



A1 Gaming League
League of Legends

ПРАВИЛНИК

(10/2018)

Преди изиграването на първата си среща, всеки играч е задължен да прочете и да се запознае с правилата, както и да ги спазва стриктно. Ще направим всичко възможно, за да запазим тази секция актуализирана по всяко време, но при определени обстоятелства това може да не е възможно. В случай на непредвидени ситуации или несъответствие, решенията на администраторите и организаторите на турнира ще бъдат с предимство и финални. Записвайки се за A1 Gaming League, Вие се съгласявате с всички изброени правила по-долу. Администраторите имат правото да дисквалифицират играчи, които не са се съобразили с правилата или не спазват добрия тон. Възможни са промени в правилата без уведомяване на играчите.

СЪДЪРЖАНИЕ

1. Структура

- 1.1. Основна информация
- 1.2. Регистрация
- 1.3. Състави
- 1.4. Капитани

2. Формат

3. Започване на среща и докладване на резултата

4. Закъснения

5. Прекъсване на връзка

6. Имена на играчите (никове) и имена на отборите

7. Поведение на играчите

1. Структура

1.1. Основна информация

Турнирните срещи ще се проведат в EUNE (Europe Nordic & East) сървър на Riot Games, а записването, чекирането, докладването на резултати и др. - в платформата A1 Gaming League (powered by Toornament). Максималният брой участници е неограничен. Връзката с реферите на турнира ще се провежда в официален канал в Discord.

1.2. Регистрация

Записванията за турнирите ще се провеждат в платформата на A1 Gaming League (powered by Toornament) през предоставения от организаторите линк. По време на регистрацията, капитаните на отборите са длъжни коректно да попълнят задължителните полета. След успешна регистрация играчите трябва да се чекират за участие в съответния турнир в рамките на предварително указан от организаторите времеви период, наречен „check-in прозорец“.

1.3. Състави

Съставите се подават по време на регистрационния период преди началото на събитието. Промените в съставите на отборите могат да се провеждат почти по всяко време преди окончателното започване на дадено събитие/турнир. Играчите не могат да играят в мач, освен ако не са в официалния състав (с който са се регистрирали или последно са променили) на отбора и от всички отбори се изисква да имат минимален брой играчи (5).

1.4. Капитани

Капитаните на отборите контролират всеки аспект от комуникацията с администраторския екип. Капитаните на отборите имат право да редактират информацията за отбора, да добавят или премахват членове на отбора, да насрочват мачове, да отчитат резултати и да обсъждат спорове. Всеки отбор е задължен да има капитан.

2. Формат

Квалификационните турнири ще се проведат във формат на директна елиминация Best of 1 до четвъртфиналите включително, а полуфиналите, финала и мача за трето и четвърто място ще се проведе във формат Best of 3.

- Сървър: EUNE (Europe Nordic & East)
- Формат: 5 срещу 5
- Директна елиминация - 1 игра до ¼ финал включително
- Директна елиминация – Две от три игри за ½ финалите и финала
- Карта: Summoner's Rift
- Пикове и банове: Tournament Draft

3. Започване на среща и докладване на резултата

В деня на турнира, след като даден отбор потвърди участието си след CHECK-IN, трябва да се изчака генериране на схема на турнира. Следващата стъпка е да намерите срещата си, да влезете в нея и да копирате турнирния код. После да влезте в "Custom" League of Legends игрите и копирайте кода си, за да се присъедините в лобито. Всички резултати ще се обновяват автоматично след края на срещата, благодарение на турнирния код, който ползвате.

4. Закъснения

При закъснение на един от отборите, трябва да изчакате минимум 15 минути съперника си. При неявяване след 15 минути, моля свържете се с администратор, който ще вземе крайно решение относно дадената среща. Графикът е приблизителен и са възможни забавяния. Изключения относно закъснение на даден отбор за среща се правят при забавяне на предходни мачове в схемата на турнира.

5. Прекъсване на връзка

Организаторите не носят отговорност за играчи, които имат проблеми със свързването към сървъра (включително хардуерни, софтуерни или мрежови). Отборите трябва да имат заместващи играчи, които да се присъединят, ако даден играч има проблем със свързването към сървъра. Ако даден играч напусне сървъра по причина свързана с мрежови проблеми, сървърът трябва да бъде поставен на пауза при първия възможен момент. Ако паузата продължи повече от 10 минути, свържете се с администратор, който ще вземе крайното решение относно казуса.

6. Имена на играчите (никове) и имена на отборите

Имената на играчите (никове) не трябва да съдържат вулгарности, расизъм, сексизъм, насърчаване на употреба на алкохол и наркотични вещества и т.н.

Имената на отбори, съдържащи някое от изброените по-долу, няма да бъдат толерирани: расизъм, сексизъм, насърчаване на употреба на алкохол и наркотични вещества или обща вулгарност. Отбори с обидни имена ще бъдат помолени от администраторския екип да си сменят името. При неизпълнение отборът ще бъде премахнат от турнира.

Промените в името на отбора са разрешени по всяко време, но са ограничени до една промяна на всеки 30 дни. Допълнителни промени могат да бъдат изискани от администраторския екип и ще се разглеждат за всеки отделен случай.

7. Поведение на играчите

Всички участници са длъжни да поддържат и спазват определено ниво на спортменство. Всяко неспортменско действие, което може да включва, но не се ограничава до расизъм, груби / вулгарни действия, обидни забележки и неуважение към администраторския екип, не се толерира. Участниците, които не отговарят на тези изисквания, подлежат на наказания от пропускане на мач, служебна загуба и отстраняване на дадения играч или други наказания, които организаторите считат за необходими.

Всяко обвинение за неспортменско поведение трябва да бъде отправено в адекватен срок към администраторския екип с предоставени доказателства и ще бъде разследвано от организаторите.