

# REGULAMIN LEAGUE OF LEGENDS

## II Turniej E-sportowy

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

### §1

Niniejszy regulamin określa zasady, organizację, uczestnictwo oraz przebieg II Turnieju E-sportowego League of Legends pod patronatem sekcji e-sportowej AZS Koziółki UAM.

### §2

Ilekcroć w regulaminie jest mowa o organizatorze, rozumie się przez to sekcję e-sportową AZS Koziółki UAM Uczestnikach rozumie się przez to studentów, pracowników którzy zgłosili swój udział w turnieju Komunikator rozumie się przez to serwer na komunikatorze DISCORD, który zostanie utworzony po zakończeniu etapu zgłoszeń. Mecz rozumie się przez to mecz na mapie Summoner's Rift w grze League of Legends między dwoma drużynami. Turniej jest formą popularyzacyjną sporty elektroniczne na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

### §3

Celem turnieju jest integracja osób zainteresowanych elektroniczną formą rozrywki Dostosowaniem się zmieniającego otoczenia akademickiego do potrzeb studentów. Promowania innowacyjnej i nowoczesnej formy rywalizacji jaką jest e-sport.

#### §4

Do turnieju zapisać się może drużyna składająca się z 5 + 1 zawodników podstawowych. Cała drużyna musi się składać z jednego wydziału. W turnieju może wziąć udział każdy - student i pracownik Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Aby dokonać zgłoszenia do Turnieju, należy wypełnić niniejszy formularz:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfg9EoHf3zq9LtMnPH\\_DhkZQuAPaL4LmekLav8I7dTDym58GQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfg9EoHf3zq9LtMnPH_DhkZQuAPaL4LmekLav8I7dTDym58GQ/viewform)

Przyjmowanie zgłoszeń odbywa się od 28 października 2021 roku, do 18 listopada 2021 roku.

#### §5

Każdy uczestnik turnieju wysyłając zgłoszenie, jednocześnie wyraża zgodę na:

- Zapoznanie się z regulaminem rozgrywek.
- Przestrzegania zasad fair-play oraz dodatkowych zaleceń organizatora.
- Występowania maksymalnie w jednej drużynie uniwersyteckiej.
- Wykorzystanie wizerunku dla potrzeb niezbędnych do realizacji Turnieju.

#### §6

Turniej odbywa się w grze League of Legends na mapie Summoner's Rift w trybie Draft Turniejowy z aktualną wersją gry w dniu rozgrywania meczu. W przypadku wprowadzenia

nowego bohatera do gry jest on zablokowany na okres 2 tygodni od wyjścia.

## §7

### Zasady rozgrywek

1) Wybór składu Zawodnicy konkretnego składu mogą korzystać wyłącznie w obrębie zawodników zgłoszonych wcześniej Organizatorowi. Zawodnicy niezapisani poprzez formularz nie mogą brać w nim udziału. O wyborze stron decyduje rozmieszczenie w drzewku turniejowym.

### 2) Poczekalnia

W trakcie dołączenia do drużyn Uczestnicy rozgrywek mają obowiązek sprawdzić poprawność konta gry, W sytuacji, gdy jeden z zawodników nie będzie dodany do drużyny lub będzie posiadał nieodpowiednie konto gry, należy poinformować o tym przed rozpoczęciem meczu oraz wykonać zrzut ekranu w celu przekazania informacji moderatorowi. W takiej sytuacji drużyna jest zobowiązana do zmiany zawodnika w ciągu 10 minut, w innym przypadku mecz zostaje wygrany walkowerem. W sytuacji, gdy jedna z drużyn nie poinformuje o błędnym koncie, nie będzie mogła prosić o powtórkę meczu lub walkower.

### 3) Start meczu

Zawodnicy powinni zostać ustawieni w kolejności: Top, Jungle, Mid, Bot, Support i rozpocząć etap banowania oraz wyboru bohaterów. Jeżeli jeden z zawodników zostanie rozłączony na czas wybierania i banowania należy opuścić lobby meczowe i rozpocząć etap ponownie, wybierając oraz banując tych samych bohaterów do momentu rozłączenia.

### 4) Rozłączenia oraz pauza

w przypadku gdy zawodnik utraci kontakt z siecią przed zdobyciem pierwszej krwi lub pojawienia się minionów na mapie, to drużyna ma prawo do zrestartowania meczu, zachowując tych samych bohaterów i bany z poprzedniej poczekalni. Każda drużyna posiada do swojej dyspozycji 10 minutową pauzę na mapę. Używanie pauzy powinno służyć wyłącznie wtedy, gdy jeden z zawodników ma problemy z połączeniem. Przekroczenie lub nadużywanie regulaminowego czasu na pauzę prowadzi do walkowera na korzyść drużyny przeciwnej.

### 5) Zakończenie meczu

Mecz zostaje zakończony gdy jedna z drużyn zniszczy główną strukturę przeciwnika Nexus, lub gdy jedna z drużyn się podda. Po meczu drużyny mają obowiązek wykonać zdjęcie potwierdzające wynik końcowy.

## §8

Turniej zostaje podzielony na 2 etapy: rozgrywki grupowe (ilość grup i ich wielkość zależna od ilości nadsyłanych zgłoszeń) i play-offy.

## §9

### Schemat rozgrywek

Pierwszym etapem są rozgrywki grupowe, które rozpoczną się 29 listopada 2021 roku i potrwać do 28 marca 2022 roku, celem jest wyłonienie najlepszych drużyn z poszczególnych grup, które powalczą w późniejszej fazie w play offach. Ilość meczy w pierwszym etapie jest uzależniona od ilości zgłoszonych drużyn na konkretnym wydziale. Wszystkie mecze etapu pierwszego zostaną rozegrane off stream (zobaczmy). Do kolejnego etapu przechodzi jeden najlepszy zespół z każdego wydziału. Format BO2 obowiązuje dla wszystkich meczów etapów grupowych. Drużyna otrzymuje odpowiednio 3 pkt za zwycięstwo, 1 pkt za remis i 0 w wyniku porażki. Drugi etap rozpocznie się 4 kwietnia 2022 roku a zakończy się wielkim finałem 12 maja 2022 roku w dzień sportu UAM. Etap ten zakłada rywalizację międzywydziałową w której zmierzą się najlepsze drużyny wyłonione z rundy grupowej. Wszystkie mecze etapu drugiego będą relacjonowane na żywo na kanale Twitch.tv oraz Facebook.

Format BO3 obowiązuje dla wszystkich meczów podczas play offów

### §10

Podczas streamowanych spotkań obowiązują specjalne procedury, o których uczestnicy zostaną poinformowani przed rozpoczęciem transmisji.

### §11

Nagrody dla zwycięzców zostaną podane bliżej meczu finałowego.

### §12

Kontakt z organizatorem oprócz grupy facebookwej dostępnej dla uczestników turnieju, możliwy jest poprzez poniższe kanały komunikacyjne:

<https://www.facebook.com/KoziolkiUAM> - odnośnie do zapytań w kwestii rejestracji drużyn, odwołań, zmian w składzie, ewentualnych poprawek.

### §13

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu. Może tego dokonać do 18 listopada 2021 roku włącznie, celem dostosowania sposobu organizacji Turnieju do nagłych i nieprzewidzianych sytuacji, mogących mieć wpływ na przebieg turnieju oraz dla dokonania koniecznych poprawek formalnych.