REGULAMENT OFICIAL
HIGHSCHOOL HEROES
Valorant

Sezonul 2026

Ultima actualizare: 01.09.2026

1. Organizator

Competiția este organizată de TarguldeCariere S.R.L., o companie cu sediul social în Șimleu Silvaniei, pe str. 1 Decembrie 1918, nr. 4, jud. Sălaj. Pentru corespondență, adresa este Cluj-Napoca, str. Brutarilor, nr. 16.

TarguldeCariere S.R.L. este înregistrată la Registrul Comerțului sub numărul J31/38/2013 și deține codul unic de înregistrare RO 23807000. Reprezentantul legal al companiei este Administratorul Mihai Daniel Cotos.

2. Descriere generala

Highschool Heroes este o serie de competiții de esports dedicată exclusiv elevilor de liceu din România, cu vârste cuprinse între 16 și 19 ani. Competiția se desfășoară pe parcursul anului 2026 și cuprinde turnee la trei jocuri: League of Legends, Counter-Strike 2 și Valorant.

Prin exceptie de la limita maxima de varsta de 19 ani, o echipa este eligibila sa participe in competitie daca are in componenta sa cel putin 2 jucatori cu varsta cuprinsa intre 16 si 19 ani. In aceasta situatie, ceilalti membri ai echipei pot avea varsta de peste 19 ani, fara ca acest lucru sa afecteze eligibilitatea echipei.

Conditia privind existenta a cel putin 2 jucatori cu varsta cuprinsa intre 16 si 19 ani trebuie indeplinita pe intreaga durata a participarii echipei in competitie.

Prezentul regulament guvernează exclusiv turneele de Valorant din cadrul seriei Highschool Heroes. Pentru celelalte jocuri există regulamente separate.

Scopul competiției este de a oferi elevilor de liceu un cadru organizat, corect și competitiv în care sa își demonstreze abilitățile în jocuri electronice, într-un mediu sigur și prietenos.

3. Calendar competitional

Sezonul 2026 de Valorant cuprinde un total de 10 turnee, programate conform calendarului de mai jos. Ora exacta de începere a fiecărui turneu va fi comunicata pe serverul de Discord dedicat competiției cu minimum 48 de ore înainte de data turneului.

Nr.	Data	Joc
1	16 mai 2026	Valorant
2	6 iunie 2026	Valorant
3	18 iulie 2026	Valorant
4	8 august 2026	Valorant
5	29 august 2026	Valorant

Nr.	Data	Joc
6	26 septembrie2026	Valorant
7	17 octombrie 2026	Valorant
8	7 noiembrie 2026	Valorant
9	28 Noiembrie	Valorant
10	To be announced	Valorant
11	To be announced	Valorant
12	To be announced	Valorant

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica calendarul competitional in cazul unor circumstante exceptionale (probleme tehnice majore, actualizari critice ale jocului, situatii de forta majora etc.). Orice modificare va fi comunicata cu minimum 72 de ore inainte pe serverul de Discord.

4. Eligibilitate si inscriere

4.1. Conditii de eligibilitate

Pentru a participa la turneele Highschool Heroes - Valorant, fiecare jucator trebuie sa indeplineasca cumulativ urmatoarele conditii:

a) Sa aiba varsta cuprinsa intre 16 si 19 ani la momentul inscrierii in turneu. Prin exceptie, in cazul in care echipa are in componenta sa cel putin 2 jucatori cu varsta cuprinsa intre 16 si 19 ani, ceilalti membri ai echipei pot depasi limita maxima de varsta de 19 ani.

b) Sa fie elev/eleva de liceu, inscris/inscrisa la o unitate de invatamant din Romania, la momentul inscrierii.

c) Sa detina un cont Riot Games valid cu acces la Valorant, in regula cu termenii si conditiile Riot Games.

d) Sa aiba instalat si activ sistemul anti-cheat Riot Vanguard pe durata tuturor meciurilor oficiale.

e) Sa fie prezent/prezenta pe serverul de Discord dedicat competitiei Highschool Heroes.

4.2. Verificarea identitatii

Organizatorul va solicita fiecarui participant prezentarea urmatoarelor documente in vederea verificarii varstei si a statutului de elev:

a) Buletin/carte de identitate (pentru verificarea varstei si a identitatii).

b) Carnet de elev vizat pe anul scolar in curs (pentru confirmarea statutului de elev).

