

Regulament competiție Hearthstone
LAN Party IT Fest 2018



Cuprins

1. Informații generale	2
2. Metodologie înscrieri	2
3. Organizare competiție	3
4. Drepturile și obligațiile jucătorilor	4
5. Mecanica de competiție	4
6. Înregistrarea unui turneu	7
7. Comportamentul în timpul competiției	7
8. Comunicarea între jucători	7
9. Identificarea jucătorului	8
10. Dispoziții finale	8

1. Informații generale

(1) Competiția de Hearthstone din cadrul proiectului ITFest 2018 va fi organizată în data de **24 noiembrie 2018**, 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”.

(2) Jucătorul va trebui să asigure prin intermediul formularului de înscriere:

(a) **Battletag-ul / Email:** este contul cu care jucătorul va participa pe parcursul competiției;

(b) Alegerea a **5 eroi**;

(c) Alegerea a **5 pachete de cărți** (unul pentru fiecare erou): aceste pachete vor fi folosite doar în timpul finalei. Pachetele înregistrate nu pot fi schimbate sub nicio formă pe parcursul etapei. Jucătorii nu sunt obligați să dezvăluie pachetele lor adversarilor. Se poate alege folosirea unuia dintre aceste pachete pe parcursul competiției.

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 a participa membrii echipei de organizare a proiectului și membrii Biroul de Conducere și Executiv 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 computer**”.

(3) Structura jocului va fi „**Double Elimination**”, **1v1**, cu următoarele precizări:

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

(b) Dacă jucătorul câștigă o rundă cu un erou, acesta este forțat să treacă la alt erou înscris în joc. Dacă jucătorul a pierdut runda, acesta poate rămâne cu același erou sau îl poate schimba cu oricare dintre cei rămași cu care nu a câștigat nicio rundă. Câștigătorul partidei este jucătorul care a câștigat împotriva adversarului sau cu toți eroii înscriși în competiție.

(c) Jucătorii vor fi aranjați aleatoriu în bracket.

(d) Înaintea startului competiției, toți jucătorii trebuie să prezinte cinci pachete de cărți organizatorilor (toți eroii trebuie să fie diferiți).

(e) Jucătorilor nu le este cerut să își arate componența pachetelor adversarilor, dar aceștia trebuie să le comunice adversarilor înaintea meciurilor ce eroi folosesc.

(f) Meciurile se vor juca în formatul standard și nu vor exista restricții pentru folosirea anumitor cărți.

(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) Jucătorii trebuie să dea dovadă de **respect** față de organizatori, ceilalți participanți și spectatori. În cazul în care un participant va avea un comportament neadecvat, acesta va fi eliminat din competiție.

(3) Jucătorii au obligația de a ajunge la timp la începutul fiecărui meci și de a fi pregătiți pentru începerea lui. În cazul în care un jucător nu este prezent, acesta va fi descalificat.

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

(5) În cazul în care se observă o diferență într-un meci înregistrat, aceasta trebuie adusă la cunoștință unui organizator.

(6) Participanții trebuie să aibă **contul de Hearthstone cu pachetele pregătite** în momentul în care se prezintă la Competiție.

(7) Participanții pot folosi doar **pachete Standard**.

(8) Participanții au obligația de a cunoaște **regulile jocului**.

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

(10) Organizatorul **respectă și protejează confidențialitatea datelor personale ale jucătorilor** din formularul de înscriere. Orice informație personală este prelucrată și folosită conform politicii de confidențialitate a datelor personale și nu va fi folosită în niciun mod care contravine acestei politici.

5. Mecanica de competiție

A. Modul de joc

(1) Jucătorii se vor loga pe conturile lor.

(2) Pe baza bracket-ului, jucătorii își vor adăuga adversarii rând pe rând.

(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. Procesul de banare

(1) Înainte de începerea unui meci, jucătorii vor comunica clasele de eroi adversarului.

(2) Fiecare jucător va bana un erou al adversarului (respectiv pachetul corespunzător eroului).

(3) În timpul meciului, jucătorii vor rămâne cu patru pachete pe care le vor putea folosi.

C. 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.

D. Start-joc

(1) După ce participanții s-au adăugat unul pe celălalt în lista de prieteni de pe battlenet, un jucător îl va provoca pe celălalt.

(2) Odată ce provocarea este acceptată de ambii jucători, iar jocul a început, acesta nu poate fi anulat.

(3) Un joc 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.

E. Reguli în timpul jocului

(1) Pe parcursul finalei, jucătorii nu au dreptul să modifice componența celor patru pachete înregistrate.

(2) Jucătorii care vor încerca să-și modifice pachetele vor fi descalificați.

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

(4) 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.

(5) Pe parcursul competiției, jucătorii vor fi supravegheați de arbitri pentru a nu interacționa cu publicul și pentru a nu își schimba pachetele.

(6) Jucătorii încep meciul cu oricare erou dintre cei patru rămași după faza de banare.

(7) Oricine câștigă jocul trebuie să schimbe eroul pentru următorul joc.

(8) Odată ce un jucător a câștigat cu un anumit erou, acesta nu mai poate folosi eroul respectiv în cadrul aceluși meci de cel mai bun din cinci.

(9) Jucătorul care a pierdut un joc poate alege să joace cu același erou următorul joc sau poate să schimbe eroul.

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

F. 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.

G. Egalitate

(1) Dacă un joc s-a terminat la egalitate, atunci jocul se va reface, iar jucătorii vor trebui să folosească aceleași pachete.

H. Reguli suplimentare

(1) Jucătorii au voie să-și ia notițe în timpul jocului.

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

6. Înregistrarea unui turneu

(1) Organizatorul competiției va înregistra competiția utilizând **live stream** pentru meciurile din semifinală și finală.

(2) Participanții nu au dreptul de a înregistra meciurile pe care le joacă pentru canalele private.

7. Comportamentul în timpul competiției

(1) Atitudinea sportivă reprezintă responsabilitatea tuturor participanților la turneu și promovează o competiție sănătoasă între jucători. Regulile clare de conduită asigură o experiență plăcută de-a lungul competiției.

(2) Jucătorii care încalcă regulamentul în timpul competiției vor fi sancționați.

8. Comunicarea între jucători

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

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

(3) Pe parcursul unui meci, jucătorul nu are voie să comunice cu jucătorul advers sau cu spectatorii.

9. 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.

10. 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.

ANEXA

Declarație pe propria răspundere

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

În condițiile în care copilul meu minor va participa la evenimentul ITFest, organizat de Sindicatul Studenților din Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică (SiSC) la București în data de 24 noiembrie, declar pe propria răspundere că minorul este apt din punct de vedere psihic, fizic și medical să participe la competiție.

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

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

Nume părinte / reprezentant legal:

Semnătura:
