

REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ OVERWATCH

SEZON LETNI 2018

I OGÓLNE

- 1.1 Organizatorem Ligi Akademickiej jest firma Logrus Marcin Rausch, Malinowa 17, 76-031 Mścice, NIP: 669-228-27-78, kontakt: kontakt@ligaakademicka.pl.

II DRUŻYNY

- 1.1 Drużyna składa się z 6 zawodników w składzie podstawowym + maksymalnie 2 osoby rezerwowe. Team musi posiadać przynajmniej 1 zawodnika rezerwowego.
- 1.2 Nazwa drużyny oraz nicki zawodników nie mogą być obraźliwe, wulgarne lub naruszać zasad współżycia społecznego. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji wyżej wymienionych nazw.
- 1.3 Organizator zobowiązuje się do dostarczenia logotypów drużyn każdej reprezentacji, która zakwalifikuje się do rundy zasadniczej bieżącego sezonu.
 - 1.3.1 Logotypy są własnością Organizatora.
 - 1.3.2 Drużyny mogą wykorzystywać logotyp do promocji swojej drużyny lub działań promocyjnych związanych z Ligą Akademicką.
 - 1.3.3 Drużyny nie mogą wykorzystywać logotypów w celach zarobkowych.
 - 1.3.4 Skład drużyny musi być stały przez cały sezon.
- 1.4 Zawodnik może należeć tylko do jednej drużyny.
- 1.5 Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do dywizji poszczególnych graczy.
- 1.6 Skład teamu muszą stanowić studenci tej samej uczelni.
- 1.7 Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
- 1.8 Jeśli w trakcie trwania ligi, któryś z zawodników straci status studenta, drużyna jest zobowiązana do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
- 1.9 Organizator ma prawo umożliwić drużynie rekrutowanie nowego zawodnika.

III MECZE I MAPY

- 1.1 Mecz składa się z 4 rund podstawowych, które są rozgrywane według następującego porządku:
 - 1.1.1 Runda 1 - Hybrid; map pool - Eichenwalde, Hollywood, King's Row, Numbani.
 - 1.1.2 Runda 2 - Assault; map pool - Hanamura, Horizon Lunar Colony, Temple of Anubis, Volskaya Industries.
 - 1.1.3 Runda 3 - Control; map pool - Ilios, Lijiang Tower, Nepal, Oasis
 - 1.1.4 Runda 4 - Escort; map pool - Dorado, Junkertown, Route 66, Watchpoint: Gibraltar
- 1.2 Za każdą rundę zwycięzca uzyskuje 1 punkt, w przypadku remisu w rundzie obie drużyny uzyskują po 0 punktów.
- 1.3 W przypadku remisu w meczu rozgrywana jest dogrywka na mapie typu "control" (mapa, która była grana podczas rundy 3).
- 1.4 Drużyna, która znajduje się z lewej strony lub u góry w drzewku turniejowym, wybiera w Rundzie 1 mapę, na której będzie rozegrany mecz. Drużyna przeciwna wybiera stronę. Następne rundy są naprzemienne, czyli drużyna 2 wybiera mapę, a drużyna 1 stronę, etc.

IV STRUKTURA LIGI AKADEMICKIEJ

- 1.1 Liga będzie się składała z dwóch faz – grupowej oraz play-off.
- 1.2 Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.
- 1.3 Pary ¼ play-off będą dobierane według formatu: A1-B2 + C1-D2 oraz drugi koszyk B1-A2 + D1-C2.
- 1.4 O kwalifikacji, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 1 punkt, przegrana 0 punktów.
 - 1.4.1 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych meczów z trzech spotkań, drużyna z lepszym bilansem przechodzi.
 - 1.4.2 Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię spotkań pomiędzy drużynami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
 - 1.4.3 Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas rozgrywamy dogrywkę na mapie typu control. Zwycięzca przechodzi dalej.
- 1.5 Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie www.ligaakademicka.pl. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości kapitanów drużyn najpóźniej do 25.02.2018.