Verificarea documentelor se va face online, prin intermediul serverului de Discord, prin transmiterea de fotografii clare ale documentelor solicitate catre organizator. Documentele vor fi utilizate exclusiv in scopul verificarii eligibilitatii si vor fi tratate in conformitate cu legislatia privind protectia datelor cu caracter personal (GDPR).

Refuzul prezentarii documentelor sau prezentarea unor documente care nu confirma eligibilitatea va atrage descalificarea jucatorului si, dupa caz, a echipei.

Toți jucatorii trebuie sa joace pe contul lor personal de Valorant, care să fie eligibil pentru Premier Season și verificat cu număr de telefon.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a verifica contul Riot Games al jucatorului. Jucatorii cu sanctiuni active pe cont (ban-uri pentru cheating, toxicitate etc.) pot fi declarati ineligibili pentru participare, la discretia organizatorului.

4.3. Procesul de inscriere

Inscrierea echipelor se face prin intermediul serverului de Discord al competitiei, pe canalul dedicat inscrierii, conform instructiunilor comunicate de organizator. Fiecare echipa trebuie sa furnizeze: numele echipei, Riot ID-urile tuturor jucatorilor (titulari, rezerve) si, daca este cazul, numele antrenorului.

Numarul maxim de echipe acceptate per turneu este de 32. Inscrierile vor fi acceptate in ordinea inregistrarii (first come, first served). Odata atins numarul maxim de echipe, inscrierea se inchide automat.

Nu exista restrictii de gen in alcatuirea echipelor. Echipele pot fi formate din jucatori de orice gen.

4.4. Transferuri intre echipe

Un jucator are dreptul de a se inscrie cu echipe diferite de la un turneu la altul. Nu exista obligatia de a ramane in aceeasi echipa pe parcursul sezonului.

5. Componenta echipelor

Fiecare echipa inscrisa in turneu trebuie sa aiba urmatoarea componenta:

a) 5 jucatori titulari (obligatoriu).
b) Maximum 2 jucatori rezerva (optional).
c) Maximum 1 antrenor/coach (optional).

Toti membrii echipei (titulari, rezerve si antrenor) trebuie sa indeplineasca conditiile de eligibilitate prevazute la Articolul 4.1.

Inlocuirea unui jucator titular cu un jucator rezerva este permisa intre harti (maps), cu notificarea organizatorului pe serverul de Discord inainte de inceperea hartii respective. Inlocuirile in timpul unei harti nu sunt permise, cu exceptia cazurilor de forta majora aprobate de organizator.

5.1. Rolul antrenorului (Coach)

Antrenorul poate comunica cu jucatorii exclusiv in urmatoarele momente:

a) In timpul pauzelor tactice (timeout-uri) solicitate de echipa.
b) In pauzele dintre harti, in cadrul seriilor BO3 (finala).

Comunicarea intre antrenor si jucatori in timpul rundelor active este strict interzisa, acestuia ii este permis sa vorbeasca doar in timpul pauzelor tactice. Incalcarea acestei reguli va atrage sanctiuni conform Articolului 12.

5.2. Numele echipelor

Numele echipelor inscrise in turneele Highschool Heroes trebuie sa fie decente, adecvate unui context educational si competitiv, si sa respecte principiile de fair play si respect reciproc.

Sunt interzise numele de echipe care contin sau sugereaza limbaj obscen, vulgar, ofensator, discriminatoriu, rasist, sexist, homofob, xenofob, amenintator, violent, sexual explicit,

instigator la ura, referinte la droguri, substante interzise, activitati ilegale sau orice alt continut considerat nepotrivit de catre organizator.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita modificarea numelui unei echipe inainte de validarea inscrierii sau in orice moment al competitiei. Refuzul modificarii numelui in termenul comunicat de organizator poate duce la respingerea inscrierii, descalificarea echipei sau aplicarea altor sanctiuni conform Articolului 12.

6. Format si reguli de joc

6.1. Formatul turneului

Fiecare turneu se desfasoara in format single elimination (eliminare directa).

a) Toate meciurile, cu exceptia finalei, se joaca in format Best of 1 (BO1), adica o singura harta decisiva.
b) Finala se joaca in format Best of 3 (BO3), adica prima echipa care castiga 2 harti din 3 posibile castiga turneul.

Bracket-ul turneului va fi publicat si actualizat pe platforma Challonge. Link-ul catre bracket va fi distribuit pe serverul de Discord inaintea fiecarui turneu. Actualizarea bracket-ului se face manual de catre un administrator, pe baza rezultatelor comunicate de echipe.

6.2. Platforma de joc si setari

Toate meciurile se desfasoara in modul Custom Game din Valorant. Echipele sunt responsabile pentru crearea lobby-ului si desfasurarea meciului conform urmatoarei proceduri:

a) Capitanul echipei desemnate ca "echipa gazda" (determinata prin coin toss) creeaza un Custom Game.
b) Capitanii ambelor echipe isi dau add in Valorant (daca nu sunt deja in lista de prieteni).
c) Jucatorii se alatura lobby-ului si sunt repartizati in echipele corespunzatoare (Attack/Defense conform selectiei de side).
d) Setarile obligatorii ale Custom Game sunt urmatoarele:

Setari Custom Game:

a) Mode: Standard
b) Allow Cheats: OFF
c) Tournament Mode: ON
d) Overtime - Win by Two: ON
e) Server: Europe (Frankfurt sau London)

Activarea Tournament Mode este obligatorie. Aceasta setare asigura overtime-ul competitiv si dezactiveaza optiunea de surrender. Meciurile jucate fara Tournament Mode activat pot fi declarate invalide si rejucate, la discretia organizatorului.

6.3. Comunicarea rezultatelor

Dupa incheierea fiecarui meci, ambii capitani sunt obligati sa posteze un screenshot cu scorul final al meciului pe canalul de Discord dedicat rezultatelor. Screenshot-ul trebuie sa fie clar si sa arate: scorul final, harta jucata si echipele participante.

In cazul in care rezultatele raportate de cele doua echipe difera, organizatorul va solicita dovezi suplimentare (screenshot-uri suplimentare, recording-uri sau setarea Hide match history OFF) si va lua o decizie finala.

Organizatorul va actualiza bracket-ul pe Challonge pe baza rezultatelor comunicate. Echipele sunt responsabile pentru comunicarea prompta a rezultatelor. Intarzierea nejustificata a raportarii poate duce la sanctiuni.

6.4. Anti-cheat

Valorant utilizeaza sistemul anti-cheat Riot Vanguard, care functioneaza la nivel de kernel si este obligatoriu pentru rularea jocului. Toti jucatorii trebuie sa aiba Vanguard instalat si activ pe durata meciurilor. Dezactivarea sau interferarea cu Vanguard face imposibila rularea jocului si, implicit, participarea la turneu.

Pe langa Vanguard, organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita inregistrari (recordings) ale meciurilor in cazul suspiciunilor de cheating, pentru analiza de catre echipa de administratori.

7. Map pool si procedura de Map Veto

7.1. Map pool

Hartile disponibile pentru competitie sunt cele din Competitive Map Pool-ul activ al Valorant la data inceperii fiecarui turneu individual. Valorant mentine un map pool de 7 harti in rotatia competitiva, care se modifica la fiecare Act. La data redactarii prezentului regulament, map pool-ul competitiv cuprinde urmatoarele harti:

Nr.	Harta
1	Bind
2	Breeze
3	Fracture
4	Haven
5	Lotus
6	Pearl
7	Split

In cazul in care Riot Games modifica map pool-ul competitiv intre doua turnee (la schimbarea de Act sau prin patch), noul map pool se aplica automat incepand cu urmatorul turneu. Organizatorul va comunica pe Discord orice modificare a map pool-ului inainte de turneu.

7.2. Procedura de Map Veto

Map veto-ul se desfasoara pe serverul de Discord, pe canalul dedicat fiecarui meci, sub supravegherea unui administrator. Inainte de inceperea veto-ului, se efectueaza un coin toss (aruncare de moneda virtuala, prin bot de Discord sau de catre administrator) pentru a stabili care echipa este "Echipa A" si care este "Echipa B". Castigatorul coin toss-ului alege daca doreste sa fie Echipa A (incepe veto-ul) sau Echipa B.

7.2.1. Map Veto pentru BO1

In meciurile BO1, procesul de map veto se desfasoara dupa urmatoarea procedura:

Pas	Echipa	Actiune
1	Echipa A	Elimina o harta
2	Echipa B	Elimina o harta
3	Echipa A	Elimina o harta
4	Echipa B	Elimina o harta
5	Echipa A	Elimina o harta
6	Echipa B	Elimina o harta
7	**-**	**Harta ramasa se joaca**

Echipele elimina alternativ cate o harta din map pool pana cand ramane o singura harta, care va fi harta pe care se joaca meciul.

7.2.2. Map Veto pentru BO3 (Finala)

In finala (BO3), procesul de map veto se desfasoara dupa urmatoarea procedura:

Pas	Echipa	Actiune
1	Echipa A	Elimina o harta
2	Echipa B	Elimina o harta
3	**Echipa A**	**Alege harta 1 (pick)**
4	**Echipa B**	**Alege harta 2 (pick)**
5	Echipa A	Elimina o harta
6	Echipa B	Elimina o harta
7	**-**	**Harta ramasa este decider (harta 3)**

Echipa care a ales (pick) o harta joaca prima pe acea harta. Ordinea hartilor este: pick-ul Echipei A, pick-ul Echipei B, decider-ul.

7.3. Selectia partii (Side Selection)

Selectia partii de start (Attack sau Defense) pe fiecare harta se decide prin coin toss, realizat pe serverul de Discord.

Meciuri BO1: echipa care a pierdut coin toss-ul de la map veto alege pe ce parte doreste sa inceapa (Attack sau Defense).

Meciuri BO3 (Finala): pe hartile alese prin pick, echipa care nu a ales harta respectiva decide partea de start. Pe harta decider, se efectueaza un coin toss separat pentru side selection.

8. Proceduri de meci

8.1. Prezenta si check-in

Toate echipele participante trebuie sa fie prezente pe serverul de Discord al competitiei la ora programata a turneului. Check-in-ul se va face pe canalul dedicat de Discord, conform instructiunilor organizatorului.

Dupa publicarea bracket-ului, echipele trebuie sa fie pregatite sa inceapa meciul in termen de 15 minute de la anuntul organizatorului. Capitanii echipelor sunt responsabili pentru coordonarea intrarii in Custom Game.

8.2. Intarzieri

Echipele beneficiaza de o perioada de gratie de maximum 15 minute in cazul intarzierilor cauzate de probleme tehnice sau circumstante neprevazute. Dupa expirarea celor 15 minute, daca echipa nu poate prezenta un lineup complet de 5 jucatori in Custom Game, aceasta pierde meciul prin frofeit (No Show).

Organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda timp suplimentar in situatii exceptionale, la propria discretie.

8.3. Pauze tehnice

In cazul problemelor tehnice aparute in timpul desfasurarii unui meci (deconectari, probleme hardware sau software etc.), echipa afectata poate solicita o pauza tehnica prin functia de pauza din joc sau prin intermediul serverului de Discord.

Regulile pentru pauzele tehnice sunt urmatoarele:

a) Durata maxima a unei pauze tehnice: 5 minute.
b) Numar maxim de pauze tehnice per echipa per harta: 2.
c) In timpul pauzei tehnice, comunicarea intre jucatori pe teme tactice este interzisa. Comunicarea este permisa doar pentru rezolvarea problemei tehnice.
d) Reluarea jocului se face doar cu acordul ambelor echipe si al organizatorului.

Daca problema tehnica nu poate fi rezolvata in cele 5 minute alocate si echipa nu poate prezenta un lineup complet de 5 jucatori, aceasta pierde harta prin forfeit.

8.4. Deconectari

In cazul deconectarii unui jucator in timpul unei runde, runda se joaca pana la sfarsit. Jucatorul deconectat are dreptul de a se reconecta la Custom Game inainte de inceperea rundei urmatoare.

Daca deconectarea are loc in primele 3 runde ale unei harti si inainte de primul kill, echipa afectata poate solicita un remake (rejucare de la zero) al hartii respective. Decizia de remake apartine organizatorului.

Daca deconectarea persista si jucatorul nu se poate reconecta in termen de 5 minute (conform regulilor de pauza tehnica), echipa poate continua cu un jucator in minus (4v5) sau poate fi inlocuit de o rezerva, daca aceasta este disponibila si prezenta pe serverul de Discord.

