



**REGULAMIN ROZGRYWEK
W RAMACH LETNIEJ SZKOŁY
ESPORTOWEJ 2023
VALORANT**

1. Wstęp do regulaminu

Poniższy regulamin dotyczy rozgrywek VALORANT odbywających się w ramach 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. Platforma turniejowa - serwis <https://challengermode.com>.
- 2.2. Mapa - jedna rozgrywka w grze VALORANT, rozgrywana w trybie 5v5: Standard.
- 2.3. Spotkanie - zestaw map rozgrywanych do momentu osiągnięcia przez jeden z zespołów wyniku odpowiedniego dla typu rozgrywanego spotkania.
- 2.4. 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".
- 2.5. Faza banowania i pickowania map - procedura podczas której drużyny wybierają mapy, na których będą prowadzić rozgrywkę. Opis procesu banowania map znajduje się w punkcie 6.3 regulaminu.
- 2.6. Dni robocze - dni od poniedziałku do piątku. Za dni robocze nie uznaje się sobót, niedziel oraz dni ustawowo wolnych od pracy

3. Postanowienia ogólne

- 3.1. Organizatorem rozgrywek esportowych w ramach "Letniej Szkoły Esportowej" jest 3League sp. z o.o. z siedzibą na Alejach Jerozolimskich 204, 02-486 Warszawa; KRS: 0000593878.
- 3.2. Regulamin ten ma zastosowanie jedynie do rozgrywek "Letniej Szkoły Esportowej" w grę VALORANT 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 dwa turnieje:
- Turniej OPEN dla rang IRON I - GOLD III
 - Turniej OPEN dla rang PLATYNA I - WSCHODZĄCA GWIAZDA III
- 3.7. Rozgrywki odbywają się 17.09.2023 r. od godziny 14:00 i wszystkie mecze są rozgrywane w systemie BO1.
- 3.8. W fazie rozgrywek każdy kolejny mecz startowany jest automatycznie przez Platformę tak szybko jak to możliwe.
- 3.9. Podział puli nagród w Turnieju OPEN 5v5:

1 miejsce	500 PLN
2 miejsce	250 PLN

- 3.10. Nagrody zostaną wypłacone na konto podane przez kapitana zespołu w ciągu 60 dni roboczych od dnia zakończenia rozgrywek.
- 3.11. Wsparcie administracji w czasie Turnieju OPEN będzie dostępne wyłącznie na discordzie projektu.
- 3.12. Lista osób odpowiedzialnych za przebieg turnieju wraz z danymi kontaktowymi:

Tymoteusz Cierzan	Koordynator turnieju	@zobekk
Dawid Szymański	Administrator ogólny	@quer_
Konrad Kosiński	Administrator VALORANT	@kosinkosinski

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 18 roku życia, bądź osoba powyżej 13 roku życia posiadająca zgodę rodzica lub opiekuna prawnego.
- 4.1.3. Uczestnikiem rozgrywek może być jedynie obywatel Polski, który aktualnie zamieszkuje na terytorium Polski.
- 4.1.4. Uczestnikiem rozgrywek może być jedynie osoba, która dołączyła oraz zarejestrowała się na oficjalnym serwerze Discord rozgrywek, oraz podała swój nick Discord podczas rejestracji na platformie Challengermode.
- 4.1.5. Uczestnik musi dostarczyć wszystkie dane wymagane przez organizatora (takie jak np.: imię, nazwisko, nickname, zdjęcie).
- 4.1.6. Uczestnik musi spełniać wymagania rangowe w Turnieju OPEN.
 - a. Uczestnik bez rangi (unranked), nie może wziąć udziału w turnieju.
- 4.1.7. Uczestnikiem rozgrywek nie może być profesjonalny zawodnik gry VALORANT.
- 4.1.8. Jako profesjonalnego zawodnika rozumie się: osobę, która brała czynny udział w rozgrywkach lig wspieranych przez Riot Games **w latach 2022-2023.**
 - a. VRC [VALORANT EAST UNITED i inne ligi regionalne na tym szczeblu],
 - b. VCL [VALORANT EAST SURGE i inne ligi regionalne na tym szczeblu],
 - c. VCT [VALORANT EMEA LEAGUE i inne ligi regionalne na tym szczeblu].
- 4.1.9. Za branie udziału w ligach wymienionych w punkcie 5.1.7 uznaje się każde wystąpienie zawodnika w meczu w wyżej wymienionych rozgrywkach. Dotyczy to fazy głównej, playoff, a także relegacji.

