REGULAMIN JADE CUP

regulamin dotyczy każdej drużyny biorącej udział w Jade Cup div.1 oraz div.2

SPIS TREŚCI

1.Ogólne informacje
2.Kwalifikacje
3.Zasady rozgrywek
4.Faza Play-Off
5.Dywizje w turnieju
6.Przygotowanie do meczu
7.Przekładanie meczów
8.Rozgrywka przed meczem oraz po meczu
9.Bany oraz Warny
10.MVP
11.Rostery
12.Zawodnik awaryjny
13.Zachowanie zawodników
14.Postanowienie końcowe
15.Nagrody

1. OGÓLNE INFORMACJE

1.1. Administracja JADE CUP

- Jabolucha (CEO)
- Szambi
- Slippy
- Lumino (ARKUSZ)
- Lexu
- Katopris
- Szazab
- Vademori

1.2 Administracja ma prawo nie odpisywać na DM, rzeczy związane z ligą powinny być wysyłane na ticket gdzie zostaną rozpatrzone.

1.3 Wszelkie kwestie niezawarte w regulaminie jak i kwestie sporne będą rozwiązywane przez administracje.

1.4 Kontakt do administracji będzie obowiązywał tylko i wyłącznie przez discord i kanał tickety.

1.5 Każda drużyna ma obowiązek posiadać kapitana oraz logo drużyny.

1.6 Jeżeli gracz zmieni nick to niezwłocznie ma za zadanie podanie nowego nicku.

1.7 Administracja nie przyjmuje w logach oraz w pseudonimach: Obraźliwych treści, wszelkiego rodzaju przejawu rasizmu, faszyzmu, nazizmu bądź komunizmu. Za jakikolwiek przejaw wyżej wymienionych zachowań będą stosowane kary.

1.8 Zakaz wyzywania przeciwników oraz komentatorów na czacie. Grozi to wykluczeniem zawodnika z ligi oraz banem w następnych ligach oraz turniejach. Można nawet ponieść karę w wysokości przegranej meczu za toxic. Ciągłe pisanie wiadomości prowokacyjnych, np. „ez”, będzie skutkowało karami dla całej drużyny. Zakazuje się także wyzywania na kanale kapitanów czy też discordzie.

1.9 Administrator może ukarać za rzecz nie wskazaną w regulaminie.

1.10 Nieznajomość regulaminu Ligi nie zwalnia z jego przestrzegania.

1.11 Każdy z zawodników wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych (RODO)

1.12 Jade Cup będzie rozgrywany na serwerze EUW/EUNE. Mecze rozgrywane będą na Summoner’s Rift, 5v5 w trybie BLIND PICK. Draft ma być stworzony na stronie Draftlol (dawe.gg).

1.13 Jeżeli rozgrywki mają odbyć się na serwerze EUW obie drużyny muszą wyrazić zgodę w razie nieprawidłowości sprawę rozwiązuje administracja

2. KWALIFIKACJE

2.1 Kwalifikacje będą odbywać się przez 4 dni

2.2 Kwalifikacje będą odbywać się na stronie challengermode

2.3 Drużyny mają maksymalnie tydzień od czasu zakończenia kwalifikacji na wpłacenie wpisowego.

2.4 Każdej drużynie przysługuje 15 minut pauzy i limit 5 użyć komendy do wykorzystania w ciągu całej mapy, w momencie gdy czas się skończy lub zostanie przekroczony limit użyć drużyna przeciwna może przerwać pauze bez pytania.

2.5 Jeżeli któraś z drużyn popełni błąd podczas draftu ma czas, żeby to zgłosić drużynie przeciwnej oraz organizatorów w ciągu 10 sekund

2.6 Każda drużyna ma prawo do użycia strony Draftlol (dawe.gg).

2.7 Drużyny mają prawo spóźnić się na mecz maksymalnie 15 minut od wystartowania kwalifikacji bez poniesienia konsekwencji, w przypadku dłuższego spóźnienia (20 minut) mecz zostanie uznany jako walkower dla drużyny przeciwnej. W Przypadku spóźnienia się 15-20 minut drużyna traci 2 bany w drugiej fazie banowania.

2.8 Administracja ma decydujący głos podczas wszelkich sporów.

2.9 Zawodnik podczas jednego dnia kwalifikacji może grać w jednej drużynie.

2.10 Podczas walki jest zakazane użycie pauzy, takowe pauzowanie gry może skutkować walkowerem dla drużyny dającej pauze.

2.11 Jeżeli któryś z zawodników zostanie ukarany przez Riot Games i jego konto będzie zbanowane gracz ma możliwość skorzystania z innego konta, które musi zostać zgłoszone organizatorom nie później niż 10h po banie. W przypadku otrzymania bana za toksyczność gracz nie ma możliwości dalszego partycypowania w rozgrywkach ligowych.

