

Regulamin Turnieju o Wirtualny Puchar WT AJP V2 w League of Legends

1. W turnieju mogą brać udział drużyny składające się z 5 graczy podstawowych Lider + 4 pozostałych graczy
2. Turniej jest rozgrywany w formule 5 na 5 na mapie summoner's rift. Gracze muszą posiadać konta na serwerze EUNE, stabilne połączenie internetowe, oraz komputer spełniający minimalne wymagania do grania w League of Legends. Każdy gracz może wystąpić tylko w jednej drużynie.
3. Drużyna, aby rozpocząć mecz musi składać się z 5 członków wpisanych do formularza. Możliwe jest jedno zastępstwo w drużynie. O zastępstwie należy poinformować z wyprzedzeniem co najmniej 1h
4. Drużyny można zgłaszać do 7.06.2021 do godziny 19:00. Aby zgłosić drużynę lider musi wypełnić formularz zgłoszeniowy zawierający: nazwę drużyny, nicki członków drużyny z wyszczególnieniem kapitana oraz jego/jej imię i nazwisko. Jeśli gracze rozgrywający mecze nie będą się zgadzać z graczami w zgłoszeniu drużyna zostaje wyeliminowana. E-mail podany przy zgłoszeniu jest adresem kontaktowym w sprawach turnieju.
5. 7.06.2021r. o godzinie 21:00 zostanie rozlosowana drabinka rozgrywek, określająca godzinę meczu dla każdej z poszczególnych drużyn.
6. Eliminacje będą rozgrywane w dniach 11-13 czerwca. Jeśli zgłosi się więcej niż 16 drużyn, organizatorzy akcji przedłużą czas trwania turnieju o kolejne dni (do ustalenia).
7. Aby wziąć udział w turnieju wystarczy wysłać zgłoszenie, oraz uiścić wpłatę w wysokości 2 zł od jednego gracza drużyny (10 zł za drużynę). Opłatę uiszcza lider grupy poprzez wpłatę na rzecz zbiórki na portalu zrzutka.pl. W komentarzu do wpłaty powinna znaleźć się nazwa drużyny, w celu poprawnej identyfikacji. Uzbierane pieniądze trafią w całości do Centrum Opieki nad Dzieckiem w Gorzowie Wielkopolskim (ul. Kazimierza Wielkiego 44) .
8. Turniej będzie rozgrywany przez drabinkę turniejową w formule do 1 zwycięstwa , finał do 2 zwycięstw. Zakładamy, że turniej trwać będzie cały dzień dlatego przed rozpoczęciem turnieju namawiamy do spoglądania na drabinkę turniejową aby uniknąć nieobecności.
9. Wszelkie próby oszustwa będą karane banem na udział w kolejnych rozgrywkach turniejowych organizowanych przez WT AJP oraz RS AJP. Ban nakładany jest na CAŁĄ DRUŻYNĘ.
10. W razie wystąpienia problemów technicznych można zastosować pauzę techniczną po wcześniejszym uprzedzeniu drużyny przeciwnej. Jeśli problemy techniczne wystąpiły przed 10 minutą gry można powtórzyć mecz.
11. Aby zachować płynność przeprowadzania rozgrywek na turnieju finałowym drużyny mają nie więcej niż 10 minut na przygotowanie się do rozpoczęcia meczu.
12. Nagrodami w turnieju są Riot Points, vouchery, gadżety sygnowane logiem Akademii im. Jakuba z Paradyża oraz certyfikaty wzięcia udziału i zajęcia ew. miejsca w drabince turniejowej. Spis nagród pojawi się na 7 dni przed turniejem.

13. Dopuszcza się indywidualne rozpatrzenie złej sytuacji przez sędziów/administratorów transmisji oraz wydarzenia (np. przeniesienie meczu na inną godzinę ze względu na problemy techniczne)