

Regulamin rozgrywek finałowych Turnieju Informatycznego Edukacja-Informatyka-E-zabawa EiE 2015



§1 Informacje ogólne

1. Do etapu finałowego Turnieju zakwalifikowano po 14 drużyn z poziomu gimnazjalnego i 12 drużyn z poziomu ponadgimnazjalnego.
2. Etap finałowy polega na:
 - a. rozwiązaniu testu wiedzy oraz
 - b. rozgrywkach turniejowych w League of Legends, realizowanych w dwóch częściach – opisanych szczegółowo w §3:
 - rozgrywkach „każdy z każdym” w ustalonych grupach (A,B,C – dla gimnazjów oraz D,E,F – dla szkół ponadgimnazjalnych)
 - rozgrywkach systemem pucharowym dla gimnazjów oraz szkół ponadgimnazjalnych.
3. Test wiedzy oraz rozgrywki turniejowe w LOL, stanowią dwie niezależne, równoważne części Turnieju.
4. O ostatecznym miejscu w Turnieju decyduje końcowa klasyfikacja dokonana po II części rozgrywek w LOL.
5. Każdy niepełnoletni uczestnik Turnieju musi posiadać zgodę rodziców i dostarczyć ją przy rejestracji w dniu 7 marca 2015 r.
6. W etapie finałowym 3-osobowe drużyny z gimnazjów otrzymają numery poprzedzone symbolem „G”. Drużyny ze szkół ponadgimnazjalnych otrzymają numery poprzedzone symbolem „P”.
7. Numery drużyn zostaną wylosowane jeden dzień przed finałem, przez sędziego głównego, w obecności Komitetu Turniejowego oraz przekazane drużynom podczas rejestracji w dniu 7 marca 2015 r. Drużyna może zachować dodatkowo swoją nazwę, wtedy będzie ona poprzedzona prefixem np. P1-nazwa lub G1-nazwa.
8. Poziomy G i P są rozłączne i nie rywalizują między sobą. Rywalizacja odbywa się wewnątrz poziomów.

§2 Etap finałowy – rozgrywki turniejowe, informacje ogólne

1. Dla poziomów G i P przeznaczono osobne areny do rozgrywki tzw. „STOŁY”.
2. Do każdego stołu przyporządkowana jest osoba z obsługi, której zadaniem jest:
 - rozmieszczanie drużyn na poszczególnych stanowiskach przy stole,
 - prowadzenie dokumentacji kolejnych rozgrywek na stole,
 - dbanie o przestrzeganie regulaminu i porządku przy stole,
 - reagowanie na niekulturalne lub niesportowe zachowanie,
 - rozpoczynanie i kończenie rozgrywki,
 - przekazywanie wyników meczów do sędziego głównego.
3. Wszystkie drużyny muszą bezwzględnie podporządkować się poleceniom obsługi stołu pod groźbą dyskwalifikacji w danym meczu lub wykluczeniu z całych rozgrywek.

4. Rozgrywki turniejowe w LOL przeprowadzane są w dwóch etapach:
 - a. etap pierwszy – w grupach – „każdy z każdym”
 - b. etap drugi – systemem pucharowym
5. Gra rozpoczyna się po wczytaniu mapy i wyborze postaci, na sygnał dany przez obsługę stołu.

§3. I etap rozgrywek turniejowych

1. Pierwszy etap finału rozgrywany jest system „każdy z każdym” rozgrywanym w grupach według poniższej listy:

gimnazja – 14 drużyn:
Grupa A – rozgrywki na stole nr 1. Drużyny: G1, G2, G3, G4, G5,
Grupa B – rozgrywki na stole nr 2. Drużyny: G6, G7, G8, G9, G10,
Grupa C – rozgrywki na stole nr 3. Drużyny: G11, G12, G13, G14,