8.5. Refacerea meciului (Remake)

Un remake (rejucarea hartii de la zero) poate fi solicitat doar in urmatoarele situatii:

a) Probleme tehnice ale serverului de joc (lag major, crash al serverului) care afecteaza ambele echipe.
b) Bug-uri critice ale jocului care afecteaza desfasurarea normala a meciului, in conformitate cu lista de bug-uri critice publicata de Riot Games.

c) Deconectarea unui jucator in primele 3 runde, inainte de primul kill, daca echipa afectata solicita remake (BO1 - Permis 1 singur Remake ; BO3 - Permis 1 singur remake).
d) Setari incorecte ale Custom Game (Tournament Mode dezactivat, server gresit etc.), descoperite inainte de runda 3.

Decizia de remake apartine exclusiv organizatorului. In cazul unui remake, setarile de harta, partile si scorul se reseteaza complet.

9. Formatul meciului si overtime

Meciurile se joaca in formatul standard competitiv Valorant:

a) Fiecare harta consta din maximum 24 de runde in timpul regulamentar (12 runde pe fiecare parte), cu schimbarea partilor dupa primele 12 runde.
b) Prima echipa care ajunge la 13 runde castigate castiga harta.
c) In cazul egalitatii la 12-12, se intra in overtime.

Regulile de overtime (cu Tournament Mode activat):

a) In overtime, fiecare echipa primeste 5.000 de credite.
b) Se joaca faze de cate 2 runde (o runda pe Attack, o runda pe Defense).
c) Daca o echipa castiga ambele runde dintr-o faza, aceasta castiga harta.
d) Daca fiecare echipa castiga cate o runda (egalitate 1-1), se joaca o noua faza de overtime.
e) Overtime-ul continua pana cand o echipa castiga ambele runde dintr-o faza de overtime.

Nu exista limita de faze de overtime. Meciurile nu se pot termina la egalitate.

10. Agenti

Toti agentii disponibili in joc la data turneului pot fi utilizati in meciuri, cu urmatoarele exceptii:

a) Agentii lansati cu mai putin de 14 zile inainte de data turneului pot fi interzisi, la discretia organizatorului. Orice interdictie va fi comunicata pe serverul de Discord inainte de inceperea turneului.
b) Agentii afectati de bug-uri critice cunoscute pot fi interzisi temporar, la discretia organizatorului, pana la remedierea bug-ului printr-un patch.

Nu exista restrictii privind duplicarea agentilor intre echipe (mirror picks sunt permise, conform regulilor standard Valorant). Fiecare echipa poate alege orice combinatie de agenti, indiferent de alegerile echipei adverse.

Jucatorii trebuie sa aiba deblocati agentii pe care doresc sa ii utilizeze in turneu. Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea pentru situatiile in care un jucator nu are deblocat un anumit agent.

11. Comunicare

Comunicarea oficiala intre organizator si participanti se realizeaza exclusiv prin serverul de Discord dedicat competitiei Highschool Heroes. Link-ul de acces la server va fi pus la dispozitia participantilor la momentul inscrierii.

Participantii sunt obligati sa urmareasca anunturile de pe serverul de Discord. Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea pentru situatiile in care un participant nu a luat la cunostinta o informatie comunicata pe Discord.

Intrebarile, contestatiile si solicitarile se adreseaza organizatorului prin canalele dedicate de pe serverul de Discord. Mesajele private catre membrii staff-ului sunt permise doar in cazuri urgente.

Utilizarea chat-ului din joc (all chat) in timpul meciurilor este limitata la comunicari esentiale legate de desfasurarea meciului (solicitare de pauza, semnalarea unei probleme tehnice). Spamul, provocarile sau mesajele ofensatoare in all chat sunt interzise si pot atrage sanctiuni.

12. Premii

12.1. Fond de premii

Fondul de premii pentru fiecare turneu de Valorant este urmatorul:

a) Locul 1: 350 EUR per echipa.
b) Locul 2: 150 EUR per echipa.

Premiile se acorda pe echipa, sub forma unui singur transfer. Modalitatea de impartire a premiului in cadrul echipei este responsabilitatea exclusiva a membrilor acesteia.

Plata premiilor se efectueaza prin transfer bancar in contul indicat de capitanul echipei, in termen de maximum 30 de zile lucratoare de la data turneului. Premiile sunt supuse reglementarilor fiscale in vigoare.

