

REGULAMIN

STUDENTS GAMING ARENA 2023

League of Legends

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa w Students Gaming Arena (zwanym dalej SGA lub Wydarzenie), w kategorii rozgrywek League of Legends i jest rozwinięciem Regulaminu Ogólnego Wydarzenia.
2. Organizatorami Wydarzenia są Stowarzyszenie Studentów BEST Gdańsk, z siedzibą przy ul. Siedlickiej 4/303, 80-222 Gdańsk oraz Samorząd Studentów Politechniki Gdańskiej, z siedzibą przy ul. Siedlickiej 4/215, 80-222 Gdańsk, zwani dalej Organizatorami.
3. Osoba biorąca udział w rozgrywkach jest zwana dalej Graczem.
4. Uczestnik Wydarzenia to każda osoba, niebędąca Organizatorem, a przebywająca na terenie Wydarzenia.
5. Eliminacje online odbywają się w dniach 20.10 - 12.11.2023 r.
6. Finał wydarzenia odbywa się w dniach 20 - 21.11.2023 r.
7. SGA odbywać się będzie zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatorów, po wcześniejszym jego przedstawieniu.

§ 2

WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Warunkami uczestnictwa w Wydarzeniu jest zapisanie się na niego poprzez formularz znajdujący się pod linkiem <https://forms.gle/HvVPbCSYnf6HEhzE6>, zaakceptowanie postanowień Regulaminu Ogólnego oraz niniejszego Regulaminu League of Legends.
2. Drużyna składa się z pięciu Graczy, z czego przynajmniej czterech jej członków musi być studentami Politechniki Gdańskiej i posiadać ważną legitymację studencką (ewentualnie potwierdzić posiadany status studenta przy pomocy platformy MojaPG). Dopuszcza się przy tym start drużyny, w której najwyżej jedna posiada status studenta innej uczelni.

3. Na czas kwalifikacji możliwe jest zarejestrowane szóstego zawodnika będącego zawodnikiem rezerwowym. W przypadku awansu do fazy finałowej zespoły muszą podać jednak ostateczny pięcioosobowy skład.
4. Każdy Gracz ma obowiązek potwierdzenia ważnego statusu studenta, za pomocą okazania legitymacji studenckiej lub aktywnego statusu na platformie MojaPG, na prośbę Organizatorów.
5. Każdy Gracz musi posiadać własne, pełne konto na platformie Riot na regionie Europa Północ/Wschód wraz grą League of Legends.
6. Każdy Gracz musi posiadać własne konto na platformie [Battlefy](#).
7. Zapisy do Wydarzenia odbędą się w terminie 2.10.2023 – 19.10.2023 r. Liczba miejsc jest ograniczona do 64 w każdej kategorii.
8. Rozgrywki będą składały się z następujących faz:
 - a. faza eliminacji,
 - b. faza finałowa.
 - i. faza grupowa
 - ii. faza pucharowa
9. W fazie finałowej wystąpi 8 najlepszych zespołów wyłonionych podczas eliminacji online.
10. Ustawienia gry podczas eliminacji mogą się różnić od ustawień podczas turnieju finałowego.
11. Po zakończeniu eliminacji online tworzona jest lista rezerwowa drużyn finałowych.
12. Finaliści mają obowiązek stawić się w dniu odbywania się Finału, w punkcie rejestracyjnym, o godzinie podanej przez Organizatora. W przypadku nieobecności któregośkolwiek z Graczy na miejsce drużyny zostaje wpisana pierwsza z listy rezerwowej.

§ 3

ORGANIZACJA ELIMINACJI ONLINE

1. Eliminacje odbędą się w dniach 20.10.2023 – 12.11.2023.
2. Eliminacje przeprowadzane są w formie rozgrywek w systemie szwajcarskim.
3. Wszystkie zapisane zespoły umieszczone zostaną w jednej klasyfikacji szwajcarskiej. Eliminacje przewidują podział rozgrywek na 3 miniturnieje eliminacyjne, z których każdy składać się będzie z 5 spotkań we wspomnianej klasyfikacji szwajcarskiej.
4. W każdym z miniturniejów zespół otrzymuje punkty kwalifikacyjne, które są sumowane po ostatnim miniturnieju. Na podstawie końcowej kwalifikacji po

wszystkich miniturniejach wybieranych jest 8 najlepszych zespołów, które wystąpią w fazie finałowej oraz lista rezerwowa.

