

Regulament competiție Clash Royale

LAN Party IT Fest 2018



1. Informații generale

(1) Competiția de Clash Royale din cadrul proiectului ITFest 2018 va fi organizată în data de **24 noiembrie 2018** la **pavilionul Eminescu, Romexpo**.

(2) Înscrierea în această competiție reprezintă acordul dat de a respecta regulamentul impus de către organizatori și arbitri, de a juca într-un mod echitabil și de a se comporta în condiții amiabile față de ceilalți participanți și față de membrii echipei de organizare.

2. Metodologie înscrieri

A. Înscrieri

(1) Înscrierile se vor realiza pe baza unui formular pe site-ul oficial al evenimentului, itfest.sisc.ro, la secțiunea „Înscrie-te”.

B. Eligibilitate

(1) În cadrul competiției poate participa orice persoană fizică, elev de liceu sau student, cu vârsta de minim 14 ani.

(2) Nu sunt eligibili pentru a participa membrii echipei de organizare a proiectului, dar nici membrii din Biroul Executiv și Biroul de Conducere al Sindicatului Studenților din Cibernetică (SiSC).

(3) Participanții minori sunt obligați să prezinte o **declarație semnată** de către unul dintre părinții/tutorii legali. Prin semnarea acesteia se acceptă faptul că elevii minori vor participa la această competiție pe proprie răspundere. Această declarație este anexată la sfârșitul prezentului regulament, iar participanții vor trebui să o trimită completată pe adresa itfest@sisc.ro cu cel puțin trei zile înainte de începerea concursului sau să o aibă asupra lor în format fizic în ziua desfășurării competiției. Neprezentarea acestei declarații în niciuna

dintre cele două modalități duce la imposibilitatea participării minorului la concurs.

3. Organizare competiție

(1) Competiția va fi organizată în data de **24 noiembrie**, la Romexpo, Pavilionul Eminescu.

(2) Competiția va fi de tipul „**Bring your own device**”.

(3) Se va crea un clan cu participanții înscriși și se vor juca meciuri **1v1**, cu următoarele precizări:

(a) Partida este decisă în format „3 din 5” (best 3 of 5).

(b) Jucătorii vor fi aranjați aleatoriu în bracket.

(c) Jucătorilor nu le este cerut să își arate componența pachetelor adversarilor.

(d) Meciurile se vor juca în formatul „Tournament mode” și nu vor exista restricții pentru folosirea anumitor cărți (toate cărțile și turnurile de nivel 9).

(e) Participanții pot utiliza pachete diferite pe parcursul competiției.

(4) Ne păstrăm dreptul de a înregistra aceste meciuri și de a face live streaming.

4. Drepturile și obligațiile jucătorilor

(1) Pentru o mai bună organizare a evenimentului, jucătorii trebuie să dea dovadă de un **comportament adecvat** unei competiții.

(2) Trebuie să dea dovadă de **respect** față de organizatori, ceilalți participanți și spectatori. De asemenea, să evite cu desăvârșire orice comportament inadecvat. În cazul în care un participant va avea un comportament inadecvat, va fi eliminat din competiție.

(3) Trebuie să **ajungă la timp** la începutul fiecărei bătălii și să fie pregătiți pentru începerea ei. În cazul în care nu sunt prezenți, vor fi descalificați.

(4) În cazul în care se observă o **abatere de la reguli**, aceasta trebuie adusă la cunoștință unui organizator.

(5) Participanții trebuie să cunoască **regulile**.

(6) Participanții au obligația de a aduce orice **echipament** pe care organizatorii îl consideră necesar.

5. Mecanica de competiție

A. Modul de joc

- (1) Jucătorii se vor loga pe conturile lor.
- (2) Pe baza bracket-ului, jucătorii vor da *friendly battle* între ei, sub supravegherea organizatorilor.
- (3) La sfârșitul fiecărui meci, jucătorul învingător va face PrintScreen ecranului pentru a-și dovedi victoria.
- (4) Jucătorul învingător va comunica scorul final arbitrilor.

B. Proceduri pre-joc

a) Timpul de pregătire

- (1) Participanților li se indică să fie prezenți cu cinci minute înaintea meciului pentru a se pregăti.
- (2) Jucătorii trebuie să utilizeze acest timp pentru a se asigura că sunt pregătiți în totalitate. Astfel, aceștia au următoarele îndatoriri:
 - (a) Să se conecteze la serverul client folosind contul lor;
 - (b) Să creeze jocul;
 - (c) Să testeze echipamentul și să îl configureze;
 - (d) Să anunțe când sunt gata să înceapă.

b) Defecțiuni tehnice ale echipamentelor

Dacă un jucător se confruntă cu o problemă de natură tehnică cu orice echipament asigurat de organizatorii competiției în timpul de pregătire, acesta trebuie să informeze imediat arbitrul, astfel încât problema să poată fi remediată cât mai rapid.

c) Abandonul

- (1) Abandonul din competiție indică organizatorului faptul că un jucător nu mai dorește să participe.
- (2) Jucătorii pot abandona turneul în orice moment prin anunțarea unui organizator.
- (3) În cazul în care un jucător abandonează, adversarul trece mai departe.
- (4) Dacă un participant nu se prezintă la ora stabilită, organizatorul poate elimina participantul.