2.12 Mecze rozgrywane są na serwerze EUNE jeżeli dwie drużyny wyrażą zgodę na granie na serwerze EUW mecz może zostać rozegrany na serwerze EUW z wcześniejszym poinformowaniem administracji

2.13 Po dołączeniu do lobby kapitanowie mają obowiązek podać na czat opgg main kont z easta oraz z westa

2.14 W turniejach kwalifikacyjnych drużyny będą zdobywać punkty odpowiednio według zajętego przez nich miejsca:

- 100 pkt - 1 miejsce

- 80 pkt - 2 miejsce
- 60 pkt - 3 miejsce
- 40 pkt - 4 miejsce
- 20 pkt - Miejsca od 5 do 8
- 10 pkt - Miejsca od 9 do 16
- 0 pkt - Miejsca od 17 w dół

2.13 Wyższy seed wybiera side (1 ma przewagę nad 8 itp)
2.14 W Kwalifikacjach przechodzą 20 zespołów (top 10 idzie do div 1 a miejsca 11-21 idą do div 2)

2.15 W momencie takiej samej ilości punktów na koniec kwalifikacji (gdy walka jest o awans do div1 bądź div2) patrzymy na to jaki drużyny mają bilans w stosunku do siebie. Jeśli natomiast bilans jest taki sam będą mierzyć się ze sobą w pojedynku BO3 o miejsce w turnieju.

3. ZASADY ROZGRYWEK

3.1 Gracz ma obowiązek posiadać aktywne konto na serwerze EUNE bądź EUW oraz zagrane 100 rankedów (soloq) w sezonie 12 oraz zagrania min 10 rankedów w ciągu 2 tygodni.

3.2 Rozgrywki odbywają się w systemie BO1.

3.3 Pierwsza div będzie podzielona na 1 grupę z 10 zespołami. Div 2 będzie podzielone również na 1 grupę z 10 zespołami

3.4 Każda zmiana w rosterze i zmiana meczu ma być podana najpóźniej do piątku danego tygodnia do godziny 20:00.

3.5 Drużyny mają prawo spóźnić się na mecz maksymalnie 15 minut od ustalonej godziny bez poniesienia konsekwencji, w przypadku dłuższego spóźnienia (20 minut) drużyna która spóźnia się traci 2 bany w fazie banowania , w przypadku jeszcze dłuższego spóźnienia (30 minut) mecz zostanie uznany jako walkower dla drużyny przeciwnej.

3.6 Coach może przebywać na komunikatorze głosowym z graczami podczas draftu oraz podczas gry (full mute) , Rezerwowi też mogą siedzieć podczas gry full mute

3.7. W meczu mogą grać tylko osoby podane w rosterach. W nagłym wypadkach obowiązuje gracz “Zawodnik Awaryjny”

3.8 Side działają tak jak jest zapisane w arkuszu

3.9 Drużyna po przejściu kwalifikacji ma obowiązek wpłacić X zł na konto podane przez administracje (BLIK/PayPal)

3.10 Gracz ma obowiązek zgłosić wszystkie swoje konta jakie posiada w grze League of Legends.

3.11 Kapitan po przejściu kwali ma obowiązek zgłosić swój roster używając np tego szablonu
Top - Nick - Discord wraz z tagiem - multi opgg wszystkich kont na eascie oraz na wescie
Jg - Nick - Discord wraz z tagiem - multi opgg wszystkich kont na eascie oraz na wescie
Mid- Nick - Discord wraz z tagiem - multi opgg wszystkich kont na eascie oraz na wescie
Adc- Nick - Discord wraz z tagiem - multi opgg wszystkich kont na eascie oraz na wescie
Support - Nick - Discord wraz z tagiem - multi opgg wszystkich kont na eascie oraz na wescie
Rezerwowy - Nick - Discord wraz z tagiem - multi opgg wszystkich kont na eascie oraz na wescie
Coach - Discord wraz z tagiem

3.12 Remake obowiązuje tylko gdy zawodnik wybrał złe summoners spelle bądź złego championa oraz złe runy

3.13 Drużyna może posiadać maksymalnie 3 rezerwowych

3.14 Wszystkie zmiany w składzie muszą być zgłoszone organizatorom

3.15 Zmiany w składzie będę uważane za skuteczne z chwilą zatwierdzenia ich przez organizatorów

3.16 Uczestnicy mogą użyć komendy „/pause” tylko w wymienionych niżej przypadkach:
a) Niecelowe rozłączenie
b) Niesprawność sprzętu lub programów

3.17 Każdej drużynie przysługuje 15 minut pauzy do wykorzystania w przeciągu całej gry.

3.18 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wymuszenia pauzy w dowolnym momencie gry, bez względu na obecną sytuację w grze

3.19 Po meczu kapitan wygranej drużyny ma obowiązek wysłać screena z gierki,wynik,mvp. Maksymalnie można opóźnić wysłanie wyników o 30 minut , po 30 minutach gierka zostaje anulowana.

