

Regulament competiție
League of Legends
LAN Party IT Fest 2018



Cuprins:

I. Informații generale.....	2
II. Componența echipei.....	2
III. Metodologie înscrieri.....	2
IV. Organizare competiție.....	3
V. Drepturile și obligațiile jucătorilor.....	3
VI. Mecanica de competiție.....	4
VII. Înregistrarea unui turneu.....	7
VIII. Comportamentul în timpul turneului.....	7
IX. Comunicarea dintre jucători.....	8
X. Identificarea echipei.....	8
XI. Dispoziții finale.....	8

I. Informații generale

Finala competiției de League of Legends din cadrul proiectului IT Fest 2018 va avea loc la evenimentul numit LAN Party, ce se va desfășura pe data de **24 noiembrie 2018**, în **pavilionul Eminescu, Romexpo**.

Înscrierea în acest concurs reprezintă acordul dat de a respecta regulamentul impus de organizatori și arbitri, de a se comporta în condiții amiabile față de ceilalți participanți, de a fi înțelegători cu echipa de organizare și de a juca în mod echitabil față de ceilalți participanți.

II. Componența echipei

Echipa va fi alcătuită din **5 membri + 2 rezerve (opțional)**, dintre care unul va fi ales **căpitan de echipă**. Acesta va fi legătura dintre echipă și organizatori.

Un jucător nu se poate înscrie în mai multe echipe.

Căpitanul de echipă are următoarele responsabilități:

- să comunice cu organizatorii în numele echipei;
- să comunice cu restul echipelor în numele echipei;
- el reprezintă autoritatea finală pentru deciziile de echipă pe timpul turneului;
- să comunice echipei informațiile necesare;
- să reprezinte opiniile echipei cât mai bine.

III. Metodologie înscrieri

A. Înscrieri

Înscrierile se vor realiza pe baza unui formular pe site-ul oficial al evenimentului, la secțiunea „Înscrie-te”. Căpitanul echipei are datoria de a completa formularul și de a asigura următoarele date:

- Numele echipei;
- Numele fiecărui membru al echipei in-game;
- Numele a două rezerve.

B. Eligibilitate

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

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

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.

IV. Organizare competiție

Competiția va fi organizată în **două etape**:

1. Preliminariile - online

Acestea se vor organiza în perioada **16-23 noiembrie 2018**, pe serverul **Europe Nordic & East** (EU-NE). Echipele înscrise vor fi repartizate în mod aleator în 4 grupe. În fiecare grupă, fiecare echipă va juca un meci cu toate celelalte echipe, urmând ca în cazul unei victorii să primească 1 punct, respectiv 0 puncte pentru înfrângere. Din fiecare grupă se vor califica primele două echipe, acestea urmând să participe la campionatul propriu-zis din cadrul LAN Party-ului. Dacă vor exista cazuri de egalitate, avantaj vor avea cei care au învins în meciul direct.

2. Campionatul propriu-zis - offline

Acesta va fi organizat în data de **24 noiembrie 2018** și va fi de tipul „Bring your own computer”, iar sistemul de joc va fi „Double Elimination”.

- meciurile de pe bracket-ul principal vor fi de tipul Best Of 3;
- meciurile de pe losers bracket vor fi de tipul Best Of 1;
- finala turneului va fi jucată pe tipul Best of 5.

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

V. Drepturile și obligațiile jucătorilor

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

obiectiv, fiecare participant trebuie să respecte **Summoner's Code (Codul Invocatorului)**:

1. 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.
2. Trebuie **să ajungă la timp** la începutul fiecărui meci și să fie pregătiți pentru începerea lui. În cazul în care nu sunt prezenți, vor fi descalificați.
3. În cazul în care se observă o **abatere de la reguli** ea trebuie adusă la cunoștință unui organizator.
4. În cazul în care se observă o **diferență** într-un meci înregistrat, aceasta trebuie adusă la cunoștință unui organizator.
5. Participanții trebuie **să informeze Riot** despre orice discrepanță între istoricul real al meciurilor și clasamentul postat de organizator, în cazul în care organizatorul nu remediază problema în urma unei sesizări.
6. Participanții trebuie să aibă **contul de League of Legends** pregătit pe serverul corespunzător, cu numărul de campioni necesari și paginile de bune.
7. Participanții trebuie **să cunoască regulile**.
8. Participanții trebuie să aducă orice **echipament** pe care organizatorii îl consideră necesar.