C. Start-joc

(1) După ce clanul a fost creat și toți participanții au fost adăugați în el, un jucător îl va provoca pe celălalt.

(2) Odată ce *friendly battle-ul* este acceptat de ambii jucători, iar meciul a început, acesta nu poate fi anulat.

(3) Un meci poate fi anulat doar în cazul în care nu este autorizat de un administrator de turneu.

(4) În cazul unui client crash, trebuie imediat contactat un administrator al turneului pentru a verifica situația și a oferi o decizie.

D. Reguli în timpul jocului

(1) Dacă jucătorii vor abandona pe parcursul meciului, aceștia vor fi automat descalificați.

(2) Jucătorii trebuie să utilizeze căștile pe parcursul întregului joc. În cazul în care un jucător nu are căști, acesta este obligat să țină jocul pe mute.

(3) Pe parcursul competiției, jucătorii vor fi supravegheați de arbitri pentru a nu interacționa cu publicul.

(4) Jucătorii încep meciul cu orice pachet doresc.

(5) Jucătorul care câștigă trei jocuri este declarat câștigătorul meciului.

E. Rezultatul jocului

(1) Meciurile se vor juca în prezența organizatorilor competiției.

(2) Jucătorii trebuie să confirme rezultatul jocurilor sau orice defecțiune tehnică organizatorilor competiției imediat ce jocul a fost terminat.

(3) Fiecare participant trebuie să facă câte un PrintScreen după fiecare joc și să-l păstreze până la finalul competiției.

F. Egalitate

(1) Dacă un joc s-a terminat la egalitate, atunci jocul se va reface, iar jucătorii au dreptul să schimbe pachetul.

G. Reguli suplimentare

(1) Jucătorii trebuie să fie poziționați astfel încât să nu își poată vedea pachetele și nivelul de elixir unul altuia.

(2) Jucătorii nu au voie să folosească informații sau programe terțe.

6. Comportamentul în timpul competiției

(1) Regulile clare de conduită asigură o experiență plăcută de-a lungul turneului. Fiecare jucător este responsabil de **atitudinea pozitivă și corectă** pe care o arată față de ceilalți participanți.

(2) Jucătorii ce încalcă regulamentul în timpul turneului vor fi sancționați.

7. Comunicarea dintre jucători

(1) Jucătorii au responsabilitatea de a urma indicațiile notate. Comunicarea constantă cu oficialii turneului duce la o experiență mult mai transparentă pentru orice persoană inclusă.

(2) Jucătorii pot comunica cu ceilalți participanți atât timp cât nu încalcă vreo regulă menționată anterior.

(3) Pe parcursul unui meci, jucătorii **nu au voie să comunice cu jucătorii adversi sau cu spectatorii**.

8. Identificarea jucătorului

(1) Jucătorii sunt **încurajați să se reprezinte** prin: tricouri, embleme, bannere, etc.

(2) Arbitrul competiției are autoritatea finală față de orice comportament neadecvat al jucătorului. Prin **comportament neadecvat** se înțelege:

(a) Orice referire la droguri sau produse de această natură;

(b) Promovarea materialelor legate de orice activitate neautorizată în zona competiției;

(c) Orice semn obscen, profan, vulgar, repulsiv, ofensator sau neplăcut ce descrie orice fel de lucru pe care o persoană îl poate considera inacceptabil;

(d) Reclame adresate site-urilor sau produselor pornografice;

(e) Cuvinte sau gesturi care ar putea să deranjeze adversarul.

9. Dispoziții finale

(1) Participanții au obligativitatea de a respecta prezentul regulament.

(2) Organizatorii își rezervă dreptul de a aduce modificări în prezentul regulament, informând participanții în timp util.

Declarație pe propria răspundere

Subsemnatul(a) _____
_____ domiciliat în (oraș, strada, număr)
_____ identificat cu CI/BI
(serie, număr) _____, CNP _____, în
calitate de părinte/reprezentant legal al minorului
_____ născut(ă) la data de
(zz/ll/aaaa): ____/____/____, localitatea _____,
județul _____,

declar pe propria răspundere că minorul este apt din punct de vedere psihic, fizic și medical să participe la evenimentul Lan Party din cadrul proiectului ITFest 2018, organizat de Sindicatul Studenților din Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică (SiSC) la București, în data de 24 noiembrie 2018.

Am luat la cunoștință despre toate aspectele legate de participarea efectivă la competiție, ce reies din Regulamentul de organizare.

În sensul celor mai de sus, îmi asum întreaga responsabilitate pentru orice vătămare sau prejudiciu ce i-ar putea fi cauzate minorului, ca urmare a participării la competiție.

Semnătura,

Data,
