

# Regulamin „E-Calisia Międzyszkolny Turniej E-sportowy”

Spis treści:

§1 Postanowienia Ogólne

§2 Zasady uczestnictwa w Turnieju

§3 Rejestracja na Turniej

§4 Opis przebiegu rozgrywek

§5 Rozgrywka oraz zdarzenia losowe

§6 Dane osobowe

§7 Postanowienia końcowe

## §1

### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Głównym organizatorem E-Calisia Turnieju („Turniej”) Międzyszkolnego E-sportowego w grę League of Legends jest Miasto Kalisz („Organizator”).  
Współorganizatorami są: Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego, Zespół Szkół Techniczno-Elektronicznych, Zespole Szkół Ekonomicznych w Kaliszu, Zespole Szkół Ponadpodstawowych oraz Młodzieżowa Rada Miasta Kalisz („Współorganizatorzy”).
2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
3. Czynności organizacyjno-kontrolne będzie pełnić „Zespół Sędziów” utworzony z wybranych przedstawicieli Organizatorów i Współorganizatorów (łącznie 3 osoby).
4. Turniej rozgrywany będzie na platformie EU Nordic & East na aktualnym w danym dniu patchu.
5. Turniej rozpoczyna się 28.02.2022 r. mecze będą rozgrywane zgodnie z harmonogramem, ustalonym przez Organizatorów (lub w wyniku wprowadzenia obostrzeń mogą być rozgrywane w formie online i będą trwały aż do wyłonienia zwycięzcy).

6. W Turnieju będą brały udział reprezentacje szkół średnich z Kalisza jak i z powiatu kaliskiego. Turniej jest realizowany na terenie Kalisza.
7. Do turnieju można zgłosić maksymalnie dwie drużyny z jednej szkoły.
8. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją i zobowiązaniem do przestrzegania niniejszego Regulaminu.
9. Uczestnicy nie wnoszą opłat rejestracyjnych.
10. Niniejszy Regulamin jest zbiorem obowiązujących zasad podczas realizacji i trwania przedsięwzięcia.
11. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych, będzie karane zdyskwalifikowaniem drużyny z turnieju, po zgodzie Organizatora.
12. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator. Wszelkie objawy agresji i braku kultury w stosunku do Organizatora będą surowo karane, nawet wykluczeniem z turnieju.
13. Rozgrywki będą streamowane na Twitchu przez Zespół Szkół Techniczno-Elektronicznych na kanale E-Kalisia od ćwierćfinałów do rozgrywek półfinałowych włącznie.
14. Finały oraz półfinały będą odbywały się:
  - Finał w: siedzibie OSRiR w Kaliszu, przy ul. Łódzkiej 19-29 w dniu 08.04.2022 r.
  - Półfinały w: siedzibie Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Kaliszu przy ulicy Handlowej 9, w dniach 05-06.04.2022 r.
  - Ćwierćfinały w Zespole Szkół Techniczno-Elektronicznych w Kaliszu, przy ul. Częstochowskiej 99-105, Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Kaliszu przy ulicy Handlowej 9, Zespole Szkół Ekonomicznych w Kaliszu przy ul. Legionów 6, Zespole Szkół Ponadpodstawowych przy ul. Rzemieślniczej 6 w dniach 31.03-05.04.2022 r.
  - rozgrywki na poziomie 1/8 odbywać się będą stacjonarnie (po dwa mecze) w siedzibach Współorganizatorów.
  - rozgrywki do poziomu 1/8 odbywać się będą w formie online na platformie przygotowanej przez Zespół Szkół Techniczno-Elektronicznych w Kaliszu
15. Nagrodzone zostaną dwa najlepsze zespoły.

## §2

### ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Drużyna musi składać się z pięciu osób, istnieje możliwość posiadania rezerwowego gracza.
2. Podczas rejestracji Drużyna musi wyznaczyć swojego kapitana.
3. Drużyny zarejestrowane na Turniej wyrażają zgodę na relacjonowanie gier od ćwierćfinałów.
4. Nazwy drużyn oraz Nicki nie mogą zawierać:
  - a) treści wulgarnych, nawołujących do nienawiści na tle różnic rasowych, narodowościowych, etnicznych lub wyznaniowych oraz treści powszechnie uznawanych za obelżywe;
  - b) odnoszenia się do produktów tytoniowych, narkotyków i innych nielegalnych produktów;
  - c) odnoszenia się do działań nielegalnych na terenie kraju;
  - d) reklamy lub strony produktów pornograficznych;
  - e) reklamy lub strony podmiotów zajmujących się nieuregulowaną działalnością bukmacherską;
  - f) materiałów objętych prawami autorskimi, znaków handlowych lub innej własności intelektualnej, których użycie może narazić Organizatora na naruszenie praw autorskich, nadużycie lub nieuczciwą konkurencję;
  - g) treści obraźliwych dla drużyny przeciwnej, poszczególnego Uczestnika lub osoby trzeciej, czy produktu;
  - h) treści odnoszących się do polityki lub o charakterze politycznym.

## §3

### REJESTRACJA NA TURNIEJ

1. Rejestracja Drużyn rozpocznie się 07.02.2022 r. i będzie trwała aż do 21.02.2022 r.
2. Rejestracji Drużyny może dokonać opiekun zespołu składając pełną dokumentację z podpisem dyrektora szkoły, której uczniowie są reprezentantami.
3. Uczestnikami są reprezentacje szkół średnich na terenie Kalisza i powiatu kaliskiego.
4. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze muszą podać kolejne informacje:
  - a) pełną nazwę swojej szkoły;
  - b) kontakt telefoniczny, e-mail oraz link do profilu na Facebook 'u do Kapitana Drużyny;
  - c) skan, bądź czytelne zdjęcie aktualnej legitymacji szkolnej z dwóch stron;

- d) formularz zgłoszeniowy.
5. Na udział w Turnieju zawodników niepełnoletnich zgodę wyraża rodzic/opiekun prawny poprzez wypełnienie pisemnej zgody.
  6. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Organizatora do Kapitanów w terminie do 23.02.2022 r.
  7. Rejestracji można dokonywać drogą mailową na adres: ckziu@ckziu.kalisz.pl lub osobiście w sekretariacie Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Kaliszu (ul. Przemysłowa 1).
  8. Losowanie drużyn odbędzie się w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Kaliszu (ul. Przemysłowa 1) w dniu 25.02.2022 r.

## **§4**

### **OPIS PRZEGIEGU ROZGRYWEK**

1. Wszystkie mecze odbywają się na mapie Summoners Rift.
2. Wszystkie zespoły zostaną rozlosowane na poszczególne grupy (reprezentacje tej samej szkoły nie mogą znajdować się w tej samej grupie eliminacyjnej), po cztery zespoły w każdej z grup, jeśli pozwoli na to liczba zgłoszonych drużyn. Mecze w poszczególnych grupach będą rozgrywane każdy z każdym. Do 1/8 finału awansują po dwa najlepsze z każdej z nich oraz dwie z najlepszym bilansem z trzecich miejsc (sytuacja może ulec zmianie w związku z ilością zgłoszonych zespołów). Drużyny, które wygrały swoje grupy zmierzą się z zespołami zajmującymi niższe miejsca, zgodnie z systemem pucharowym, metoda ta zostanie utrzymana do wyłonienia drużyn półfinałowych, gdzie wygrana drużyna przechodzi dalej, natomiast przegrany zespół odpada z rozgrywek. Mecz o pierwsze miejsce rozgrywany będzie w systemie BO5, natomiast wcześniejsze w systemie BO3.
3. W trakcie gry istnieje możliwość zgłoszenia przerwy z powodów problemów technicznych.
4. Nieuzasadnione użycie pauzy może spowodować nałożenie na Gracza/Drużynę ostrzeżenia, a w przypadku powtórzenia przewinienia doprowadzić do dyskwalifikacji Gracza/Drużyny. Decyzje te podejmuje „Zespół Sędziów”.
5. Gracze mogą używać programów trzecich, na których używanie mają pozwolenie od Riot Games (np. Blitz, Poroffesor).

