

Regulamin Ligi E-sportowej FIFA 2019/20

I runda (od 14 Listopada) II runda (od 10 Lutego) Play-off (marzec-kwiecień)

Cele:

Celem głównym rozgrywek jest pogłębienie więzi społecznych w formie rywalizacji E-sportowej.

Celami drugorzędnymi są:

- Stworzenie możliwości uczestnictwa w rozgrywkach ligowych z prawdziwymi, emocjami i nagrodami.**
- Oderwanie uczniów od izolowanych gier na smart fonach**
- Możliwość sprawdzenia się w rywalizacji e-sportowej dla uczniów niepełnosprawnych**
- Nauka współpracy i dyscypliny ligowej**
- Rozpowszechnianie kultury sportowej**
- Promocja szkoły**

I OGÓLNE ZASADY

- 1.1 Koordynatorem i organizatorem głównym Ligi jest nauczyciel Sebastian Potręć.
- 1.2 W przypadku absencji nauczyciela koordynującego. Jego role przejmują organizatorzy wykonawczy.
- 1.3 Organizatorem wykonawczym są Jakub Sagan i Leszek Lesiewicz.
- 1.4 Mecze rozgrywane są na komputerach PC.
- 1.5 Mecze rozgrywane są w grze Fifa 2020 w wersji demo.
- 1.6 Uczestnikiem ligi jest osoba, która zarejestrowała się i opłaciła wpisowe.
- 1.7 Organizatorzy nie zwracają wpisowego.
- 1.8 Oficjalną stroną ligi jest adres www.soswlublin/wyscigowa/projekt/turniej w zakładce Liga FIFA.
- 1.9 Organizator ma prawo do zmian w regulaminie, jednak każda zmiana będzie udostępniana na stronie ligi.
- 1.10 Harmonogram rozgrywek będzie podany na stronie ligi
- 1.11 Liga składa się z 2 rund podzielonych na 9 kolejek dla I i II ligi
- 1.12 Pierwsza runda rozpoczyna 14.11.2019, druga runda rozpoczyna się 10.02.2020.
- 1.13 Wszystkie mecze rozgrywane są w każdą długą przerwę w poniedziałek i czwartek w Sali109, te terminy mogą ulec zmianie.
- 1.14 Mecze I ligi rozpoczynają się najpóźniej o 3 minuty po dzwonku(13.33). Mecze II ligi rozpoczynają się najpóźniej (13.45).
- 1.15 Druga runda rozgrywek rozpoczyna się 10.02.2020. Dokładny harmonogram będzie dostępny na stronie Ligi.
- 1.16 Gramy na zasadach wspólnej przyjaźni. Przed rozpoczęciem rozgrywek podajemy sobie ręce.

II ZAWODNIK

- 1.1 Uczestnik, który został poprawnie zarejestrowany w lidze staje się Zawodnikiem.
- 1.2 Zawodnik występuje pod nazwą imienia i nazwisko oraz obowiązkową pod pseudonimem lub nazwą drużynową i graficznym logiem, które będzie ogólnodostępne i promowane na stronie ligi.
- 1.3 Logo jest obowiązkiem każdego gracza. Najlepsze logo będzie promowane nagrodą.

1.4 Logo, pseudonim lub nazwa drużynowa nie może być obraźliwa. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji.

1.4 Jeden zawodnik może grać dowolną drużyną dostępną w platformie gry 2020 w wersji Demo.

III STRUKTURA SZKOLNEJ LIGI E-SPORTOWEJ

1.1 Liga będzie składała się z dwóch faz - ligowej(zasadniczej) oraz pucharowej(play-off)

1.2 Mecze ligowe będą rozgrywane na zasadach mecz i rewanż

1.3 Do fazy play-off awansują pierwsze 4 drużyny z I ligi i pierwsze 2 z II ligi. Kolejne dwie z I ligi (5 i 6 miejsce) i II ligi(3 i 4miejsce) rozgrywają między sobą baraże o wejście do fazy play-off.

1.4. Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na zasadach turniejowych

1.5. O kwalifikacji, w pierwszej kolejności decyduje liczba zdobytych punktów przez zawodnika - zwycięstwo 3 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.

1.5.1 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans bramkowy zawodnika. Zawodnik z lepszym bilansem przechodzi dalej.

1.5.2 Jeśli bilans bramkowy nie jest rozstrzygający, w trzecim etapie porównujemy liczbę zwycięstw. Zawodnik z większą ilością zwycięstw przechodzi dalej.

