

REGULAMIN

BEST GAMING ARENA 2017

Turniej League of Legends

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gdańsk, z siedzibą przy ul. Siedlickiej 4/203, 80-222 Gdańsk.
2. Finał turnieju odbywa się w dniach 20.12.2017 - 21.12.2017 na dziedzińcu im. D. G. Fahrenheita w Gmachu Głównym Politechniki Gdańskiej.
3. Turniej odbywać się będzie zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora, przedstawionym przed samym Turniejem.

§ 2

WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Warunkami uczestnictwa w Turnieju są zapisanie się w Turnieju poprzez stronę internetową www.best.gdansk.pl/bga/, zaakceptowanie postanowień Regulaminu Turnieju oraz niniejszego regulaminu Turnieju League of Legends.
2. Zapisy do Turnieju odbędą się w terminie 10.10.2017 – 20.10.2017 r. Liczba miejsc jest ograniczona.
3. Drużyna składa się z pięciu zawodników, z czego przynajmniej trzech jej członków musi być studentami Politechniki Gdańskiej i posiadać ważną legitymację studencką. Dopuszcza się przy tym start drużyny, w której najwyżej dwie osoby nie posiadają statusu studenta. Drużyna może zgłosić również gracza rezerwowego, ale musi on być także studentem Politechniki Gdańskiej.
4. Zakwalifikowani gracze mają obowiązek stawić się w dniu Turnieju Finałowego o godzinie podanej przez Organizatora w punkcie rejestracyjnym. W przypadku nieobecności/spóźnienia, przewidywana jest dyskwalifikacja.

§ 3

ORGANIZACJA ELIMINACJI ONLINE

1. Eliminacje odbędą się w dniach 10.11 - 10.12.2017
2. Po zapisach zostanie ogłoszony terminarz kwalifikacji, które odbędą się w formie przedstawionej w § 4.

§ 4

ORGANIZACJA TURNIEJU

1. Wszystkie aspekty dotyczące turnieju, opisane są pod linkami:

[Przebieg i daty eliminacji](#)

§ 5

ZASADY MECZU

1. Placeholdery **nie** są dozwolone.
2. Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki.
3. ROZŁĄCZENIE / DISCONNECT / PAUZA:
 - a) W przypadku wystąpienia tzw. "disconnect" w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź nie połączenia się zawodnika gracze zobowiązani są uruchomić pauzę i odczekać 3 minuty. Jeżeli zawodnik nie pojawi się gra jest kontynuowana normalnie a gracz może dołączyć w dowolnym momencie.
 - b) Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 5 minut
 - c) W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" gra jest kontynuowana normalnie. Zezwala się za porozumieniem stron zapauzować grę do czasu ponownego połączenia się zawodnika, przerwa ta nie może jednak trwać dłużej niż 5 minut.
 - d) Po każdorazowym upływie 5 minut pauzy jedna jak i druga drużyna ma obowiązek jej zakończenia (unpause). Zezwala się za porozumieniem stron przedłużyć czas trwania pauzy. Zgoda na przedłużenie powinna być udokumentowana screenshotem (ss).
 - e) Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o

gotowość. Reguła ta nie dotyczy przypadku przedłużenia pauzy za porozumieniem stron, wtedy kapitanowie zobowiązani są do przestrzegania zasady FairPlay.

f) Przekroczenie limitu pauz będzie karane zakazem banowania championów do końca zawodów lub usunięciem drużyny z turnieju, aby ubiegać się o ukaranie drużyny nadużywającej pauzy, kapitanowie zespołów zobowiązani są do dokumentowania każdej pauzy za pomocą screenshota (ss). Na takiej grafice powinny być: kompletny screen całego ekranu, otwarty czat gry z informacją ukazującą czas rozpoczęcia pauzy jak i czas jej zakończenia. Informacje na temat nadużywania pauzy bez ss nie będą uwzględniane przez administrację.

4. WALKOWER:

- a) Na każdego gracza czekamy max 10min od godziny wyznaczonej przez organizatora lub zawodników. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć. W przypadku pojawienia się tylko jednej z drużyn kapitan wysyła screena z lobby.
- b) Aby rozpocząć turniej drużyna musi stawić się w komplecie 5 zawodników.
- c) W przypadku niestawienia się choćby jednego gracza do gry jednej z drużyn, przyznawany jest walkower na rzecz przeciwnika.
- d) Grę zakłada kapitan drużyny ustawionej wyżej w tabeli turniejowej na 10 minut przed godziną spotkania i zaprasza zawodników swojej i przeciwnej drużyny.

5. KARY I WYKLUCZENIE Z UCZESTNICTWA Z TURNIEJU:

- a) Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych będzie karane od zakazu banowania bohaterów po dyskwalifikację. Wysokość i długość kary ustalają organizatorzy.
- b) Zachowania niemoralne, wulgaryzmy, agresja będą karane banem dla użytkownika łamiącego regulamin oraz wykluczeniem jego drużyny z rozgrywek!
- c) Kwestie sporne rozstrzyga administrator turniejowy, wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do administratora będą surowo karane nawet wykluczeniem z turnieju!

6. Zasady zgłaszania wyników zostaną opisane w przebiegu eliminacji.

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Podczas trwania Turnieju obowiązują wszystkie zasady zawarte w Ogólnym Regulaminie Turnieju.
2. W przypadku sporów pomiędzy graczami stroną rozstrzygającą jest Organizator Turnieju.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu Turnieju, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
4. Jakikolwiek akt oszustwa, bądź próby oszustwa, w tym:
 - a) celowe rozłączanie się
 - b) oczywiste pozwolenie przeciwnikowi wygrania meczu
 - c) używanie błędów grysą surowo zabronione i grożą dyskwalifikacją z Turnieju.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.

Sędzia główny Turnieju:
Marcin Roszak