(2) Organizatorul **respectă și protejează confidențialitatea datelor personale** 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.

VI. Mecanica de competiție

1) Harta și modul de joc

Harta de joc va fi **Summoner's Rift**, iar modul de joc va fi **Draft Pick**. Jucătorii se vor loga pe conturile lor, iar pe baza bracket-ului, aceștia își vor adăuga

adversarii rând pe rând. La sfârșitul fiecărui meci, capitanul echipei câștigătoare va face PrintScreen ecranului, pentru a dovedi victoria lor. Acestea se vor păstra până la eliminarea echipei din turneu. Tot aceștia vor anunța scorul final arbitrilor.

2) Proceduri pre-joc

a. Timpul de pregătire

Timpul de pregătire reprezintă primele zece minute ale rundei și cele cinci minute dintre jocuri. Echipele ar trebui să utilizeze acest timp pentru a se asigura că sunt pregătite în totalitate.

În acest timp, echipele trebuie să:

- Se conecteze la client folosind contul cu care s-au înregistrat, pe serverul corect;
- Creeze jocul, și dacă este necesar, să dea numele jocului oficialilor turneului;
- Aleagă paginile de rune și paginile de masteries;
- Testeze echipamentul și să îl configureze;
- Anunțe, în mod obligatoriu căpitanul, 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 turneului în timpul de pregătire, acesta trebuie să informeze imediat arbitrul, astfel încât problema să poată fi remediată cât mai rapid.

c. Abandonul

- Abandonul din turneu indică organizatorului faptul că o echipa nu mai dorește să participe.
- Echipele pot abandona turneul în orice moment prin anunțarea unui organizator.
- Dacă o echipă nu se prezintă sau nu este logată la ora stabilită, organizatorul turneului poate elimina echipa.
- Dacă ambele echipe nu s-au prezentat, ambele pot fi eliminate din bracket.
- Dacă o persoană din echipă părăsește turneul, ea nu poate fi eliminată din echipă până ce turneul nu s-a finalizat, iar premiile nu au fost acordate.
- Dacă numărul de jucători ce renunță dintr-o echipa depășește numărul minim de persoane pentru un meci, echipa va fi eliminată din turneu.
- Dacă o echipă dorește să abandoneze sau dacă organizatorii turneului sunt nevoiți să elimine o echipă în timpul unui meci, echipa trebuie să abandoneze meciul curent înainte de a abandona oficial turneul.
- Toate abandonurile trebuie să fie anunțate public către toți concurenții.

3) Proceduri în timpul jocului

a. Meciul de înregistrare (*Game of Record / GOR*)

Un meci de înregistrare reprezintă un meci în care toți cei zece jucătorii sunt încărcăți pe hartă și jocul a progresat până într-un punct de interacțiune semnificativă.

După ce un joc ajunge la statutul de GOR, repornirea jocului va fi permisă numai în condiții limitate, cu noi picks-uri și banari.

Condiții care stabilesc GOR sunt:

- Una dintre echipe lansează un atac sau o abilitate pe un minion, un creep din junglă, turete sau campioni inamici;
- Line-of-sight este stabilită între jucătorii din echipele opuse;
- Interacțiunea cu jungla adversarului;
- Cronometrul de joc ajunge la două minute.

b. Oprirea jocului

Jucătorii sunt lăsați să întrerupă un joc în cazul în care un organizator al turneului își dă acordul sau ca parte din timpul lor de pauză alocat pe joc.

În timpul oricărei pauze sau întreruperi, jucătorii nu pot părăsi zona de meci, cu excepția cazului în care au acordul unui oficial.

Pauză directă: Organizatorii pot întrerupe un joc în cazul aparițiilor unor probleme.

Pauză de echipă: Fiecare echipă primește un total de cinci minute de pauză în timpul unui meci din următoarele motive:

- o deconectare neintenționată;
- o defecțiune hardware sau software (exemplu: defecțiune a monitorului sau a unui periferic sau un glitch în joc);
- probleme fizice (exemplu: scaun rupt).