3.20 Drużyna po przejściu kwalifikacji ma obowiązek X złotych na konto podane przez administratora

3.21 Drużyna biorąca udział w rozgrywkach fazy grupowej nie może zakupić drugiego slotu

3.22 Zawodnik nie może grać w 2 drużynach jednocześnie czyli nie może jednocześnie grać w div 2 oraz w div 1 jednocześnie

3.23 Mecze rozgrywane są na serwerze EUNE jeżeli dwie drużyny wyrażą zgodę na granie na serwerze EUW mecz może zostać rozegrany na serwerze EUW z wcześniejszym poinformowaniem administracji

4. Faza Play-Off

4.1. Faza play-off trwa X tygodni

4.2. W fazie play-off udział bierze X drużyn

4.4. W fazie play-off wszystkie mecze oprócz finału są rozgrywane w systemie BO3

4.5. Finał jest rozgrywany w systemie BO5

4.6. Data meczu jest ustalana przez administrację

4.7. W pierwszej mapie stronę wybiera drużyna z wyższym seedem, w każdej kolejnej stronę wybierają przegrani poprzedniej mapy

4.8 W serii w systemie BO3 przed 2 mapą występuje 10 minut przerwy, zaś przed 3 jeśli do niej dojdzie drużyny mogą wydłużyć przerwę do 15 minut

4.9. W finale przed mapą nr 2, 3, 4 występuje 10 minut przerwy

5. DYWIZJE W TURNIEJU

5.1 Dywizja 1 oraz 2 będzie zawierała po 10 zespołów w każdej dywizji

5.2 Podczas trwania ligi zawodnik może grać tylko w 1 zespole

5.3 Podczas trwania ligi maksymalnie drużyna może maksymalnie sprowadzić 4 zawodników do swojej drużyny

5.4 Podczas trwania ligi jeden zawodnik może przejść maksymalnie do 2 teamów nie licząc początkowego teamu z którym zaczynał ligę

5.5 Mecze w grupie będą w systemie BO1 z rewanżami

5.6 Transfery można przeprowadzać do czwartku danego tygodnia do godziny 19:00. W dniach piątek-sobota-niedziela jest niedozwolone wpisywanie nowych zawodników

6. PRZYGOTOWANIE DO MECZU

6.1 Kapitanowie drużyny mają za zadanie stworzyć lobby,draftlol conajmniej 5 minut przed wyznaczoną godziną meczu

6.2 Kapitanowie mają obowiązek zgłosić zmianę terminu meczu przynajmniej 2 dni przed wyznaczonym terminem meczu

6.3 W przypadku gdy mecz jest streamowany obowiązkowym jest zaproszenie hosta do lobby

6.4 Jeżeli mecz jest off-stream zawodnik ma prawo do streamowania własnego pova z delayem 5 minutowym conajmniej
6.5 Kapitan ma obowiązek zapytać drużynę przeciwną czy jest gotowa inaczej nie może zacząć meczu bądź przerwać pauze

7. PRZEKŁADANIE MECZÓW

7.1 Przełożenie meczu może maksymalnie przedłużyć się do 10 dni przód/wstecz

7.2 Jeżeli nastąpi dogadanie terminu kapitan jednej z drużyn ma obowiązek wysłać na kanał #zmiany-terminarzu z schematem przypiętym na kanale #zmiany-terminarzu

7.3 Jeżeli mecz będzie przełożony z dnia na dzień kapitan ma obowiązek poinformować niezwłocznie administrację na ticketach.

7.4 Plan wstępnych streamowanych meczów pojawi się wraz z terminarzem jeżeli któryś z tych meczów będzie przełożony kapitanowie mają obowiązek ustalić termin również z komentatorem/hostem

7.5 Jeżeli nie uda się ustalić terminu meczu kapitanowie mają obowiązek poinformować na tickecie administratorów wtedy obaj kapitanowie będą proszeni o wejście na kanał by ustalić termin meczu

8. ROZGRYWKA PRZED MECZEM ORAZ PO MECZU

8.1 MVP jest wybierany przez drużynę przeciwną, jeżeli mecz był stream on to mvp wybiera komentator.

8.2 Na jedną drużynę przypada 5 pauz maksymalnie trwające 15 minut po wykorzystaniu limitu drużyna nie może wykorzystać więcej pauz w przypadku złamania można odwołać się o w/o

8.3 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wymuszenia pauzy w dowolnym momencie gry, bez względu na obecną sytuację w grze

9. Bany oraz Warny

9.1 Co sezon jeden warn jest cofany z konta gracza bądź teamu, czyli np;
Gracz x ma 2 warny z sezonu 1, w sezonie 2 posiada tylko 1 warna

