



**REGULAMIN ROZGRYWEK
LETNIEJ SZKOŁY
ESPORTOWEJ
VALORANT
EDYCJA 2024**

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. Rodzaj turnieju - w ramach projektu Letniej Szkoły Esportowej rozgrywane są trzy rodzaje turniejów:
 - 2.1.1. Turniej Open - turniej otwarty dla wszystkich uczestników spełniających wymagania formalne rozdziału 4.
 - 2.1.2. Turniej Rang - turniej otwarty tylko dla poszczególnych zawodników spełniających zasady opisane w rozdziale 4.
- 2.2. Finał LAN - turniej rozgrywany w VALORANT (2v2) jako ostatni etap rozgrywek w formacie drabinki pojedynczej eliminacji B03. Rozgrywany w trakcie imprezy LANowej w Łodzi (szczegółowe informacje dotyczące miejsca i terminu finału Organizator udostępni w trakcie trwania projektu).
- 2.3. Faza kwalifikacji - drabinka turniejowa pojedynczej eliminacji rozgrywana za pośrednictwem Platformy turniejowej w trybie B01 do etapu ćwierćfinałów włącznie, następnie w trybie B03 półfinały i finał.
- 2.4. Platforma turniejowa - serwis <https://challengermode.com>.
- 2.5. Mapa - jedna rozgrywka w grze VALORANT, rozgrywana w trybie 2v2: Standard. Szczegółowe zasady rozgrywania mapy znajdują się w rozdziale 5.
- 2.6. Spotkanie - zestaw map rozgrywanych do momentu osiągnięcia przez jeden z zespołów wyniku odpowiedniego dla typu rozgrywanego spotkania.
- 2.7. Typ spotkania - B01 (best of one) - spotkanie jest rozgrywane na jednej mapie, B03 (best of three) - spotkanie jest rozgrywane do dwóch wygranych map np. wynik "2-1" lub "2-0".
- 2.8. Faza banowania i pickowania map - procedura podczas której drużyny wybierają mapy, na których będą prowadzić rozgrywkę - opisany w rozdziale 5.

3. Postanowienia ogólne

- 3.1. Organizatorem rozgrywek esportowych w ramach "Letniej Szkoły Esportowej" jest WTV sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Józefa Mianowskiego 2B, 51-605 Wrocław; 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 dwie fazy:
- Fazę kwalifikacji - na którą składają się 2 turnieje kwalifikacyjne, każdy z 7 rundami drabinki w formacie BO1 (do ćwierćfinałów włącznie) oraz 2 rundami drabinki w formacie BO3 (półfinały oraz finały); zwycięzca każdego turnieju kwalifikacyjnego otrzymuje miejsce w finale LAN.
 - Finał LAN składającą się z finału rozgrywanego w systemie BO3.
- 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:

Open	
1 miejsce	2 000 PLN
2 miejsce	1 000 PLN
Rangi	
1 miejsce	750 PLN
2 miejsce	250 PLN

- 3.9.** Nagrody zostaną wypłacone na konto podane przez kapitana zespołu w ciągu 60 dni roboczych od dnia zakończenia rozgrywek.
- 1.1.** Kontakt z administracją rozgrywek odbywa się wyłącznie poprzez oficjalny serwer Discord projektu. Wiadomości na platformie Challengermode nie będą brane pod uwagę przy rozstrzygnięciu sporów.
- 3.10.** Lista osób odpowiedzialnych za przebieg turnieju wraz z danymi kontaktowymi:

Tymoteusz Cierzan	Koordinator turnieju	@zobekk
Konrad Kosiński	Administrator turnieju	@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 16 roku życia (wymóg wynikający z regulaminów Riot Games, pod które podlega każdy turniej VALORANT) posiadająca zgodę rodzica lub opiekuna prawnego.
- 4.1.3.** Uczestnikiem rozgrywek może być jedynie obywatel Polski, który aktualnie mieszka 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.** Uczestnikiem turnieju OPEN nie może być profesjonalny zawodnik gry VALORANT, chyba że otrzyma on zgodę od operatora ligi, w której uczestniczy na udział (np. PLE w przypadku East: United).
- 4.1.7.** Uczestnikiem turnieju RANG może być osoba, która spełnia następujące wymogi:

- 4.1.7.1. Konto musi posiadać aktywną rangę turniejową i wynosi ona Diament 3 lub niższa.
 - 4.1.7.2. Na konto nie może być nałożona blokada konta.
 - 4.1.7.3. Konto musi być aktywne. Ocena aktywności należy do Administratora, zaleca się posiadać rozegrane gry turniejowe w ostatnich kilku tygodniach.
 - 4.1.7.4. Konto nie może historycznie posiadać rangi wyższej niż Ascendant 2.
 - 4.1.7.5. Wymagane jest publiczne konto użytkownika/udostępnienie konta użytkownika na Trackerze w celu zweryfikowania konta jak i rangi.
 - 4.1.8. W przypadku podjęć o naruszenie zasad uczestnictwa, m.in. granie na koncie, które nie należy do Uczestnika (w tym tzw. alt oraz smurf konta), Administracja ma możliwość zdyskwalifikowania danego użytkownika. Decyzja administracji jest ostateczna, wiążąca i wynika z indywidualnej oceny sytuacji.
- 4.2. Drużyny**
- 1.1.1. Jako drużynę rozumie się grupę dwóch (2) zawodników, którzy razem zgłosili się do udziału w rozgrywkach.
 - 4.2.1. W drużynach nie dopuszcza się rejestracji zawodników rezerwowych oraz trenerów.
 - 4.2.2. Zmiana w składzie podczas trwania turnieju może zostać zaakceptowana tylko ze względu na wyjątkowe okoliczności. Interpretacja tych okoliczności spoczywa na administratorze rozgrywek.
 - 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. Administracja turnieju w przypadku udostępnienia nowej aktualizacji gry przed lub w trakcie trwania turnieju, może poinformować o wykluczeniu danego agenta lub mapy z rozgrywek.
- 5.3. Na każdej z map określony jest Spike site, na którym można podłożyć spike. Podłożenie spike na innym site skutkuje walkowerem na danej mapie. Dowodem w sprawie nieprawidłowego podłożenia spike może być:
- 5.3.1. Screenshot z gry pokazujący spike podłożony na błędnym site
- 5.3.2. Screenshot z *Historii meczu*->*Przebieg* pokazujący spike podłożony na błędnym site

Uwaga: Jeśli nie udało ci się zrobić screenshota w trakcie gry sugeruje się dograć grę do końca. W innym przypadku może nie zostać zapisana historia meczu.

- 5.4. Dozwolone spike site na każdej z map:
- Abyss - site A
 - Ascent - site A
 - Bind - site A
 - Haven - site A
 - Icebox - site A
 - Lotus - site A
 - Sunset - site A
- 5.5. Procedura banowania map:
- 5.5.1. Spotkanie B01
- Drużyna z wyższym seedem, bądź wskazana przez platformę (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
- 5.5.2. 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)
- 5.6.** 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.
- 5.7.** W przypadku rozbieżności pomiędzy regulaminem, a funkcjonalnością platformy Challengermode, jako poprawne interpretuje się zachowanie i zasady platformy, chyba że Administracja postanowi inaczej.
- 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 Warszawa.
- 5.10.** Ustawienia lobby, które należy ustawić:
- 5.10.1.** Tryb - Zwykły
 - 5.10.2.** Opcje gry niestandardowej:
 - 5.10.2.1. Zezwalaj na kody: Wył
 - 5.10.2.2. Tryb turniejowy: Wł
 - 5.10.2.3. Dobrywka do 2 pkt. przewagi: Wł
 - 5.10.2.4. Rozegraj wszystkie rundy: Wył
 - 5.10.2.5. Ukryj historię gier: Wył
- 5.11.** W przypadku nieprawidłowego ustawienia lobby, bądź innych naruszeń w grze o dalszym przebiegu meczu, bądź dyskwalifikacji decyduje Administrator.

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 serwisach streamingowych np. Twitch, Kick, Youtube, Facebook, etc. 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-snipingu będzie karana dyskwalifikacją z turnieju.
- 7.6. Gracz musi rozegrać mecz na koncie podanym na Challengermodzie oraz musi to być jego konto.

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 zgłoszenia protestu. W przypadku gdy jest to niemożliwe protest należy zgłosić w przeciągu 10 minut od zakończenia spotkania. Administracja może podjąć decyzje o kontynuowaniu turnieju pomimo protestu.
- 8.2. Protest musi zawierać opis sytuacji oraz wszystkie niezbędne dowody lub informacje potwierdzające zasadność protestu.
- 8.3. W przypadku gdy protest zostanie zgłoszony po zakończonym spotkaniu (o ile istniała możliwość zgłoszenia go wcześniej) zostanie on odrzucony.
- 8.4. Organizator ma prawo do odrzucenia protestu, bez podania przyczyny.
- 8.5. W przypadku celowego przedłużania fazy pickowania / banowania lub gry Administracja może wyznaczyć ostateczny 10-minutowy termin na kontynuowanie rozgrywki. W przypadku gdy po wyznaczeniu takiego czasu drużyna nie będzie mogła kontynuować gry, Administracja może zdecydować o ich wykluczeniu.
- 8.6. Każde zgłoszenie do turnieju jest akceptowane przez Administratorów celem sprawdzenia czy dana osoba posiada range Uczestnik na serwerze Discord oraz czy spełnia wymagania turnieju. W przypadku odrzucenia należy upewnić się że spełnia się wymagania oraz dołączyć jeszcze raz.
- 8.7. W przypadku wulgarnego słownictwa, wyzywania, przejawów rasizmu, homofobii, w grze i poza nią Administracja przyznaje ostrzeżenie. Po drugim ostrzeżeniu drużyna może zostać zdyskwalifikowana z rozgrywki za niesportowe zachowanie.