1.5.3 Jeśli liczba zwycięstw nie jest rozstrzygająca, w czwartym etapie rozgrywany jest mecz pomiędzy zawodnikami. Zwycięzca spotkania przechodzi dalej.

1.6 Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie www.soswlublin/wyscigowa/projekt/turniej

1.7 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza w wyjątkowych okolicznościach, jednak poinformuje o tym fakcie zawodników nie później niż 48 godzin przed planowanym rozpoczęciem spotkania.

IV ORGANIZACJA MECZÓW

1.1 Organizator tworzy ramowy terminarz spotkań dla wszystkich zawodników minimum 3 dni przed oficjalnym rozpoczęciem ligi, jednak Organizator zastrzega sobie prawo, iż pierwszy podany terminarz może zawierać w sobie tylko pierwsze 5 kolejek.

1.2 Uczestnik turnieju/gracz może odwołać się od wyniku, jeżeli stwierdzi, że zaistniały problemy w trakcie meczu w tym celu gracz poszkodowany, powinien okazać "dowody".

1.3 Zawodnicy są zobowiązani do dotrzymywania terminów wynikających z harmonogramu gier.

1.3.1 W wyjątkowych okolicznościach(udokumentowana usprawiedliwiona absencja dają prawo do rozegrania meczu w ustalonym przez organizatora terminie)

1.4 Zawodnicy są zobowiązani do dostarczenia wyniku spotkania do organizatora po zakończeniu kolejki.

1.6 Margines czasowy ustala się na 3 minuty od terminu ustalonego przez zawodników startu. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu oczekiwania do kolejnych 5 minut.

1.7 W przypadku braku zawodnika w momencie umówionego spotkania, zawodnik dostępny powinien zgłosić ten fakt do Koordynatora i oczekiwać maksymalnie 3 minuty.

1.7.1 W przypadku dalszej nieobecności zawodnika Koordynator Rozgrywek ma prawo zarządzić walkower (0-3).

1.10 Ustawienia w grze są z góry narzucone przez ograniczenia wersji DEMO

1.10.1 Prędkość gry: normalna

1.10.2 Długość połowy: 4 minuty

1.10.3 Kartki, Kontuzje i Spalone: włączone

V NAGRODY

1.1 Nagrody Główne są przyznawane za zajęcie I-III miejsca w rundzie play-off:

- I miejsce(Mistrz Ligi)-Nagroda główna o wartości min 140 zł oraz Puchar
- II miejsce(Wice Mistrz Ligi)-Nagroda główna o wartości min. 100 zł oraz Puchar
- II miejsce(II Wice Mistrz Ligi)-Nagroda główna o wartości min. 60 zł oraz Puchar

1.2 Nagrody przyznawane są za zajęcie I miejsca w fazie zasadniczej obu lig:

- I Liga – Puchar za I miejsce w I lidze w sezonie zasadniczym
- II Liga – Puchar za I miejsce w II lidze w sezonie zasadniczym

1.3 Nagrody otrzymują również królowie strzelców

Król strzelców play-offów – puchar i nagroda

Król strzelców I ligi – puchar

Król strzelców II – puchar

1.5. Nagrodę w konkursie za najlepsze logo zawodnika

Nagrodą jest zaprojektowana koszulka z logiem zawodnika i wybranym ulubionym numerem.

Jury, które wybiera logo składa się z: nauczycieli informatyki.

1.6 Poza nagrodami wyszczególnionymi dla zespołów – zawodnicy drugiej ligi, którzy dostali się do play-off automatycznie mają prawo do gry w I lidze.

1.7 Nagrody nie podlegają wymianie

1.8 Nagrody są przyznawane oficjalnie podczas uroczystości zakończenia roku szkolnego.

VI KARY

1.1 Żółta kartkę otrzymuje zawodnik, który:

-Użyje jakichkolwiek ustawień, które nie są dozwolone.

-Celowo przegra mecz.

-Używa wulgaryzmów i niekulturalnego zachowania w stosunku do innych,

-Prowokuje niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom, niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy.

1.2 Druga żółta kartka skutkuje czerwoną.

1.3 Czerwona kartka oznacza pauzę w spotkaniach na 2 tygodnie.

1.4 Ponownie otrzymana czerwona kartką oznacza dyskwalifikację z ligi.

VII POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1.1 W sytuacjach nieuregulowanych postanowieniami niniejszego regulaminu, ostateczna decyzja należy do Organizatora ligi.

1.2 Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji regulaminu.

1.3 Udział w lidze jest równoznaczny ze znajomością oraz akceptacją niniejszego regulaminu.