

**REGULAMIN ROZGRYWEK
TURNIEJU FINAŁOWEGO
LETNIEJ SZKOŁY
ESPORTOWEJ**

1. Wstęp do regulaminu

Poniższy regulamin dotyczy rozgrywek finałowego turnieju projektu Letniej Szkoły Esportowej. Więcej informacji o projekcie, a także regulamin całej akcji promocyjnej znajduje się na stronie www.letniaszkolaesportowa.pl.

2. Definicje

- 2.1. Turniej finałowy - turniej odbywający się w przeciągu dwóch dni.
- 2.2. Faza kwalifikacyjna - drabinka turniejowa rozgrywana za pośrednictwem Platformy turniejowej w trybie BO1.
- 2.3. Faza finałowa - półfinały oraz finał rozgrywane po sobie, poza Platformą turniejową w trybie BO3.
- 2.4. Platforma turniejowa - serwis <https://challengermode.com>.
- 2.5. Mapa - jedna rozgrywka w grze League of Legends, rozgrywana w trybie 5v5: Summoner's Rift.
- 2.6. Spotkanie - zestaw map rozgrywanych do momentu osiągnięcia przez jeden z zespołów wyniku odpowiedniego dla typu rozgrywanego spotkania.
- 2.7. Typ spotkania - BO1 (best of one) - spotkanie jest rozgrywane na jednej mapie, BO3 (best of three) - spotkanie jest rozgrywane do dwóch wygranych map np. wynik "2-1" lub "2-0".
- 2.8. Faza banowania i pickowania postaci - procedura podczas której drużyny wybierają postacie, którymi będą prowadzić rozgrywkę. Opis procesu banowania postaci znajduje się w punkcie 5.3 regulaminu.

3. Postanowienia ogólne

- 3.1. Organizatorem rozgrywek esportowych w ramach "Letniej Szkoły Esportowej" jest White Eagle sp. z o.o. z siedzibą na ulicy Polskiej 39, 81-334 Gdynia; KRS: 0000593878.
- 3.2. Regulamin ten ma zastosowanie jedynie do rozgrywek "Letniej Szkoły Esportowej" w grę League of Legends produkowaną przez Riot Games.

- 3.3.** Organizator zastrzega sobie prawo do orzekania w sytuacjach, które nie są objęte niniejszym regulaminem w celu utrzymania zasad uczciwej konkurencji i rywalizacji sportowej.
- 3.4.** Oficjalnym medium rozgrywek jest serwer Discord znajdujący się pod adresem: <https://discord.com/invite/8UtmEj5wWx>.
- 3.5.** Administratorem danych osobowych zbieranych na potrzeby rozgrywek (tj. danych udostępnionych przez uczestników na potrzeby udziału w rozgrywkach) jest Organizator. Uczestnik ma prawo wglądu w zebrane dane oraz żądania poprawienia ich. Niepodanie lub podanie nieprawdziwych danych może skutkować brakiem możliwości wzięcia udziału w rozgrywkach.
- 3.6.** Rozgrywki podzielone są na dwie fazy:
- Fazę kwalifikacji składającą się z 5 (przy 128 slotach) lub 6 (przy 256 slotach) rund drabinki w systemie BO1 rozgrywaną od godziny 16:00 CEST w sobotę 24 września.
 - Fazę finałową składającą się z dwóch półfinałów oraz finału rozgrywanych w systemie BO3 rozgrywanych w godzinach:
 - Pierwszy półfinał 14:00 CEST 25 września
 - Drugi półfinał 17:00 CEST 25 września
 - Finał 20:00 CEST 25 września
- 3.7.** W fazie kwalifikacji każdy kolejny mecz startowany jest automatycznie przez Platformę tak szybko jak to możliwe.
- 3.8.** Podział puli nagród w turnieju finałowym 5v5:

1 miejsce	8 000 PLN
2 miejsce	4 000 PLN
3 oraz 4 miejsce	1 500 PLN

- 3.9.** Nagrody zostaną wypłacone na konto podane przez kapitana zespołu w ciągu 60 dni roboczych od dnia zakończenia rozgrywek.
- 3.10.** Lista osób odpowiedzialnych za przebieg turnieju wraz z danymi kontaktowymi:

Tymoteusz Cierzan	Koordynator turnieju	Zobek#7746
-------------------	----------------------	------------

4. Zasady dotyczące uczestników i drużyn

4.1. Uczestnicy

- 4.1.1. Jako uczestnika rozumie się osobę, która spełnia wszystkie przepisy niniejszego regulaminu, zgłosiła się do rozgrywek oraz jej udział został zatwierdzony przez organizatorów.
- 4.1.2. Uczestnikiem rozgrywek może być jedynie osoba powyżej 13 roku życia.
- 4.1.3. Uczestnikiem rozgrywek może być jedynie osoba, która dołączyła na oficjalny serwer Discord rozgrywek, oraz podała swój nick Discord podczas rejestracji na platformie Challengermode.
- 4.1.4. Uczestnik musi dostarczyć wszystkie dane wymagane przez organizatora (takie jak np.: imię, nazwisko, nickname, zdjęcie).
- 4.1.5. Uczestnikiem rozgrywek nie może być profesjonalny zawodnik gry League of Legends.
- 4.1.6. Jako profesjonalnego zawodnika rozumie się: osobę, która brała czynny udział w rozgrywkach lig wspieranych przez Riot Games (ligi ERL, LEC) w latach 2021-2022.
- 4.1.7. W przypadku zawodników biorących udział w dywizjach o jeden poziom niższych niż ERL - Ultraliga 2nd Divison oraz ich odpowiednikach w zagranicznych ligach ERL, działających w strukturach Riot Games dopuszcza się maksymalnie dwóch zawodników w drużynie, którzy brali udział w wyżej wymienionych rozgrywkach.
- 4.1.8. Ostateczna interpretacja tego czy zawodnik jest uznawany za profesjonalnego należy do organizatora.