V ORGANIZACJA MECZÓW

- 1.1 Kapitanowie drużyn są zobowiązani do dotrzymania terminów wynikających z harmonogramu.
- 1.2 Margines czasowy ustanawia się na 15 minut od terminu planowanego startu. W wyjątkowych okolicznościach Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu oczekiwania o kolejne 15 minut.
- 1.3 Brak obecności Kapitana bądź niepełny skład drużyny w lobby oznacza walkover całego spotkania (w przypadku braku gotowości całej drużyny) lub W/O pojedynczej rundy (w przypadku, gdy drużyna powoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczającego czas określony w pkt. 1.2 par. V).
- 1.4 Kapitanowie lub reprezentanci zostaną zaproszeni przez Administratora spotkania do grupy na FB wraz z komentatorem, nie później niż na 30 minut przed startem meczu.
- 1.5 Pomiędzy meczami jest możliwa przerwa do 5 minut.
- 1.6 Przedłużanie przerwy pomiędzy meczami (do 5 minut) może skutkować W/O pojedynczej rundy lub całego spotkania przy przekroczeniu 10 minut.
- 1.7 Każda drużyna ma prawo do 10 minut pauzy w trakcie meczu, prośbę o pauzę zgłaszana jest podczas meczu, wówczas Administrator zatrzyma grę.

VI NAGRODY

- 1.1 Nagrody przyznawane są za miejsca 1-3.
- 1.2 Poza nagrodami wyszczególnionymi dla zespołów – drużyny 1-3 uzyskują gwarancję slotu dla swojej uczelni w kolejnym sezonie w ramach danej kategorii.
 - 1.2.1 Slot dotyczy uczelni, a nie teamu, który zajął miejsca 1-3 w poprzednim sezonie.
 - 1.2.2 W przypadku, gdy w kolejnym sezonie pojawią się zgłoszenia innych drużyn z tej samej uczelni, zwycięzcy będą mieli obowiązek rozegrać pojedynki ze zwycięzcą kwalifikacji wewnętrznych lub porozumieć się w inny sposób w celu zbudowania możliwie najsilniejszej reprezentacji swojej uczelni.
 - 1.2.3 Jeśli pomimo gwarancji slotu nie pojawi się żadna reprezentacja z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
- 1.3 Nagrody są zapewnione dla sześciu zawodników tworzących podstawowy skład teamu.
- 1.4 Nagrody zostaną wysłane na adres kapitana drużyny lub przekazane bezpośrednio do rąk własnych zawodników.

- 1.5 Nagrody nie podlegają wymianie.
- 1.6 Nagrody rzeczowe objęte są gwarancją producenta.
- 1.7 W przypadku jeśli będą wymagały tego właściwe przepisy, nagroda pieniężna zostanie pomniejszona o wartość podatku od nagród. W takim przypadku kwota stanowiąca 10% nagrody pieniężnej zostanie wpłacona przez Organizatora bezpośrednio do właściwego urzędu skarbowego.
- 1.8 Nagrody w Lidze Akademickiej Overwatch:
 - 1.8.1 Miejsce I – 6x 1000 zł + 6x nagrody rzeczowe od Blizzard
 - 1.8.2 Miejsce II – 6x 700 zł + 6x nagrody rzeczowe od Blizzard
 - 1.8.3 Miejsce III – 6x 400 zł + 6x nagrody rzeczowe od Blizzard
- 1.9 Organizator zobowiązuje się dostarczyć nagrody drużynom do 30 dni roboczych.
- 1.10 Nagroda pieniężna zostanie przekazana w ciągu 30 dni roboczych po zakończeniu rozgrywek play-off na konto osoby wskazanej na deklaracji. Każdy zawodnik ma obowiązek jej podpisania i odesłania oryginału na adres Organizatora.
- 1.11 W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