12.2. Limita de castiguri

Un jucator poate castiga maximum 4 turnee de Valorant in cadrul sezonului Highschool Heroes 2026. Dupa atingerea acestei limite, jucatorul respectiv nu mai are dreptul de a participa la turneele de Valorant din cadrul Highschool Heroes. Aceasta restrictie se aplica per joc, nu cumulativ intre jocuri (un jucator care a castigat 4 turnee de Valorant poate in continuare participa la turneele de LoL sau CS2).

Rezervele nu intra in calculul acestei limite. Pentru ca un jucator sa fie considerat castigator al unui turneu, acesta trebuie sa fi jucat in cel putin o harta (map) din finala turneului respectiv ca jucator titular.

13. Conduita si fair play

13.1. Principii generale

Toti participantii la Highschool Heroes (jucatori, rezerve, antrenori) sunt obligati sa respecte principiile de fair play, sportivitate si respect reciproc pe tot parcursul competitiei, atat in joc cat si pe serverul de Discord.

13.2. Comportamente interzise

Sunt strict interzise urmatoarele comportamente:

a) Utilizarea de software neautorizat: hack-uri, cheats, aim assist, wallhack, ESP, triggerbot, aimbot sau orice alt program care ofera un avantaj neloial. Aceasta include orice software care interactioneaza cu procesul jocului sau cu memoria acestuia, precum si orice tentativa de a dezactiva, ocoli sau interfera cu sistemul anti-cheat Riot Vanguard.
b) Exploatarea intentionata a bug-urilor sau glitch-urilor jocului (inclusiv, dar fara a se limita la: bug-uri de textura care permit vederea prin pereti, glitch-uri de abilitati care ofera avantaje nejustificate, bug-uri de Sage wall (nu include Sage Grim sau boost-uri) sau alte constructii de agenti care permit acces in zone interzise,

bug-uri de cypher camera in pozitii ilegale). Daca un jucator descopera un bug in timpul meciului, acesta trebuie sa il raporteze imediat organizatorului si sa evite utilizarea sa.

c) Account sharing sau utilizarea unui cont Riot Games care nu apartine jucatorului inscris.

d) Smurfing (utilizarea unui cont secundar pentru a ascunde nivelul real de skill sau istoricul contului).

e) Match fixing (aranjarea rezultatelor meciurilor) sau orice forma de pariuri pe meciurile competitiei.

f) Limbaj ofensator, hartuire, amenintari, discurs discriminatoriu (rasism, sexism, homofobie, xenofobie etc.) sau orice forma de bullying, in joc, in all chat, in voice chat sau pe serverul de Discord.

g) Ghosting sau stream sniping (utilizarea oricarui mijloc neautorizat pentru a obtine informatii despre pozitiile sau strategia echipei adverse in timp real).

h) Intarzierea intentionata a meciului (stalling nejustificat, griefing), aruncarea intentionata a rundelor sau refuzul de a juca in mod serios (trolling, sabotajul propriei echipe, AFK intentionat).

i) Publicarea sau distribuirea neautorizata a informatiilor confidentiale ale competitiei sau ale celorlalti participanti.

j) Inscrierea cu identitate falsa sau furnizarea de informatii eronate.

k) Falsificarea screenshot-urilor cu rezultatele meciurilor sau raportarea intentionata a unor rezultate eronate.

l) Utilizarea oricarui software de modificare a graficii jocului care ofera un avantaj competitiv (eliminarea efectelor vizuale ale abilitatilor, modificari de luminozitate dincolo de setarile normale etc.).

13.3. Comportament in joc

Pe langa comportamentele interzise enumerate mai sus, jucatorii sunt obligati sa respecte urmatoarele norme de conduita in timpul meciurilor:

a) Sa comunice respectuos cu adversarii si cu organizatorii in all chat si in voice chat.

b) Sa respecte deciziile organizatorului fara a crea dezordine sau a intarzia desfasurarea meciului.

c) Sa nu abuzeze de functia de pauza tehnica in scopuri tactice.

d) Sa raporteze orice comportament suspect al adversarilor prin canalele oficiale (Discord), nu prin all chat.

e) Sa nu utilizeze tag-uri, avatare sau nickname-uri cu continut ofensator, obscen, discriminatoriu sau care promoveaza violenta.

f) Sa creeze Custom Game-ul cu setarile corecte (Tournament Mode ON, Server EU, Allow Cheats OFF) si sa nu modifice setarile fara acordul ambelor echipe si al organizatorului.

14. Sanctiuni

In functie de gravitatea abaterii, organizatorul poate aplica urmatoarele sanctiuni:

Avertisment: pentru abateri minore sau prima abatere (limbaj inadecvat singular, intarziere minora etc.).

Descalificarea din turneul in curs: pentru abateri moderate sau repetate.

Suspendarea pe o perioada determinata: pentru abateri grave. Jucatorul nu va putea participa la un numar determinat de turnee viitoare.

Banarea definitiva din competitia Highschool Heroes: pentru abateri foarte grave (hacking, match fixing, hartuire grava, frauda de identitate, falsificarea rezultatelor etc.).

Sanctiunile pentru cheating, hartuire, frauda de identitate sau alte abateri grave se aplica cross-game. Un jucator banat la Valorant va fi banat si de la turneele de League of Legends si Counter-Strike 2 din cadrul Highschool Heroes.

In cazul suspiciunilor de cheating, organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita inregistrari (recordings) ale meciurilor sau orice alte materiale relevante pentru investigatie. Refuzul de a furniza aceste materiale poate constitui in sine o abatere sanctionabila.

Contestarea unei sanctiuni se poate face in scris, prin serverul de Discord, in termen de 24 de ore de la comunicarea sanctiunii. Organizatorul va analiza contestatia si va comunica decizia finala in termen de 48 de ore.

15. Deciziile organizatorului

Organizatorul, prin echipa de administratori ai competitiei, este singura autoritate decizionala in cadrul turneelor Highschool Heroes. Deciziile administratorilor sunt definitive si obligatorii pentru toti participantii.

In situatii care nu sunt acoperite explicit de prezentul regulament, organizatorul va lua decizii bazate pe principiile de fair play si echitate, in interesul integritatii competitiei.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau completa prezentul regulament pe parcursul sezonului. Orice modificare va fi comunicata pe serverul de Discord cu minimum 7 zile inainte de intrarea in vigoare, cu exceptia modificarilor urgente necesare pentru protejarea integritatii competitiei.

16. Drepturi de difuzare si continut

Organizatorul detine drepturile exclusive de difuzare (broadcasting) a tuturor meciurilor din cadrul turneelor Highschool Heroes - Valorant. Organizatorul poate difuza, inregistra, arhiva si utiliza materialele video ale meciurilor in scopuri promotionale si editoriale.

Jucatorii participanti nu au dreptul de a transmite live (stream) propriile meciuri din cadrul turneelor Highschool Heroes pe nicio platforma (Twitch, YouTube, Kick, TikTok etc.) fara acordul scris prealabil al organizatorului.

Prin inscrierea in turneu, participantii isi dau acordul implicit pentru ca imaginea lor (nickname-uri in joc, performanta in meci, statistici, eventuale declaratii publice) sa fie utilizata in materialele de promovare ale competitiei.

17. Protectia datelor personale

Organizatorul se angajeaza sa prelucreze datele cu caracter personal ale participantilor (nume, prenume, data nasterii, fotografii ale documentelor de identitate, date de contact, conturi Riot Games) in conformitate cu Regulamentul (UE) 2016/679 (GDPR) si cu legislatia nationala in vigoare.

Datele personale vor fi colectate si utilizate exclusiv in scopul organizarii competitiei, verificarii eligibilitatii si acordarii premiilor. Datele nu vor fi transmise catre terti, cu exceptia cazurilor impuse de lege.

Participantii au dreptul de acces, rectificare, stergere si portabilitate a datelor, precum si dreptul de a se opune prelucrarii, prin transmiterea unei cereri la adresa de email a

organizatorului. Datele de identitate vor fi sterse in termen de 30 de zile de la incheierea sezonului competitional 2026.

18. Dispozitii finale

Prin inscrierea in orice turneu din cadrul Highschool Heroes - Valorant, participantii confirma ca au citit, inteles si acceptat integral prezentul regulament.

In cazul participantilor cu varsta sub 18 ani, inscrierea in turneu implica si acordul parintilor sau tutorilor legali. Organizatorul isi rezerva dreptul de a solicita o declaratie de acord semnata de parinte sau tutore legal.

Prezentul regulament intra in vigoare la data publicarii pe serverul de Discord al competitiei.

Pentru orice situatie neprevazuta de prezentul regulament, decizia organizatorului este definitiva si irevocabila.