4.2. Drużyny

- 4.2.1. Jako drużynę rozumie się w zależności od typu turnieju grupę minimum pięciu (5) zawodników podstawowych, którzy razem zgłosili się do udziału w rozgrywkach.
- 4.2.2. W drużynach dopuszcza się maksymalnie jednego zawodnika rezerwowego. Aby zawodnik rezerwowego mógł wziąć udział w Fazie

kwalifikacji należy go zgłosić za pośrednictwem Platformy przy dołączaniu do turnieju.

- 4.2.3. Jeden z zawodników drużyny jest również jej kapitanem. Odpowiada on za kontakt z administracją poprzez oficjalny serwer Discord rozgrywek. Kapitan musi zostać wybrany przez zawodników przed startem rozgrywek poprzez platformę Challengermode (kapitan tworzy drużynę).

5. Zasady dotyczące rozgrywki

- 5.1. Turniej rozgrywany jest na najnowszej dostępnej wersji klienta gry.
- 5.2. Drużyna wybierana jest przez miejsce w drabince: górny slot - blue side, dolny slot: red side.
- 5.3. W przypadku serii Bo3 w drugiej i trzeciej mapie stronę wybiera drużyna, która przegrała poprzedni mecz.
- 5.4. Procedura banowania postaci - Tournament Draft.
- 5.5. W przypadku jeżeli podczas Fazy kwalifikacji obie drużyny wyrażą zgodę dopuszcza się przeprowadzenie go na zewnętrznej stronie do tego przeznaczonej. W takim przypadku należy zachować dowód przeprowadzonego draftu gdyby nie zgodziłby się on z draftem w meczu.
- 5.6. W trakcie Fazy finałowej obowiązuje draft na zewnętrznej stronie do tego przeznaczonej. Draft w Fазie finałowej przekazywany jest Kapitanom przez Organizatora na 10 minut przed rozpoczęciem meczu.
- 5.7. Zawodnicy otrzymują kod turniejowy poprzez platformę Challengermode. Aby wystartować grę należy działać według poleceń platformy.
- 5.8. Jedynymi osobami dopuszczonymi do dołączenia do lobby są zawodnicy podstawowi drużyn biorących udział w spotkaniu, administratorzy rozgrywek oraz obserwatorzy oficjalnej transmisji z turnieju.
- 5.9. Domyślną lokalizacją serwera jest EUNE.

6. Prawa transmisyjne

- 6.1. Wszystkie prawa transmisyjne turnieju należą do Organizatora, w tym: streamy audio, streamy video.

- 6.2. Organizator udostępnia nieograniczoną licencje na transmisje wszystkich spotkań w ramach rozgrywek w serwisie Twitch.tv, Youtube, Facebook wszystkim uczestnikom.
- 6.3. Warunkiem udostępnienia licencji dla uczestnika jest umieszczenie w tytule streamu tekstu: "LETNIA SZKOŁA ESPORTOWA" oraz dodanie komendy Moobot/Nightbot "!turniej" informującej o rozgrywkach lub ich stronie internetowej - <https://letniaszkolaesportowa.pl>.
- 6.4. Uczestnik chcący transmitować swoją rozgrywkę, musi ustawić opóźnienie streama (stream delay) w wysokości 3 minut (180 sekund).
- 6.5. Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania praw transmisyjnych do poszczególnych spotkań lub całego turnieju innym podmiotom.
- 6.6. Uczestnik akceptując regulamin zezwala organizatorowi na wykorzystywanie materiałów wideo jego streamów (tzw. shotów) w celach promocyjnych rozgrywek (np. posty socialmedia).

7. Naruszenia zasad

- 7.1. Wszyscy uczestnicy rozgrywek w ramach Letniej Szkoły Esportowej zobowiązani są do zachowania zgodnego z ogólnie przyjętymi normami społecznymi. Wszelkie objawy dyskryminacji na tle rasowym, religijnym, seksualnym będą surowo karane.
- 7.2. Wszelkie manipulacje wynikiem końcowym spotkania (poddawanie meczu, itd) będą karane dyskwalifikacją z turnieju.
- 7.3. Używanie wszelkiego rodzaju wspomagaczy (cheatów) będzie karane dyskwalifikacją z turnieju. Do wspomagaczy zaliczają się na przykład: BoL lub inne skrypty.
- 7.4. Używanie wszelkiego rodzaju exploitów będzie karane dyskwalifikacją z turnieju.
- 7.5. Jakakolwiek forma stream-snipingu będzie karana dyskwalifikacją z turnieju.