6. Jeśli jedna z drużyn nie ma odblokowanych wszystkich championów, może się zgłosić ona do Organizatora i wtedy wybór postaci odbędzie się na stronie <http://prodraft.leagueoflegends.com/>.
7. Złamanie Regulaminu może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.
8. Lobby będzie tworzone w postaci Tournament Draft Mode.
9. W przypadku zaistnienia poważnego złamania Regulaminu przez dowolną z drużyn zajmujących miejsce na podium, Organizator zastrzega sobie prawo do jej dyskwalifikacji i odmowy wręczenia nagród. W takim przypadku, miejsca na podium ulegają przesunięciu o jedną pozycję.

## **§5**

### **ROZGRYWKA ORAZ ZDARZENIA LOSOWE**

#### **1. SKŁADY DRUŻYN**

- a) Cały turniej drużyny rozgrywają w niezmienionych składach podanych na początku turnieju przez kapitana zespołu. Zezwala się na zmianę jednego z graczy z rezerwowym.
- b) Komunikacja drużyn grających między sobą, będzie się odbywać, za pomocą stworzonych kanałów, na platformie Discord.

#### **2. ROZŁĄCZENIE/DISCONNECT**

- a) W przypadku wystąpienia tzw. "disconnect" gracze mogą użyć pauzy. Każdej drużynie przysługuje 10 minutowa pauza, którą można wywołać maksymalnie 3 razy. Po upływie czasu pauzy przysługującej drużynie, mecz należy kontynuować.
- b) Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość.

#### **3. WALKOWER**

- a) Każdej drużynie przysługuje 10 minut spóźnienia od wyznaczonej godziny przez organizatora. W przypadku przekroczenia czasu drużyna zostaje zdyskwalifikowana z danego meczu.

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

#### 4. STREAMOWANIE

- a) Administracja ma prawo do oglądania/streamowania meczu bez zgody obu stron.

### §6

#### DANE OSOBOWE

1. Uczestnicy Turnieju wyrażają zgodę na opublikowanie swoich wizerunków w social mediach Organizatora oraz Współorganizatorów
2. Przystąpienie do udziału w Turnieju oznacza zaakceptowanie Regulaminu i tym samym wyrażenie zgody przez uczestników na przetwarzanie danych zamieszczonych w wiadomościach e-mail w celu udziału w Turnieju i przekazania nagród zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
3. Administratorem danych osobowych udostępnionych przez uczestników jest pracownik CKZiU – Inspektor Ochrony Danych Michał Matuszewski.
4. Dane uczestników oraz opiekunów są przetwarzane w celu i w zakresie przeprowadzenia Turnieju, w tym w szczególności wydania nagród oraz postępowania reklamacyjnego.
5. Uczestnicy biorący udział w Turnieju przez cały okres trwania Turnieju mają prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, zmieniania ich i uzupełniania, prawo do wniesienia sprzeciwu w zakresie przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie, złożenia wniosku o usunięcie danych oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzoru w sytuacji, w której uczestnicy uznają, że ich dane są przetwarzane niezgodnie z prawem. Podanie danych osobowych przez Uczestników w celu udziału w Konkursie jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie i otrzymania nagrody.
6. Podstawą przetwarzania danych osobowych uczestników jest zgoda - artykuł 6 ust. 1 lit. a) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych (RODO)

7. W celu uzyskania informacji na temat przetwarzania swoich danych osobowych, a także skorzystania z praw, o których mowa powyżej, każdy Uczestnik, którego dane są przetwarzane może zwrócić się do Organizatora na adres e-mail: ckziu@ckziu.kalisz.pl
8. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny dla celów realizacji Turnieju oraz realizacji praw przysługujących im w związku z udziałem w Turnieju oraz ze względu na obowiązki przechowywania dokumentacji wynikające z przepisów prawa, w tym prawa podatkowego, rachunkowego.
9. Odbiorcami danych osobowych uczestników mogą być podmioty współpracujące z Organizatorem w zakresie niezbędnym do realizacji Turnieju oraz wydania nagrody.
10. Uczestnik w ramach Turnieju zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (w mediach społecznościowych Organizatora o wynikach Turnieju.

## **§7**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator.
2. W razie wyrządzenia jakichkolwiek zniszczeń przez uczestników imprezy, podczas rozgrywek stacjonarnych, ponoszą oni pełną odpowiedzialność finansową za straty, które spowodowali.