

Regulamin „Amberborn Kalisz Szkolny turniej esportowy”

POSTANOWIENIA OGÓLNE	1
ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU	2
REJESTRACJA NA TURNIEJ	3
OPIS PRZEBIEGU ROZGRYWEK	4
ROZGRYWKA ORAZ ZDARZENIA LOSOWE	5
DANE OSOBOWE	6
POSTANOWIENIA KOŃCOWE	7

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Głównym organizatorem Turnieju Amberborn Kalisz Szkolny turniej esportowy („**Turniej**”) w grę League of Legends jest Miasto Kalisz („**Organizator**”). Współorganizatorami są: Galeria Amber w Kaliszu, Kino Helios w Kaliszu, Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Kaliszu, Fundacja Playpoint („**Współorganizatorzy**”) oraz Operatorem firma Stelmaszak.com („**Główny wykonawca**”).
2. Wszelkie spory rozstrzygać będzie Organizator.
3. Czynności organizacyjno-kontrolne będzie pełnić „**Zespół Sędziów**” utworzony z wybranych przedstawicieli Organizatorów i Współorganizatorów lub Operatorów (łącznie 3 osoby).
4. Turniej rozgrywany będzie na platformie EUNE aktualnym w danym dniu Patchu Live
5. Turniej rozpoczyna się 30 października 2025, mecze będą rozgrywane zgodnie z harmonogramem, ustalonym przez Organizatorów i Operatora
6. W Turnieju będą brały udział reprezentacje szkół średnich z Kalisza, Ostrowa Wielkopolskiego, Pleszewa, Jarocina oraz ich powiatów. Turniej jest realizowany na terenie Kalisza.
7. W skład drużyn mogą wchodzić uczniowie szkół średnich z Kalisza, Ostrowa Wielkopolskiego, Pleszewa, Jarocina oraz ich powiatów. (rok szkolny 2025/2026).
8. Do turnieju można zgłosić maksymalnie dwie drużyny z jednej szkoły, reszta zespołów będzie zapisana na listę rezerwową, z której będzie możliwość wzięcia

udziału w Turnieju, w razie małej ilości zgłoszonych drużyn.

9. Zgłoszenie drużyny do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją i zobowiązaniem do przestrzegania Niniejszego Regulaminu.
10. Uczestnicy nie wnoszą opłat rejestracyjnych.
11. Niniejszy Regulamin jest zbiorem obowiązujących zasad podczas realizacji i trwania przedsięwzięcia.
12. Brak szacunku dla przeciwnika, wyśmiewanie się z graczy podczas przebywania w lobby jak i poza nim np. w wiadomościach prywatnych, będzie karane dyskwalifikacją drużyny z turnieju, po zgodzie Organizatora lub podmiotów wymienionych w punkcie 1 paragrafie 1.
13. Kwestie sporne rozstrzyga Organizator. Wszelkie objawy agresji braku kultury w stosunku do Organizatora będą surowo karane, nawet wykluczeniem z turnieju.
14. Finał oraz mecz o 3 miejsce będzie streamowany na <https://www.twitch.tv/nervarien>.
15. Finały oraz mecz o trzecie miejsce będą odbywały się:
 - Finał w Galerii Amber w Kinie Helios w sali nr 5 w dniu 24 listopada 2025 r.
 - Mecz o 3 miejsce w Galerii Amber w Kinie Helios w sali nr 5 w dniu 24 listopada 2025 r.Rozgrywki, włącznie z półfinałem, będą odbywać się online na platformie przygotowanej przez Toornament.com
16. Nagrodzone zostaną cztery najlepsze zespoły.

§2

ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Drużyna musi składać się z sześciu osób, pięciu członków drużyny w tym kapitana oraz jednego członka rezerwowego.
2. Drużyny zarejestrowane na Turniej wyrażają zgodę na relacjonowanie rozgrywek od fazy grupowej aż do wyłonienia zwycięzcy.
3. 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 30.10.2025 i będzie trwała aż do 10.11.2025. do godz. 13:00.
2. Rejestracji Drużyny może dokonać poprzez formularz zgłoszeniowy online na stronie www.amberbornkalisz.ckziu.kalisz.pl
3. Uczestnikami są reprezentacje szkół średnich z terenu Kalisza, Ostrowa Wielkopolskiego, Pleszewa, Jarocina oraz ich powiatów.
4. Podczas zgłoszenia Drużyny gracze muszą podać kolejne informacje:
 - a) Nazwa szkoły.
 - b) Adres szkoły.
 - c) Nazwa drużyny.
 - d) Imię i nazwisko kapitana drużyny.
 - e) Numer telefonu kapitana drużyny.
 - f) Adres poczty elektronicznej kapitana drużyny.
 - g) Imię i nazwisko członków drużyny.
 - h) Nick z platformy „Discord” wraz z tagiem.
 - i) Nick w grze „League of Legends” wraz z tagiem.
5. Dalsze informacje o zarejestrowanej Drużynie zostaną przekazane przez Operatora do Kapitanów w terminie do 10.11.2025 do godziny 20.00.

6. Rejestracji można dokonywać poprzez formularz zgłoszeniowy: [Formularz zgłoszeniowy](#)
7. W przypadku osoby małoletniej należy dostarczyć lub wysłać wypełnioną zgodę na uczestnictwo małoletniego uczestnika w Turnieju : [Zgoda małoletniego](#)
8. Rejestrację odbędą się w dniach 30 października - 10 listopada 2025 roku.
9. Uzupełnione zgłoszenie należy przekazać w formie elektronicznej na adres e-mail: ckziu@ckziu.kalisz.pl

§4

OPIS PRZEBIEGU ROZGRYWEK

1. Turniej składa się z następujących etapów rozgrywanych online, zwieńczonych finałem offline:
 - a) Etap Kwalifikacji
 - b) Faza Grupowa (GSL)
 - c) Półfinały
 - d) Finały
2. Losowanie Drabinek Kwalifikacyjnych,
po zakończeniu rejestracji, wszystkie zgłoszone drużyny zostaną umieszczone w dwóch drabinkach kwalifikacyjnych. Losowanie par odbędzie się na streamie w dniu 12 listopada 2025 r.
3. Etap Kwalifikacji (Online)
Mecze kwalifikacyjne będą rozgrywane w formule pojedynczej eliminacji (system pucharowy, w którym przegrywająca drużyna odpada z turnieju). Celem Etapu Kwalifikacji jest wyłonienie ośmiu najlepszych drużyn (po cztery drużyny z każdej z dwóch drabinek), które awansują do Fazy Grupowej. Postępowanie w przypadku nieparzystej liczby drużyn (Wolny los): W przypadku, gdy liczba drużyn w drabince uniemożliwia stworzenie pełnych par w pierwszej rundzie, Organizator zastosuje system tzw. "wolnych losów" (bye). Wolny los oznacza automatyczne zwycięstwo i awans do kolejnej rundy bez rozgrywania meczu. Drużyny, które otrzymają wolny los, zostaną wybrane w sposób losowy podczas losowania drabinek.
4. Faza Grupowa (Online).
Osiem drużyn, które awansowały z Etapu Kwalifikacji, zostanie podzielonych na dwie grupy (Grupa A i Grupa B) po cztery zespoły. Rozgrywki w każdej grupie odbędą się w formacie podwójnej eliminacji (GSL). Przebieg fazy grupowej wygląda następująco:
Runda 1 - Mecze Otwarcia: Drużyny w grupie zostają połączone w dwie pary. Każda para rozgrywa jeden mecz. Runda 2 - Mecz Zwycięzców i Mecz Przegranych: Zwycięzcy z Rundy 1 grają przeciwko sobie. Przegrani z Rundy 1 grają przeciwko sobie. Zwycięzca "meczu zwycięzców" (bilans 2-0) awansuje do półfinału. Przegrany

"meczu przegranych" (bilans 0-2) odpada z turnieju. Runda 3 - Mecz Decydujący: Dwie drużyny, które po Rundzie 2 mają bilans jednej wygranej i jednej porażki (1-1), grają ze sobą ostatni mecz w grupie. Zwycięzca tego meczu awansuje do półfinału, a przegrany odpada z turnieju. Z każdej grupy awansują po dwie najlepsze drużyny.

5. Półfinały (Online)

Cztery drużyny wyłonione w Fazie Grupowej zmierzą się w meczach półfinałowych, które zostaną rozegrane online.

6. Finały (Offline)

Wielki Finał oraz mecz o 3. miejsce odbędą się offline w dniu 24 listopada 2025 r. w Galerii Amber w Kaliszu. Mecz o 3. miejsce zostanie rozegrany w formule Bo3 (do dwóch wygranych), a Wielki Finał w formule Bo5 (do trzech wygranych).

7. Operator zastrzega możliwość zmiany terminu meczy, o czym poinformuje uczestników.

8. 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”.

9. Gracze mogą używać programów trzecich, na których używanie mają pozwolenie od Riot Games.

10. Jeśli jedna z drużyn nie ma odblokowanych wszystkich championów, może się zgłosić ona do Operatora i wtedy wybór postaci odbędzie się na stronie <https://draftlol.dawe.gg/>

11. Złamanie Regulaminu może skutkować usunięciem gracza i/lub Drużyny z Turnieju.

12. Lobby będzie tworzone w postaci Tournament Draft Mode.

13. 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 niezmiennych składach podanych na początku turnieju podczas rejestracji

Kapitan zespołu ma możliwość na zmianę wyjściowego składu poprzez użycie zarejestrowanego rezerwowego gracza.

b) Komunikacja drużyn grających między sobą, będzie się odbywać, za pomocą

stworzonych kanałów, na [discordzie turniejowym](#)

2. ROZŁĄCZENIE/DISCONNECT

- a) Każdej drużynie przysługują trzy pauzy techniczne na jeden mecz, przy czym każda z nich może trwać maksymalnie 10 minut (łącznie do 30 minut pauzy na mecz). W przypadku problemów technicznych, jeśli problem zostanie rozwiązany przed upływem czasu pauzy, mecz należy bezzwłocznie 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) Organizator 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 lub podmiotów wymienionych w punkcie 1 paragrafie 1.
- 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 Inspektor Ochrony Danych - iod@ckziu.kalisz.pl.
- 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 turnieju jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w turnieju 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 w sprawie swobodnego przepływu takich danych (RODO)
7. W celu uzyskania informacji na temat przetwarzania swoich danych osobowych, a także skorzystania z prawa, o których mowa powyżej, każdy Uczestnik, którego dane są przetwarzane może zwrócić się do Współorganizatora 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 oraz wizerunku w celu informowania (w mediach społecznościowych Organizatora lub innych podmiotów wymienionych w paragrafie 1 w punkcie 1).

§7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator lub inne podmioty wymienione w paragrafie 1 w punkcie 1 zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie kwestie sporne nierozwiązane w Regulaminie rozstrzyga Organizator lub inne podmioty wymienione w paragrafie 1 w punkcie 1.
2. W razie wyrządzenia jakichkolwiek zniszczeń przez uczestników imprezy, podczas rozgrywek stacjonarnych, ponoszą oni pełną odpowiedzialność finansową za straty, które spowodowali.
3. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie zastosowanie znajdują powszechnie obowiązujące przepisy prawa w Polsce, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego. W przypadku braku uregulowania danej kwestii w przepisach powszechnie obowiązujących, Organizator uprawniony jest do podjęcia jednostronnej decyzji.