szkoły ponadgimnazjalne - 12 drużyn:
Grupa D – rozgrywki na stole nr 4. Drużyny: P1, P2, P3, P4,
Grupa E – rozgrywki na stole nr 5. Drużyny: P5, P6, P7, P8,
Grupa F – rozgrywki na stole nr 6. Drużyny: P9, P10, P11, P12.
6. Każdy z zespołów otrzyma szczegółowy harmonogram rozgrywek.
7. Zasady pojedynczego meczu w LOL, w pierwszej fazie turnieju, wyglądają następująco:
 - a) przed przystąpieniem do finału każdy gracz musi posiadać osobiste i aktywne konto w grze LoL,
 - b) gracz może mieć dowolny lvl w grze.
 - c) każda drużyna wybiera jednego gracza do roli kapitana, który reprezentuje drużynę, komunikuje się w jej imieniu z organizatorami i pozostałymi drużynami oraz podejmuje ostateczne decyzje
 - d) domyślnie wybraną i dozwoloną mapą jest Most Śmierci w popularnie znanym trybie gry ARAM Howling Abyss,
 - e) każdy z członków drużyny może wybrać dowolnego bohatera na każdy mecz
 - f) dwie drużyny walczą ze sobą na jednej alei bez neutralnego terytorium. Rozgrywkę zaczyna się na 3 poziomie,
 - g) drużyna wskazana przez obsługę stołu tworzy grę ręcznie i zaprasza drużynę przeciwną,
 - h) członkowie drużyny siedzą obok siebie i mogą się porozumiewać (dozwolona jest nieprzeszkadzająca innym dyskusja słowna i czat),
 - i) pojedynczy mecz zostaje zakończony po:
 - zniszczeniu wrogiego nexusa - 2 pkt. dla drużyny, która zniszczyła nexusa, 0 pkt. dla drugiej drużyny,
 - po upływie czasu gry (podanego w harmonogramie) – 1 pkt. dla drużyny, która zniszczyła większą ilość wież,
 - 0 pkt. dla drugiej drużyny,
 - po upływie czasu gry (podanego w harmonogramie) – 0 pkt. dla każdej drużyny jeżeli zniszczyły tę samą ilość wież.
 - j) wynik gry ogłasza i protokołuje obsługa stołu.
 - k) koniec czasu gry ogłasza obsługa stołu.
8. Po etapie „każdy z każdym” w grupach zostaje podliczona ilość punktów z gry, które decydują o przejściu do następnego etapu.
9. Do kolejnego etapu przechodzą:

7.1. 8 zespołów ze szkół ponadgimnazjalnych (P) - dwa zespoły z każdej grupy z największą ilością punktów oraz dwie drużyny z najwyższą punktacją ze wszystkich pozostałych drużyn z poziomu P, bez względu na

przynależność do grupy. W przypadku remisu o miejscu decyduje bezpośredni pojedynek, w dalszej kolejności decyduje losowanie sędziego poprzez rzut monetą w obecności członków drużyny.

7.2. 8 zespołów gimnazjów – G - (dodatkowe zasady ze względu na grupy o różnej liczebności):

- a. dwie drużyny z każdej grupy z największą liczbą punktów.
- b. dodatkowo jedna drużyna z największą ilością punktów z wszystkich pozostałych drużyn,
- c. dodatkowo kolejna drużyna z największą ilością punktów rozgrywa mecz barażowy z trzecią (pod względem liczby punktów) drużyną z grupy „C” -pod warunkiem, że nie jest to ta sama drużyna (wtedy automatycznie dana drużyna przechodzi do wyższego etapu) *lub trzecia z kolei drużyna z grupy C nie została wybrana na podstawie pkt. 7.2 b. (wtedy obowiązuje zasada ilości punktów).*

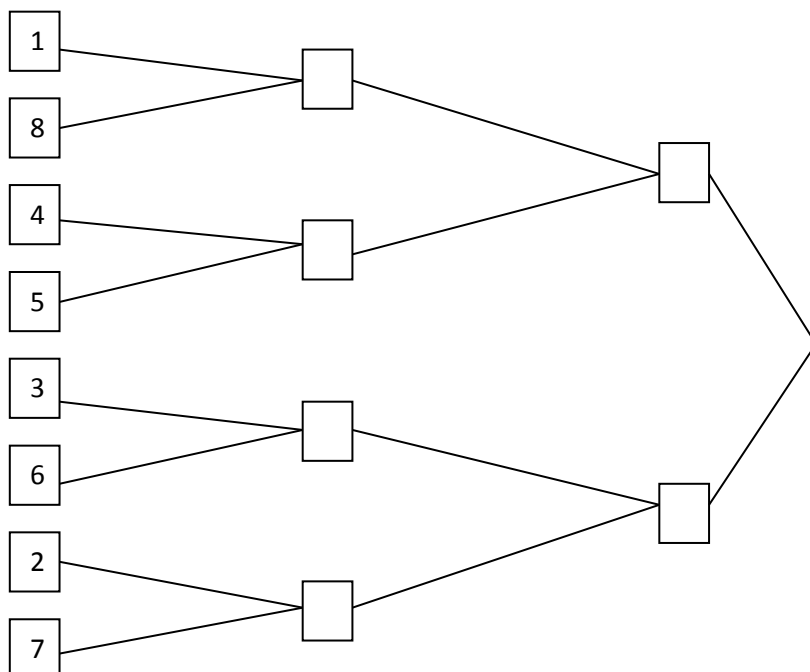
7.3. *W przypadku rozegrania meczu barażowego trwa on tyle samo czasu co zwykły mecz w pierwszej fazie rozgrywek i obowiązują te same zasady zwycięstwa (w przypadku remisu sędzia główny przeprowadza losowanie, poprzez rzut monetą, w obecności drużyn).*