9.2 Administracja ma prawo ukarać zawodnika warnem za punkt którego nie ma w regulaminie

9.3 Sytuacje w których administracja ma prawo dać warna graczowi/teamowi
- Toksyczne zachowanie na discordzie
- Dawanie pauz w trakcie walk
- Toksyczne zachowanie w grze
- Nieuzasadniony remake gry bądź zmiana summoner spella po remake
- Zmiana postaci w drafcie po upływie 20 sekund

9.4 Rodzaje banów
- Ban x gier
- Ban na play offy
- Ban na czat
- Perm ban na udział w lidze
- Ban na x sezonów
- Ban na x czasu

9.5 Gdy gracz osiągnie wynik 3 warnów jest automatycznie banowany,rodzaj banu jest podejmowany przez administracje

10. MVP

10.1 Zawodnik dostający MVP może udzielić wywiadu jeżeli jest mecz ON STREAM, jeżeli nie wyrazi zgody kapitan jest proszony na wywiad

10.2 MVP może być zdjęte graczowi za toksyczne zachowanie w stosunku do enemy teamu/gracza

10.3 Administracja może zmienić MVP i dać innemu graczowi

11. ROSTERY

11.1 Każda zmiana w rosterze po przejściu kwalifikacji ma być podana administratorowi na ticket

11.2 Jeżeli roster posiada zawodnika który nie spełnia wymagań wtedy kapitan ma prawo użyć zawodnika awaryjnego

11.3 Jeżeli zawodnik wysypie się przed np; 1h przed meczem kapitan ma obowiązek zgłosić to administratorowi i wyrazić chęć wzięcia zawodnika awaryjnego

11.4 Jeżeli roster drużyny nie będzie podany po przejściu kwali drużyna będzie automatycznie skreślana

11.5 Drużyna może maksymalnie sciągnąć 3 osoby z innych drużyn w lidze. Jeżeli to jest osoby nie grające w lidze liczba transferów jest dowolna do max 3 rezerwowych + main skład

12. ZAWODNIK AWARYJNY

12.1 Zawodnik awaryjny jest określany jako zawodnik który nie jest wpisany w roster lecz wystąpi w meczu w przypadku problemu z jednym zawodników który się wysypał np 1h przed meczem

12.2 Zawodnik awaryjny musi spełniać wymagania ligowe oraz nie może grać w żadnej drużynie w lidze

12.3 Zawodnik awaryjny ma być podany drużynie przeciwnej oraz administratorowi, czyli opgg,nickname oraz discord tej osoby

12.4 Maksymalnie można użyć 4 zawodników awaryjnych na całą ligę

12.5 Drużyna przed przystąpieniem do ligi oraz podczas ligi może zapisać zawodników awaryjnych u administratorów jeżeli będzie taka potrzeba

13. ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW

13.1 Żaden przejaw toksyczności nie będzie tolerowany w turnieju

13.2 Za zachowanie zawodników może ucierpieć drużyna oraz takowy gracz

13.3 Zakazuje się przejawu rasizmu,homofobi w turnieju

13.4 Jeżeli gracz zostanie ukarany i zostanie nałożona kara w lolu np; perm ban zawodnik dostaje warna w lidze za przejaw toksyczności

13.5 Jeżeli zawodnik np tydzień przed dostanie bana na konto za toksyczność jest wykluczony na okres 2 tygodni po wystartowaniu ligi

14. POSTANOWIENIE KOŃCOWE

14.0 Ostateczność decyzji
14.1 Wszystkie decyzje dotyczące interpretacji powyższych przepisów, jak również decyzje w zakresie kar za niewłaściwe zachowania, leżą wyłącznie w gestii organizatorów, których decyzje są ostateczne.

14.2 Sprzeczność Decyzji z regulaminem

14.3 Przepisy niniejszego regulaminu nie ograniczają organizatorów w kwestii podejmowanych decyzji. Mogą one być sprzeczne z postanowieniami regulaminu pod warunkiem, że zachowanie i działania podejmowane przez graczy są szkodzące innym uczestnikom ligi.

14.4 Powyższe przepisy mogą ulec zmianie bez wcześniejszego poinformowania uczestników Jade Cup, w celu zapewnienia uczciwej gry oraz utrzymaniu integralności współzawodnictwa.

14.5 Ostateczny głos w sporach ma administracja

14.6 Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z przestrzegania go

14.7 Administracja może ukarać za coś czego nie ma w regulaminie

15. NAGRODY

15.1 Nagrody

1 - Miejsce -

2 - Miejsce -

3 - Miejsce -

Drużyna z najlepszym contentem -

MVP całej lidze -

15.2 Administrator ma prawo nie wypłacić drużynie nagród gdy takowa drużyna dostanie bana po lidze wtedy nagroda przechodzi na inną drużynę.