Regulamin Turnieju „TischnerCup”

1. Informacje ogólne
	1. Organizatorem Turnieju “TischnerCup” są uczniowie z Zespołu Szkół Nr 2 im. ks. prof. Józefa Tischnera w Żorach.
	2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
	3. Turniej „TischnerCup” rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu w angielskiej lub polskiej wersji klienta w grze League of Legends.
	4. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu [Zespół Szkół im](http://www.zs.polkowice.pl/) Zespół Szkół Nr 2 im. ks. prof. Józefa Tischnera
	5. Organizator ma prawo odmówić wstępu i/lub wyprosić z imprezy osoby zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem środków odurzających.
	6. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych, będzie karane zakazem banowania bohaterów. W przypadku notorycznego łamania tego punktu regulaminu, drużyna zostanie zdyskwalifikowana. Wysokość i długość kary ustala Organizator. Bezwzględnie zabrania się obrażania uczestników. Zachowania niemoralne, wulgaryzmy, agresja będą karane wykluczeniem gracza łamiącego regulamin oraz jego drużyny z rozgrywek.
	7. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator z administracją będzie można się za pomocą aplikacji Messenger lub Discord. Dane organizatorów będą podawane kapitanom drużyn.
	8. Powoływanie się na brak znajomości niniejszego regulaminu nie będzie usprawiedliwieniem dla żadnego uczestnika.
2. Zasady uczestnictwa w Turnieju.
3. Drużyna musi składać się z pięciu osób w składzie podstawowym.
4. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana. Jeżeli drużyna chce wpisać swojego trenera, ten nie może brać udziału w rozgrywkach danej gry jako zawodnik i musi być podany w formularzu.
5. Drużyna ma prawo zgłoszenia jednego gracza rezerwowego.
6. Zawodnik musi rozgrywać spotkanie z konta podanego przed rozpoczęciem się turnieju, w przypadku złamania tego punktu cała drużyna zostanie wyeliminowana z turnieju.
7. Każda osoba musi wyrazić zgodę na relacjonowanie gier, nagrywanie filmów oraz robienie zdjęć.
8. Gracze zarejestrowani na Turniej nie mogą posiadać nicków naruszających Regulamin Gry League Of Legends: ([http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse).](http://eune.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse%29) Oceny dokonuje

Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.

 15. Opiekun drużyny i kibiców oddelegowanych ze szkoły bierze za nich pełną odpowiedzialność.

1. Rozgrywka oraz zdarzenia losowe
2. Składy drużyn: Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmienionych składach podanych na

początku turnieju przez kapitana zespołu. Zezwala się na zmianę składu w przypadku wystąpienia zdarzeń losowych np. pogorszony stan zdrowia zawodnika lub wyjazd zawodnika z powodów rodzinnych. Taka zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.

17. Każdy zawodnik biorący udział w turnieju będzie miał zapewnione stanowisko na scenie wraz z komputerem (dozwolone jest używanie własnych podzespołów takich jak myszka, klawiatura, słuchawki oraz podkładka pod myszkę)

18. Restart: Obowiązuje bezwzględny zakaz restartowania rozgrywki.

19. Rozłączenie /disconnect /pauza:

a) W przypadku wystąpienia tzw. „disconnect” w ciągu pierwszych 2 minut gry bądź niepołączenia się zawodnika, gracze zobowiązani są uruchomić pauzę i odczekać 5 minut. Jeżeli zawodnik nie się pojawi, gra jest kontynuowana normalnie, a gracz może dołączyć w dowolnym momencie.

1. W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia „disconnect” gra jest kontynuowana

normalnie. Zezwala się, za zgodą organizatora, zapauzować grę do czasu ponownego połączenia się zawodnika.

1. 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 się do

przestrzegania zasady FairPlay.

 d) Każda pauza wywołana przez drużynę musi mieć podany konkretny powód (np. z przyczyn technicznych lub problemów niezależnych od człowieka). Każdą sytuacje będzie oceniać administracja.

 e) Do turnieju dopuszczona jest tylko jedna wyznaczona drużyna ze szkoły, która może składać się z:
 - 5 podstawowych zawodników
 - 1 zawodnik rezerwowy
 - 1 trener

20. Walkower:

a) Na każdego gracza czekamy maksymalnie 10 minut od godziny wyznaczonej przez organizatora. Po tym czasie gra powinna się rozpocząć.

b) Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.

21. Streamowanie:

a) Administracja oraz komentatorzy serwisu mają prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.

b) Zawodnicy nie mają prawa rozpocząć meczu bez administratora lub komentatora jeśli zostaną wcześniej poinformowani o ich obecności. W opcjach gry należy wybrać opcję "Lobby Only" dla widzów.

IV. Zasady zachowania na trybunach

22. Jeżeli administracja turnieju złapie kibiców na trybunach na śmieceniu, paleniu bądź spożywaniu środków odurzających będzie wiązało się to z wyrzuceniem uczestnika z wydarzenia.
23. Na trybunach zakazuje się używania wulgaryzmów, sformułowań na tle rasistowskim oraz obraźliwych. Za zachowania tego typu będą wyciągane konsekwencje.

24. Za zaproszonych kibiców będących na trybunach w pełni odpowiada opiekun danej szkoły.

V. Zapisy do turnieju między klasowego niezależnego od turnieju międzyszkolnego

25. Reprezentacja klasy rozumiana jest poprzez uczestnictwo minimum 2 uczniów tej samej klasy.

26. Zabrania się wpisywania fałszywych informacji do formularza zgłoszeniowego, prosi się o dokładne wpisywanie danych ,ponieważ formularz jest nieedytowalny.

27. Po przesłaniu formularza zgłoszeniowego nie można zmienić członków drużyny. Po upływie daty zapisów, tj. 03.04.2024 r., nie ma możliwości dopisania drużyny.

28. Organizator turnieju ma prawo wylegitymować uczestnika turnieju w celu potwierdzenia tożsamości gracza zgłoszonego przez formularz zgłoszeniowy. Jeżeli w składzie drużyny będzie osoba niezgłoszona w formularzu, drużyna ta zostaje zdyskwalifikowana z turnieju.

VI. Postanowienia końcowe

29. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.

30. Udział w Turnieju jest jednoznaczny ze zgodą na wykorzystywanie wizerunku Uczestników
(w tym: nicków, twarzy itp.).

31. W turnieju biorą udział tylko szkoły ponadpodstawowe w Żorach.