Kwalifikacje otwarte (jeśli takie występują) nie zaliczają gracza jako profesjonalnego.

- 4.1.10.** 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.** Dodatkowo, drużyna może zawierać maksymalnie jednego trenera i jednego rezerwowego. Aby trener i zawodnik rezerwowi mogli wziąć udział w Fazie kwalifikacji należy ich zgłosić za pośrednictwem Platformy przy dołączaniu do turnieju.
- a. Jeśli drużyna nie posiada zarejestrowanego rezerwowego, zarejestrowany trener może zostać wykorzystany jako zawodnik rezerwowi.
- 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).
- 4.2.4.** Drużyna, która wygra kwalifikację, musi rozegrać fazę finałową bez zmian w składzie.

5. Zasady dotyczące rozgrywki

- 5.1.** Turniej rozgrywany jest na najnowszej dostępnej wersji klienta gry. W wyjątkowej sytuacji administracja może podjąć decyzje o zakazaniu pickowania nowej mapy lub nowego agenta przez minimum 14 dni.
- 5.2.** Mapy dostępne w rozgrywkach:
- Bind
 - Ascent
 - Haven
 - Sunset

- Breeze
- Lotus
- Split

5.3. Procedura banowania map:

5.3.1. Spotkanie B01

- Drużyna z wyższym seedem (Drużyna A) banuje pierwszą mapę
- Drużyna B banuje drugą mapę
- Drużyna A banuje trzecią mapę
- Drużyna B banuje czwartą mapę
- Drużyna A banuje piątą mapę
- Drużyna B banuje szóstą mapę
- Pozostała mapa zostanie rozegrana

5.3.2. Spotkanie B03

- Drużyna A banuje pierwszą mapę (Drużyna A wybierana jest poprzez rzut monetą)
- Drużyna B banuje drugą mapę
- Drużyna A wybiera pierwszą mapę (Drużyna B wybiera stronę)
- Drużyna B wybiera drugą mapę (Drużyna A wybiera stronę)
- Drużyna A banuje trzecią mapę
- Drużyna B banuje czwartą mapę
- Pozostała mapa zostanie rozegrana jako decydująca (o stronach decyduje rzut monetą)

5.4. Zawodnicy podczas Fazy kwalifikacji aby dołączyć do lobby muszą wykonywać polecenia platformy Challengermode - m.in. kapitanowie muszą zaprosić się do znajomych oraz stworzyć lobby, a także stosować się do poleceń platformy w zakresie zgłaszania gotowości do meczów oraz podawania wyników spotkań.

5.5. Jedynymi osobami dopuszczonymi do dołączenia do lobby są zawodnicy podstawowi drużyn biorących udział w spotkaniu, administratorzy rozgrywek oraz obserwatorzy oficjalnej transmisji z turnieju.

5.6. Domyślną lokalizacją serwera jest Warszawa.

5.7. Przywracanie rund jest możliwe jedynie podczas obecności administratora w meczu.

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, zaleca się ustawienie opóźnienia streama (stream delay) w wysokości 3 minut (180 sekund), jednak nie jest on obowiązkowy.
- 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: aim hack, wallhack lub inne skrypty.
- 7.4. Używanie wszelkiego rodzaju exploitów będzie karane dyskwalifikacją z turnieju.

7.5. Jakakolwiek forma stream-sniping będzie karana dyskwalifikacją z turnieju.

8. Protesty

- 8.1. Wszelkie nieprawidłowości i nagięcia regulaminu należy udokumentować (nagranie, zdjęciem, zrzutem ekranu) **Należy natychmiast wstrzymać rozgrywkę** i podjąć natychmiastową próbę kontaktu z administratorem w celu ich zgłoszenia inaczej, prawo do protestu przepada.
- 8.2. Protest musi być dokładnie napisany - zawierać opis sytuacji i wszystkie niezbędne dowody i informacje potwierdzające zasadność protestu.
- 8.3. Administrator ma prawo do odrzucenia protestu, bez podania przyczyny.