



SŁOWNIK POJĘĆ	2
POSTANOWIENIA OGÓLNE	2
ZASADY UCZESTNICTWA	2
REJESTRACJA	3
STRUKTURA I ZASADY ROZGRYWEK	3
HARMONOGRAM	3
POSTANOWIENIA KOŃCOWE	4

SŁOWNIK POJĘĆ

1. Turniej – rozgrywki o charakterze sportowo – edukacyjnym pod nazwą „Turniej Akademii Morskiej w LOL” zarządzane przez Organizatora turnieju;
2. Organizator – Akademia Morska w Szczecinie; 70-500 Szczecin, ul. Wały Chrobrego 1-2; NIP: 8510006388
3. Wykonawca – KGH.EC Sp. z o. o.; 40-013 Katowice, Staromiejska 5/8; krs: 855340.
4. Uczestnik – poprawnie zgłoszona drużyna, która spełnia wymagania określone w Regulaminie.
5. Regulamin – określa zasady na podstawie których rozgrywany jest Turniej.
6. Administrator – osoba zarządzająca rozgrywkami z ramienia Organizatora.
7. Discord – program do komunikacji między administracją i uczestnikami turnieju

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin ten określa zasady organizacji i uczestnictwa w Turnieju pod nazwą „Turniej Akademii Morskiej w LOL”.
2. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Uczestników biorących udział w Turnieju.
3. Turniej zostanie rozegrany w formacie drużynowym 2vs2.
4. Kontakt z Administratorami Turnieju dostępny jest na serwerze Discord pod adresem: <http://tiny.cc/amloldiscord>
5. Turniej odbywa się online i udział w nim jest bezpłatny.
6. Udział Uczestnika w Turnieju jest równoznaczny z akceptacją regulaminu i jego postanowień.

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do:
 - a. przeczytania i zaakceptowania regulaminu;
 - b. dostarczenia wszelkich informacji i dokumentów wymaganych przez Organizatora;
 - c. dostosowania się do terminów spotkań narzuconych przez Organizatora;
 - d. dokonania rejestracji do turnieju
 - e. posiadania własnego konta oraz aktualnej wersji gry League of Legends;
 - f. posiadania programu Discord oraz dołączenia do serwera dedykowanego rozgrywkom pod adresem: <http://tiny.cc/amloldiscord>
 - g. przestrzegania zasad fair-play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora.
2. Warunki uczestnictwa w turnieju
 - a. każdy z zawodników może brać udział wyłącznie w jednej drużynie;
 - b. konto zawodników nie może posiadać blokady uniemożliwiającej połączenie się z lobby poprzez kod turniejowy
3. Prawa do Streamingu
 - a. Organizator oraz komentatorzy współpracujący przy projekcie z Organizatorem mają prawo do streamowania meczów w ramach turnieju bez zgody drużyn w nich uczestniczących;
 - b. podczas streamowanych spotkań obowiązują specjalne procedury, o których uczestnicy zostaną poinformowani przez Administratora Turnieju przed rozpoczęciem transmisji;
 - c. uczestnicy mogą we własnym zakresie streamować swój mecz pod warunkiem, że nie jest on nadawany przez kanał Organizatora Turnieju.
4. Zabronione pod karą dyskwalifikacji jest:
 - a. używanie języka uznawanego powszechnie za wulgarny, nieprzyzwoity, obraźliwy i niecenzuralny, a także stosuje groźby, obelgi, pomówienia i oszczerstwa względem innych lub promuje albo namawia do nienawiści i zachowań dyskryminujących w dowolnym momencie meczu;
 - b. używanie błędów w grze lub niedozwolonego oprogramowania ułatwiającego rozgrywkę;

REJESTRACJA

1. Adres pod którym kapitan drużyny może zarejestrować drużynę:
<http://tiny.cc/amlolrejestracja>
2. Rejestracja trwa od 20.04 godziny 06:00 do 28.04 godziny 12:00.
3. Maksymalna ilość zarejestrowanych to 32 drużyny.

STRUKTURA I ZASADY ROZGRYWEK

1. I ETAP - Turniej eliminacyjny
 - a. Termin: 29 kwietnia 2021;
 - b. Drabinka Single Elimination w systemie B01;
 - c. Drużyny zostaną przydzielone losowo do drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji;
 - d. Drużyny które wygrają w ćwierćfinale (¼) awansują do II Etapu.
2. II ETAP - Turniej finałowy
 - a. Termin: 30 kwietnia 2021;
 - b. Drabinka Single Elimination w systemie B03;
 - c. Wszystkie mecze II etapu będą transmitowane na kanale Facebook Organizatora, a wtedy drużyny zostaną poproszone o poczekanie aż połączy się komentator i muszą zastosować się do wskazanych przez Administratora poleceń.
3. Gotowość do gry
Każda drużyna musi być gotowa 15 minut przed rozpoczęciem spotkania na serwerze Discord oraz 5 minut przed rozpoczęciem spotkania w lobby gry dołączając po kodzie turniejowym uzyskanym po zalogowaniu się na stronie toornament.com oraz wyborze turnieju, a następnie spotkania w zakładce "kod". Kod również zostanie udostępniony na serwerze Discord.
4. Zasady gry
 - a. Format rozgrywek: drużynowy (2vs2)
 - b. Serwer rozgrywek: EUNE (Europe North & East)
 - c. Mapa: Howling Abyss
 - d. Tryb: Blind Pick
 - e. Cele gry (wystarczy osiągnąć jeden z nich):
 - zniszczenie pierwszych dwóch wrogich wież znajdujących się na linii
 - uzyskanie łącznie 5 eliminacji na drużynę
 - f. Zablockowane postacie: Akali, Seraphine, Ornn, Caitlyn, Ziggs
5. No-show
Drużyny mają 10 minut od wyznaczonej godziny oficjalnego rozpoczęcia meczu, na dołączenie do lobby po kodzie turniejowym, w przypadku nieobecności drużyny lub jednego z gracza, drużyna przeciwna wygra przez walkower, pod warunkiem że sama będzie gotowa, aby rozpocząć mecz.

HARMONOGRAM

1. Harmonogram rozgrywek
 - a. I ETAP - Turniej eliminacyjny (29.04)
 - 1/16 turnieju (runda 1) 18:00-18:30
 - 1/8 turnieju (runda 2) 18:30-19:00
 - 1/4 turnieju (runda 3) 19:00-19:30
 - b. II ETAP - Turniej finałowy (30.04)
 - I Półfinał - 16:00-16:30
 - II Półfinał - 16:30-17:00
 - Mecz o 3 miejsce - 17:00-17:30
 - oraz finał turnieju- 17:30-18:00

NAGRODY

1. W turnieju przewidziane są nagrody.
 - a. Dla pierwszego miejsca przewidziany jest puchar oraz nagrody rzeczowe.
 - b. Dla drugiego i trzeciego miejsca przewidziane są nagrody rzeczowe.
2. W przypadku konieczności opodatkowania nagrody, zgodnie z przepisami obowiązującymi w momencie wydania nagrody, obdarowany jest zobowiązany dostarczyć niezbędne dane celem wystawienia dokumentów podatkowych.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do przesłania aktualnej (zmienionej) wersji Regulaminu.
2. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączone prawo do decydowania ma Administrator Turnieju.
3. W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez decyzję głównego Administratora Turnieju.
4. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.