5. W miniturniejach zaimplementowano następujący system punktacji:
 - 1 miejsce - 100 pkt
 - 2 miejsce - 75 pkt
 - 3 miejsce - 50 pkt
 - 4 miejsce - 35 pkt
 - miejsca 5-8 - 20 pkt
 - miejsca 9-16 - 10 pkt
 - miejsca 17-32 - 5 pkt
 - miejsca 32-64 - 2 pkt
6. Drużyny, które wzięły udział w miniturnieju, ale go nie ukończyły (DNF), nie uzyskują żadnych punktów niezależnie od zajętego miejsca.
7. Nieuczestnictwo w danym meczu kolejki skutkuje walkowerem.
8. Po zapisach zostanie ogłoszony terminarz rozgrywek. Mecze miniturniejów domyślnie rozgrywane będą w piątki (1 mecz), soboty (2 mecze) i niedziele (2 mecze).
 - a. Mecze każdej kolejki będą rozgrywane w następujących godzinach:
 - i. Pierwsze spotkanie: Piątek 20:00
 - ii. Drugie spotkanie: Sobota 18:00
 - iii. Trzecie spotkanie: Sobota 20:00
 - iv. Czwarte spotkanie: Niedziela 18:00
 - v. Piąte spotkanie: Niedziela 20:00
 - b. Pierwsze mecze z piątkowej kolejki rozgrywane mogą być od razu po zakończeniu losowania pierwszej rundy. Muszą jednak być rozegrane najpóźniej do 17:00 w sobotę.
 - c. Drugie spotkanie musi zostać rozegrane niezwłocznie po ogłoszeniu losowania drugiej rundy.
 - d. Trzecie spotkania mogą być rozegrane od razu po zakończeniu losowania trzeciej rundy. Muszą jednak być rozegrane najpóźniej do 17:00 w niedzielę.
 - e. Czwarte spotkanie musi zostać rozegrane niezwłocznie po ogłoszeniu losowania czwartej rundy.
 - f. Piąte spotkania mogą być rozegrane od razu po zakończeniu losowania piątej rundy. Muszą jednak być rozegrane najpóźniej do 19:00 w piątek.
9. O dokładnej dacie i godzinie rozegrania meczu decydują kapitanowie drużyn w porozumieniu z Organizatorami.
10. Klasyfikacja szwajcarska jest hostowana na platformie Battlefy.
11. Zespoły muszą zarejestrować się do turnieju z minimum pięcioma zawodnikami najpóźniej do godziny 20:00 w piątek przed rozpoczęciem

- każdego z miniturniejów. Niezrobienie tego na czas skutkuje niedopuszczeniem zespołu do miniturnieju.
12. Check-in potwierdzający udział w miniturnieju rozpoczyna się na 60 minut przed rozpoczęciem miniturnieju. Niedokonanie go na czas skutkować będzie niedopuszczeniem zespołu do miniturnieju.
 13. Niezwłocznie po zakończeniu meczu drużyna zwycięska musi potwierdzić wynik spotkania za pośrednictwem platformy Battlefy oraz załączyć zrzut ekranu z widocznym wynikiem meczu oraz indywidualnymi statystykami każdego zawodnika.
 14. Od momentu potwierdzenia wyniku, obie strony mają 15 minut na ewentualne wezwanie organizatorów za pośrednictwem platformy Battlefy, w celu rozwiązania sporów i niejasności odnośnie przebiegu spotkania bądź ogłoszonego wyniku.
 15. Każda z drużyn ma obowiązek nagrania dema (jedno demo na drużynę), aby nie było spornych sytuacji odnośnie oszukiwania podczas gry. W przypadkach spornych, gdy drużyna nie nagra dema lub na prośbę Organizatorów nie udostępni go w przeciągu 30 minut od wystosowania prośby, to werdykt będzie rozstrzygany na jej niekorzyść.
 16. Niezwłocznie po zakończeniu każdego meczu, kapitanowie obu drużyn zobligowani są do udostępnienia zrzutu ekranu, na którym widoczne będzie potwierdzenie wyniku meczu oraz indywidualne statystyki wszystkich Graczy meczu na platformie Battlefy oraz wysłania go drogą mailową na adres lol.sga.wyniki@best.gdansk.pl. Zrzut powinien być w rozszerzeniu .jpg lub .png.
 17. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia niewielkich opóźnień przy rozpoczynaniu kolejnych rund miniturnieju, związanych z potrzebą rozlosowania kolejnych par, czy rozwiązywaniem spornych sytuacji.
 18. Po ogłoszeniu wyników fazy eliminacyjnej, drużyny, które dostały się do fazy finałowej mają obowiązek potwierdzenia udziału w finale. W tym celu, w przeciągu doby od mailowego ogłoszenia wyników powinny odpowiedzieć na maila od Organizatorów. W przypadku braku odpowiedzi z potwierdzeniem, drużyna zostanie zdyskwalifikowana, a jej miejsce zajmie pierwsza w kolejności drużyna z listy rezerwowej.
 19. Potwierdzenie obecności na finale przez drużynę jest równoznaczne z obowiązkiem stawienia się na nim w pełnym składzie drużyny.

§ 4

ORGANIZACJA FAZY FINAŁOWEJ

1. Finał odbywa się na komputerach PC, zapewnionych przez Organizatorów, w Akademickim Klubie Politechniki Gdańskiej "Kwadratowa".