7.4. *O przejściu do II etapu rozgrywek turniejowych decyduje tylko i wyłącznie wynik etapu I rozgrywek ustalony wg powyższych zasad.*

7.5. *Wynik testów jest brany pod uwagę przy ustalaniu klasyfikacji końcowej Turnieju Informatycznego.*

§4. II etap rozgrywek turniejowych

- 1. Druga faza rozgrywek odbywa się systemem „pucharowym”, w którym przegrywający odpada z dalszej rywalizacji w części turnieju w LOL
- 2. Dalsza rozgrywka toczy się według poniższego drzewa turniejowego:



- 3. Przyporządkowanie do numerów odbywa się następująco: im większa liczba punktów po pierwszej fazie gry tym niższy numer otrzymuje drużyna.

Regulamin etapu finałowego Turnieju Informatycznego - EiE 2015

organizator: Zespół Szkół Ekonomicznych

partner: Wyższa Szkoła Bankowa w Poznaniu

4. W przypadku tej samej ilości punktów sędzia główny przeprowadza losowanie, poprzez rzut monetą, w obecności innych członków jury.
5. Lista z numerami, harmonogram rozgrywek, numer stołu są ogłaszane 20 minut po zakończeniu pierwszego etapu.
6. W etapie „pucharowym” mecz zostaje wygrany po:
 - zniszczeniu wrogiego nexusa,
 - po upływie czasu gry (określonego w harmonogramie) – wygrywa drużyna z większą ilością zniszczonych wież,
 - po upływie czasu gry (określonego w harmonogramie) – jeżeli drużyny zniszczyły tę samą ilość wież, sędzia główny przeprowadza losowanie, poprzez rzut monetą, w obecności drużyn,
 - wyjątkiem jest mecz finałowy, który trwa do czasu zniszczenia nexusa i nie posiada limitu czasowego.
7. Wynik ogłasza i protokołuje obsługa stołu.
8. Koniec czasu gry ogłasza obsługa stołu.
9. Po zakończeniu części turniejowej w LOL zostaje sporządzona lista z kolejnością drużyn. Kolejność ustalana jest następująco:

Miejsca:

- 1 - zwycięzca finału,
- 2 – przegrany w finale,
- 3 – przegrany w półfinale,
- 4 – przegrany w półfinale (z mniejszą ilością punktów z 1 fazy, w przypadku remisu – rzut monetą),
- 5 – przegrany w ćwierćfinale,
- 6 - przegrany w ćwierćfinale (z mniejszą ilością punktów z 1 fazy, w przypadku remisu – rzut monetą),
- 7 - przegrany w ćwierćfinale (z mniejszą ilością punktów z 1 fazy, w przypadku remisu – rzut monetą),
- 8 - przegrany w ćwierćfinale (z mniejszą ilością punktów z 1 fazy, w przypadku remisu – rzut monetą),
- 9 – 14 – z największą ilością punktów z pierwszej fazy (w przypadku remisu – rzut monetą).

§ 5. Część testowa

1. Podczas trwania I etapu turnieju („każdy z każdym”) każda z drużyn musi zgłosić się do sali „testowej” w celu przeprowadzenia części testowej turnieju EiE.
2. Harmonogram zaliczania testu zostanie dostarczony drużynom razem z harmonogramem rozgrywek.
3. W części testowej każdy z zawodników samodzielnie rozwiązuje test wiedzy z zakresu przewidzianego regulaminem Turnieju EiE.
4. Czas na rozwiązanie testu dla gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych wynosi 30 minut.
5. Test piszą jednocześnie wszyscy członkowie drużyny.
6. Test może mieć formę testu on-line lub testu tradycyjnego jednokrotnego wyboru.
7. Punkty członków drużyny są sumowane dla ich drużyny.
8. Test dla gimnazjów składa się z 30 pytań (w tym 10 z tematu wiodącego), gdzie za każdą prawidłową odpowiedź uczestnik otrzymuje 1 pkt (a za prawidłową odpowiedź z tematu wiodącego 2 pkt), łącznie 40 pkt.
9. Test dla szkół ponadgimnazjalnych składa się z 50 pytań (w tym 20 z tematu wiodącego), gdzie za każdą prawidłową odpowiedź uczestnik otrzymuje 1 pkt, a za prawidłową odpowiedź z tematu wiodącego 2 pkt), łącznie 70 pkt.
10. W sali testowej nad prawidłowym przebiegiem tej części czuwa obsługa turnieju.
11. Zadaniem obsługi jest:
 - rozmieszczanie zawodników na poszczególnych stanowiskach testowych,