VII UTRATA POŁĄCZENIA

- 1.1 Nieoczekiwany błąd gry - nieumyślna utrata połączenia: jest to każda utrata połączenia przez gracza spowodowana błędem klienta gry, systemu operacyjnego, siecią, komputerem, lub/i utratą zasilania.
- 1.2 Opuszczenie gry - celowe wyjście: jest to utrata połączenia spowodowana czynami gracza. Decyzje w takich przypadkach będzie podejmował Administrator, drużyna gracza, który opuścił grę może automatycznie zostać ogłoszona przegraną lub gra będzie kontynuowana z jednym graczem mniej.
- 1.3 Błąd serwera: jest to całkowita utrata połączenia przez jednego lub wielu graczy z powodu problemów z serwerem.
- 1.4 Jeśli gracz nie wróci do gry w terminie określonym w punkcie dotyczącym pauzy, wówczas gra będzie kontynuowana z jednym zawodnikiem mniej.
- 1.5 Jeśli gracz naumyślnie opuści grę, mecz jest kontynuowany.

VIII NIEUCZCIWA GRA

- 1.1 Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
- 1.2 Celowe rozłączenie się z gry.
- 1.3 Użycie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
- 1.4 Celowe przegranie meczu.
- 1.5 Niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom (np. krzyczenie), niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy (również w grze).
- 1.6 Użycie błędu w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.
- 1.7 Jeśli gracz zostanie złapany na naruszaniu zasad lub grze nie fair, może on dostać ostrzeżenie, jego drużyna może zostać ogłoszona przegraną lub w szczególnych przypadkach może zostać zdyskwalifikowana z ligi.

IX TRANSMISJE VIDEO

- 1.1 Prawa do transmisji wideo rozgrywek Ligi Akademickiej, w tym w szczególności prawa do własności intelektualnej przysługują wyłącznie Organizatorowi.

- 1.2 Istnieje możliwość przekazania praw do transmisji wybranych spotkań zawodnikom lub osobom trzecim, ale wymaga to pisemnej zgody Organizatora. Każdorazowo wykorzystywanie materiałów Ligi Akademickiej musi być oznaczone logiem lub informacją o źródle pochodzenia.

X SOCIAL MEDIA

- 1.1 Drużyny uczestniczące w Lidze Akademickiej są zobowiązane do prowadzenia drużynowego profilu na Facebooku wraz z odpowiednią identyfikacją, którą Organizator zobowiązuje się dostarczyć.
- 1.2 Drużyny zobowiązują się do informowania na swoich profilach o nadchodzących meczach w ramach Ligi Akademickiej oraz oznaczania przeciwników i Ligi Akademickiej.

XI SKARGI I REKLAMACJE

- 1.1 Wszelkie reklamacje związane z organizacją i realizacją Ligi Akademickiej mogą być przesyłane na adresy marcin.rausch@ligaakademicka.pl
- 1.2 Reklamacje będą rozpatrywane według kolejności ich wpływu, nie później jednak niż w terminie do 14 dni roboczych od ich otrzymania przez Organizatora.
- 1.3 Reklamacje rozpatrywane są na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz postanowień regulaminu.
- 1.4 Reklamacja powinna zawierać dane kontaktowe zgłaszającego i opis problemu.
- 1.5 Niezwłocznie po rozpatrzeniu reklamacji Organizator poinformuje osobę wnoszącą reklamację o sposobie jej rozstrzygnięcia. Informacja zostanie przesłana na adres poczty elektronicznej podany przez zgłaszającego.

X POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1.1 Powyższy regulamin dotyczy Ligi Akademickiej Overwatch w sezonie letnim 2018.
- 1.2 W sytuacjach nieuregulowanych postanowieniami niniejszego regulaminu, ostateczna decyzja należy do Organizatora turnieju.
- 1.3 Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji regulaminu.
- 1.4 Udział w lidze jest równoznaczny ze znajomością oraz akceptacją niniejszego regulaminu.