2. Faza finałowa jest kontynuacją fazy eliminacji.
3. Udział w fazie finałowej bierze 8 najlepszych drużyn wyłonionych w fazie eliminacji.
4. Faza finałowa będzie rozgrywana w trzech etapach:
 - a. Faza wstępna:
 - Dwie drabinki po 4 drużyny każda,
 - Zmodyfikowany system podwójnej eliminacji
 - System best of 1.
 - b. Faza półfinałowa:
 - Zwycięzca grupy A rozgrywa mecz z Drużyną z drugiego miejsca z grupy B,
 - Zwycięzca grupy B rozgrywa mecz z Drużyną z drugiego miejsca z grupy A,
 - System best of 3.
 - c. Faza finałowa:
 - Zwycięzcy meczów półfinałowych,
 - System best of 5.
5. W fazie wstępnej podział grup będzie na podstawie uzyskanej pozycji w fazie eliminacji. Pierwsza grupa składa się z drużyn z pozycji: 1, 3, 6, 8 natomiast druga grupa składa się z drużyn z pozycji: 2, 4, 5, 7. Rozgrywki będą odbywać się w systemie zmodyfikowanej podwójnej eliminacji. Pierwsze dwa mecze w grupie rozgrywane będą między zespołami z pozycji 1 i 8 oraz 3 i 6 dla pierwszej grupy oraz 2 i 7 oraz 4 i 5 dla drugiej grupy. Kolejnymi meczami w fazie grupowej będzie mecz dwóch zwycięskich drużyn oraz dwóch przegranych. Ostatni rozgrywany mecz odbędzie się między drużynami z bilansem 1-1. W przypadku wygrania dwóch meczy drużyna awansuje do fazy półfinałowej, natomiast po dwóch przegranych odpada w fazie grupowej.
6. Mecze rozgrywają się w godzinach podanych przez Organizatorów w harmonogramie Wydarzenia. W przypadku niestawienia się na mecz w przeciągu 15 minut obowiązuje tzw. „walkover” - drużyna, która się nie stawiła przegrywa mecz.
7. W fazie wstępnej wybór strony w meczu przeprowadzony zostanie poprzez rzut monetą (coin flip).
8. Organizator zabrania korzystania podczas turnieju ze wszelkich zewnętrznych stron i aplikacji (z wyszczególnieniem tych służących do wyboru postaci przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki). Niestosowanie się do tego punktu może wiązać się z dyskwalifikacją.
9. W fazie półfinałowej i finałowej wybór strony w meczu przysługuje zespołowi z wyższym seedem przypisywanym w fazie wstępnej.
10. W fazie finałowej zabrania się podłączania do portów żadnych nieautoryzowanych przez Organizatorów urządzeń zewnętrznych takich jak:

dyski zewnętrzne, USB, myszki, klawiatury, słuchawki. Wszystkie peryferia podłącza Organizator wydarzenia.

§ 5

ZASADY MECZU

1. Mecz rozgrywany jest na mapie Summoners Rift oraz w formacie "Tournament Draft"
2. Placeholdery **nie** są dozwolone.
3. Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki.
4. 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 screenshotu (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.

5. WALKOWER:

- a) Aby rozpocząć turniej drużyna musi stawić się w komplecie 5 zawodników.
- b) W przypadku niestawienia się choćby jednego gracza do gry jednej z drużyn, przyznawany jest walkower na rzecz przeciwnika.
- c) Grę zakłada kapitan drużyny ustawionej wyżej w tabeli turniejowej na 10 minut przed godziną spotkania i zaprasza zawodników swojej i przeciwnej drużyny.

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Podczas trwania Turnieju obowiązują wszystkie zasady zawarte w Regulaminie Ogólnym SGA.
2. W przypadku sporów pomiędzy graczami stroną rozstrzygającą są Organizatorzy.
3. Jakikolwiek akt oszustwa, bądź próby oszustwa, w tym:
 - celowe rozłączanie się,
 - oczywiste pozwolenie przeciwnikowi wygrania meczu,
 - niesportowe zachowanie lub ogólnie kłopotliwe (np. krzyk, wyśmiewanie, obrażanie na czacie),
 - używanie błędów grysą surowo zabronione i grożą dyskwalifikacją w rozgrywkach.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu rozgrywek Wydarzenia, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatorów oraz zdarzeń, których nie mogli przewidzieć lub którym nie mogli zapobiec.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w Regulaminie do rozpoczęcia fazy finałowej.
6. Sytuacje niezawarte w Regulaminie Organizatorzy rozstrzygają indywidualnie.

Główni Koordynatorzy

Sędzia Główny

Paweł Kubiak *BEST Gdańsk*

Błażej Borowiecki *League of Legends*

Marek Szaruga *SSPG*