- dbanie o przestrzeganie regulaminu i porządku,
- reagowanie na niekulturalne lub niesportowe zachowanie (np. ściąganie),
- rozpoczynanie i kończenie testu,
- przekazywanie wyników testu zawodnika i drużyny do sędziego głównego.

Wszystkie drużyny muszą bezwzględnie podporządkować się poleceniom obsługi pod groźbą dyskwalifikacji w danym meczu lub wykluczeniu z całych rozgrywek.

12. Po etapie testowym zostaje sporządzona lista z kolejnością drużyn, według zasady – im wyższa liczba punktów drużyny, tym lepsze miejsce na liście
13. W przypadku remisu, o wyższym miejscu drużyny decyduje liczba jej punktów z etapu szkolnego).
14. Podczas przewidzianej przerwy, po zakończeniu wszystkich faz gry oraz fazy testowej, sędzia główny sporządza ostateczną listę zwycięzców turnieju EiE według następujących zasad:
 - sumuje się miejsca z list: etap testowy i turniej w LOL,
 - im niższy sumaryczny wynik, tym lepsze ostateczne miejsce w turnieju EiE,
 - w przypadku remisu o zajęтым miejscu decyduje to, która drużyna miała wyższą pozycję, w którejkolwiek z dwóch głównych części (tzn. etapu testowego lub rozgrywek w LOL)
 - w przypadku kolejnego remisu, o zajęтым miejscu decyduje to, która drużyna miała lepszą pozycję w turnieju gry w LoL (idea jest promowanie działania w grupie).
15. Podczas pierwszych 10 minut od ogłoszenia przerwy sędzia główny przyjmuje wszelkie protesty od drużyn. Decyzje co do uwzględnienia protestu sędzia główny ogłasza natychmiast, po skonsultowaniu z resztą jury, i jest to decyzja ostateczna. Sędzia główny kieruje się niniejszym regulaminem rozgrywek, regulaminem całego konkursu oraz zasadą ducha sportu podczas podejmowania decyzji.
16. Wyniki Turnieju ogłaszane są po ok. 1 godz. od momentu zakończenia Turnieju.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy oczekują od drużyn stosowania się do zasad Fair Play (odnoszenie się z szacunkiem do przedstawicieli turnieju, innych graczy oraz widzów, zachowanie punktualności, nie korzystanie z pomocy z zewnątrz, przestrzeganie poleceń turniejowych, nie stosowanie zmywy, nie oszukiwanie, nie zakładanie się o wyniki meczu, nie przejawianie zachowań agresywnych, itp.)
2. Nie stosowanie zasad Fair Play może wiązać się z dyskwalifikacją – decyzję podejmuje sędzia główny.
3. Gracze powinni reprezentować swoje drużyny w odpowiedni sposób, np. poprzez nazwę drużyny, odzież, emblematy, bannery itp. Niedozwolone są nieodpowiednie formy reprezentacji, np. nawiązujące do produktów tytoniowych, alkoholu, narkotyków, naruszające prawa autorskie, wulgarne, obraźliwe itp. Decyzję w tej sprawie podejmuje sędzia główny.
4. Podłączenie własnego sprzętu (myszki lub słuchawek) jest możliwe o ile nie będzie wpływało na harmonogram rozgrywek oraz konfigurację komputerów i zostanie zaakceptowane przez obsługę stołu.
5. Dozwolone jest przebywanie na sali obserwatorów, którzy zobowiązanie są do nieprzeszkadzania graczom.
6. Obserwatorzy zakłócający przebieg rozgrywek będą usuwani z sali.
7. Każdy zespół biorący udział w finale Turnieju Informatycznego otrzymuje dyplom.
8. Zespoły zajmujące miejsca I-III w grupie P i G otrzymują nagrody rzeczowe.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie, np. z powodu zmiany liczby drużyn przystępujących do rozgrywek lub z innych ważnych powodów.