



### **FK Aukštaitija esports academy nuostatos**

Tai yra „Online“ turnyras su PS4 konsolėmis, organizuojamas FK Aukštaitija esports academy puslapyje. Turnyro registracija paskelbiama FK Aukštaitija esports academy facebook puslapyje ir internetiniame puslapyje- likus savaitei iki turnyro pradžios. Visi, užsiregistravę ir startinį mokestį sumokėję dalyviai, dalyvauja burtuose, kurie transliuojami gyvai nurodytu laiku ir kurių pagalba dalyviams yra parenkamos komandos bei suskirstomos turnyro grupės jei to reikalauja turnyro formatas. Varžybos vyksta „Online Friendlies“ formatu. Dėl rungtynių laiko su varžovu tariamasi grupės pokalbyje arba privačia žinute. Po varžybų rezultatai suvedami į sistema, kurie patvirtinus administratoriams atsiranda turnyrinėje lentelėje. Žaidimo nustatymai prieš siunčiant varžovui pakvietimą:

**squad type-online;**

**controls-any;**

**half time-6 mins;**

**game speed-normal.**

**FK Aukštaitija esports academy:**

1. Organizuoja ir administruoja turnyrinę veiklą.
2. Suteikia reikiamą informacija dalyviams.

3. Sprędzia su dalyvių neetišku elgesiu ir turnyrų dalyvių aktyvumu susijusius klausimus.
4. Atlieka kitas funkcijas.

#### **FK Aukštaitija esports academy turnyro foramatas:**

1. **FK Aukštaitija esports academy** turnyro foramatas yra kintantis. Atsižvelgiant į dalyvių nuomones ir pasiūlymus turnyro foramatas gali būti pakeistas balsavimo būdu pateikus kelis variantus puslapio apklausoje. Jei du ar daugiau variantų surenka po lygiai balsų, lemiamą sprendimą priima turnyro administratoriai.
2. Startinis mokestis turi būti sumokėtas iki registracijos į turnyra pabaigos, kitaip registracija neįvyksta.

#### **FK Aukštaitija esports academy turnyro trukmė**

1. Atsižvelgiant į turnyro formatą ir dalyvių skaičių, turnyro trukmę nustato **FK Aukštaitija esports academy**. Esant būtinybei, turnyro trukmė gali būti prailginta arba sutrumpinta .

#### **FK Aukštaitija esports academy turnyro dalyvių aktyvumas:**

1. Turnyro nariai užsiregistravę į **FK Aukštaitija esports academy** turnyrą, deklaruoja, jog sutinka su registracijos skelbime nurodytomis turnyro sąlygomis ir **FK Aukštaitija esports academy** nuostatomis.
2. Turnyro dalyvis privalo sužaisti mažiausiai 80 procentų rungtynių per skirtą laiką, jeigu turnyro registracijos skelbime nenurodytas kitas skaičius.
3. Neaktyvus dalyvis - tai dalyvis nesužaidęs 80 procentų ar kito turnyro registracijos skelbime nurodyto skaičiaus rungtynių per skirtą laiką. Tokiu atveju visoms jo

rungtynėms yra taikomas techninis pralaimėjimas (3-0), taip pat dalyvis yra šalinamas iš turnyro. Sekančiame turnyre jam bus taikomas dvigubas startinis mokestis.

4. Atvejais, kai turnyro dalyvis pateikia svarią priežastį dėl nesužaistų rungtynių, grupės administratoriai gali priimti kitokį sprendimą. Šalinti dalyvius pradama nuo mažiausiai varžybų sužaidusio, kol likę dalyviai pasiekia 80 procentų sužaistų rungtynių ribą.

### **Neėtiškas elgesys**

1. Neėtiškas elgesys pasireiškia kito grupės nario užgauliojimu, įžeidinėjimu, necenzūrinį žodžių vartojimu jo atžvilgiu. Dėl neėtiško elgesio atvejų sprendimus priima grupės administratoriai.

2. Neėtiško elgesio atvejis yra fiksuojamas ir sprendžiamas tik, kai nukentėjęs turnyro narys apie tai praneša organizatoriui.

3. Dėl neėtiško elgesio turnyro narys gali būti suspenduotas nuo dalyvavimo turnyruose tam tikram jų skaičiui.

4. Dalyvio pasitraukimas iš grupės varžybų nepasibaigus pagrindiniam laikui taip pat laikomas neėtišku elgesiu ir už tai skiriama - 5 (penkių) įvarčių bauda. Pasitraukimas iš atkrintamųjų rungtynių bus baudžiamas - 5 (penkių) įvarčių bauda ir sekančiam turnyre tokiems asmenims bus taikomas dvigubas startinis mokestis.

### **Prizai**

1. Prizus steigia **FK Aukštaitija esports academy** ir remėjai.

2. Startinį mokestį nustato **FK Aukštaitija esports academy**.

3. Prizinės vietos :

I - pirma

II - antra

III - trečia

### **Techniniai nesklaidumai žaidimo metu**

1. Jei dėl techninių nesklaidumų nutrūksta žaidimas, žaidėjai gali:

1.1 Užbaigti rungtynes turėdami omenyje nutrūkusią rungtynių rezultatą.

1.2 Peržaisti rungtynes abiejų susitarimu.

1.3 Jei dalyviai nesusitaria kaip elgtis tokioje situacijoje, sprendimą priima grupės administratoriai.