În cazuri excepționale, jucătorii pot cere arbitrului turneului o pauză suplimentară după ce cele cinci minute au expirat. În acest caz, echipa trebuie să anunțe un arbitru și să continue meciul până când arbitrul decide dacă pauza va fi acordată. Dacă nu, jocul continuă.

Reluarea jocului: Echipa care a cerut pauză nu poate relua jocul până când nu primește acordul unui arbitru și toți jucătorii sunt gata la posturile lor.

Pauze neautorizate: Dacă un jucător întrerupe sau reia un joc fără permisiune, în afara timpului lor de pauză alocat, sau nu reia jocul în timpul lor alocat de pauză, aceștia vor fi supuși unor sancțiuni în conformitate cu regulile turneului.

Comunicarea între coechipieri în timpul pauzelor: jucători au voie să discute despre gameplay sau strategie cu coechipierii lor.

4) Proceduri pentru sfârșitul jocului

Organizatorii au posibilitatea ca, în anumite condiții, să fie nevoiți să finalizeze forțat un joc sau meci înainte de finalizarea lui normală. Cauzele tipice pentru aceasta includ dificultăți logistice (cum ar fi închiderea locației).

Organizatorii vor folosi următoarea metodă pentru a determina câștigătorii meciului în cazul în care o concluzie naturală a jocului nu este posibilă.

Arbitrii trebuie să dea un preaviz de 10 minute jucătorilor în cazul în care intenționează să finalizeze forțat un joc/meci. Combinat cu avizul de 10 minute, jocul trebuie să dureze cel puțin 20 de minute. Acest lucru înseamnă că preavizul nu poate fi dat decât abia după ce cronometrul de joc ajunge la 10 de minute. După ce expiră cele 10 minute, echipa cu cel mai mult aur este câștigătoarea jocului.

În cazul în care este egalitate, arbitrii vor stabili echipa câștigătoare după următoarele metode, în ordinea următoare:

1. Echipa cu cele mai multe turnuri distruse;
2. Echipa cu cei mai mulți campioni omorâți;
3. Se compară jucătorii cu cel mai mult aur strâns din fiecare echipă; Dacă este egalitate, se vor compara următorii cu cel mai mult aur strâns și așa mai departe.
4. În cazul în care toate valorile de mai sus sunt la fel, se stabilește într-un mod aleator un câștigător al jocului prin aruncarea monezii sau altă metodă.

Odată ce un meci s-a terminat, căpitaniii din fiecare echipă trebuie să informeze oficialii turneului de rezultat. Ambele echipe trebuie să furnizeze scorul total în cazul în care meciul este mai mult decât un joc.

VII. Înregistrarea unui turneu

Organizatorul turneului va înregistra competiția utilizând **live stream** pentru meciurile din semifinală și finală.

Participanții **nu au dreptul** de a înregistra meciurile pe care le joacă pe canalele private.

VIII. Comportamentul în timpul turneului

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 turneului.

Jucătorii ce încalcă regulamentul în timpul turneului vor fi sancționați.

Toți participanții turneului, inclusiv jucătorii, arbitrii și organizatorul trebuie să citească, atât **regulamentul** cât și **Codul Invocatorului** (Summoners_Code).

IX. Comunicarea dintre jucători

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

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

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

X. Identificarea echipei

Jucătorii sunt **încurajați să se reprezinte** atât pe ei cât și echipa din care fac parte prin: numele echipei, tricouri, embleme, bannere etc.

Arbitrul turneului are autoritatea finală față de orice comportament inadecvat a jucătorului. Prin comportament inadecvat se includ:

- Orice referire la droguri sau produse de această natură;
- Promovarea materialelor legate de orice activitate neautorizată în zona turneului;
- Orice semn obscen, profan, vulgar, repulsiv, ofensator sau neplăcut ce descrie orice fel de lucru pe care o persoană îl poate considera inacceptabil;
- Reclame adresate site-urilor sau produselor pornografice;
- Cuvinte sau gesturi care ar putea să deranjeze adversarul;
- Majoritatea ID-urilor neadecvate de identificare al unor echipe pot fi schimbate în mod amical.

XI. Dispoziții finale

Participanții au obligativitatea de a respecta prezentul regulament. 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:
