

Regulamin Turnieju League of Legends na Konwencji Fantastyki KoKon 2019

I. Informacje ogólne

1. Organizatorem Turnieju League of Legends (inaczej "LoL") na Konwencji Fantastyki KoKon 2019 jest Młodzieżowy Dom Kultury w Koninie.
2. Turniej rozegrany zostanie dnia 23 marca 2019r.
3. Turniej rozgrywany będzie na serwerach EU Nordic & East.
4. W turnieju zagra 40 osób czyli 8 drużyn po 5 osób.
5. Drużyna ma prawo do jednorazowej zmiany jednego z zawodników po wcześniejszym uzgodnieniu z organizatorem.
6. Każdy z uczestników musi kupić wejściówkę przynajmniej na sobotę tj. 23 marca 2019r.
7. Organizator ma prawo nie wpuścić lub wyprosić z imprezy osoby zachowujące się niekulturalnie, wulgarnie lub będące pod wpływem alkoholu czy innych środków odurzających.
8. Brak szacunku dla przeciwnika czy osób trzecich, wyśmiewanie się, obrażanie w lobby, wiadomościach prywatnych etc. skutkuje dyskwalifikacją całej drużyny.

II. Rejestracja na turniej

1. Rejestracja drużyn rozpoczyna się od dnia 17.02.2019 i trwa do 24.02.2019 lub do momentu osiągnięcia maksymalnej liczby uczestników.
2. Zgłoszenie drużyny należy wysłać na adres: lol@kokon.mdkkonin.pl
3. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
4. W zgłoszeniu należy zawrzeć:
 - A) Nazwę drużyny (*nie może być obraźliwa ani wulgarna*),
 - B) Imiona, nazwiska, wiek i Nick osób w drużynie oraz zaznaczyć kto jest kapitanem,
 - C) Kontakt telefoniczny do kapitana drużyny.

III. Zasady uczestnictwa

1. Drużyna musi składać się z 5 osób z wyznaczonym wcześniej jej kapitanem.
2. Każdy z graczy musi mieć ukończone minimum 10 lat.
3. W przypadku osób nieletnich wymagana jest zgoda prawnego opiekuna na uczestnictwo w konwencji.

IV. Turniej

1. Wszystkie mecze odbywają się na mapie Summoners Rift w systemie „Draft”.
2. Gry odbywają się w systemie Bo1 z wyjątkiem gry finałowej, która odbywa się w systemie Bo3.
3. Gra może rozpocząć się tylko wtedy jeżeli wszyscy uczestnicy będą w swoich drużynach i organizator da pozwolenie na start.
4. Pokoje do gry tworzone są przez osobę wyznaczoną przez organizatora.
5. Każdy z graczy ma prawo użyć opcji pauzy jeżeli ma ku temu konkretny powód. Użycie pauzy bez uzasadnienia może doprowadzić do dyskwalifikacji drużyny.
6. Złamanie regulaminu grozi usunięciem gracza lub drużyny z turnieju.

V. Przebieg rozgrywki

1. Zezwalamy na zagranie „placeholder” pod warunkiem zgody kapitana drużyny przeciwnej przed rozpoczęciem meczu. Placeholdery podawane są na czacie przez kapitanów.
2. Obowiązuje zakaz restartowania rozgrywki.
3. Na każdego gracza czekamy maksymalnie 10 minut.
4. Drużyna nie może grać w składzie mniejszym niż 4 osoby.

VI. Postanowienia końcowe

1. Wszelkie kwestie sporne rozwiązuje Koordynator Konwentu lub Audytor Konwentu.
2. Koordynator i Audytor mają prawo do zmiany Regulaminu w dowolnym momencie.
3. Udział w Turnieju jest jednoznaczny z akceptacją regulaminów oraz ze zgodą na wykorzystanie wizerunku uczestników.