

# REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ OVERWATCH

## SEZON LETNI 2019

### 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](mailto:kontakt@ligaakademicka.pl).
- 1.2 Wszystkie drużyny, które zakwalifikują się do S#4 TMLA są zobowiązane dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 15.03.2019. W przypadku niespełnienia tego wymagania, Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia drużyny z ligi.

### 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 zrekrutowanie nowego zawodnika.

### III MECZE I MAPY

- 1.1 Mecze składają się z 4 rund podstawowych, które są rozgrywane według następującego porządku:
  - 1.1.1 Runda 1 - Control; map pool - Ilios, Lijiang Tower, Nepal, Oasis, Busan.
  - 1.1.2 Runda 2 - Hybrid; map pool - Blizzard World, Eichenwalde, Hollywood, King's Row, Numbani.
  - 1.1.3 Runda 3 - Assault; map pool - Hanamura, Horizon Lunar Colony, Paris, Temple of Anubis, Volskaya Industries.
  - 1.1.4 Runda 4 - Escort; map pool - Dorado, Junkertown, Route 66, Watchpoint: Gibraltar, Rialto.
  - 1.1.5 Runda 5 - Control; map pool - Ilios, Lijiang Tower, Nepal, Oasis, Busan (z wyłączeniem mapy z Rundy 1 oraz mapy dogrywkowej na poziomie rundy).
- 1.2 Za każdą rundę zwycięzca uzyskuje 1 punkt.
- 1.3 W przypadku remisu w rundzie grana jest sub-mapa dogrywkowa typu kontrola (1 etap), z wyłączeniem mapy z rundy 1. Mapę dogrywkową wybiera drużyna, która nie wybierała mapy, do której grana jest dogrywka.

- 1.4 Mapa kontrolna w fazie grupowej oraz play-off będzie wyłaniana na podstawie eliminacji: ban-ban-ban-ban-pick,
- 1.5 Przegrany poprzedniej rundy wybiera kolejną mapę, a zwycięzca decyduje o stronie.
- 1.6 W przypadku remisu w meczu rozgrywana jest dogrywka na mapie typu "control" (z wyłączeniem mapy, która była grana podczas rundy 1). Przegrany rundy 4 wybiera mapę w rundzie 5.

#### **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 losowane według układu:
  - 1.3.1 Koszyk teamów awansujących z pierwszego miejsca (seed 1)
  - 1.3.2 Koszyk teamów awansujących z drugiego miejsca (seed 2)
  - 1.3.3 Przy losowaniu teamów z seed 2, wykluczamy drużynę z tej samej grupy, co seed 1.
- 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 map 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](http://www.ligaakademicka.pl), nie później niż 25.03.2019. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości kapitanów drużyn najpóźniej do 22.03.2019.

#### **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 pojedynkę 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 S#4 T-Mobile Lidze Akademickiej Overwatch:
  - 1.8.1 Miejsce 1 – 6x 600 zł brutto + nagrody rzeczowe od partnera technologicznego + nagrody rzeczowe Blizzard
  - 1.8.2 Miejsce 2 – 6x 500 zł brutto + nagrody rzeczowe od partnera technologicznego + nagrody rzeczowe od Blizzard
  - 1.8.3 Miejsce 3 – 6x 400 zł brutto + nagrody rzeczowe od partnera technologicznego + nagrody rzeczowe od Blizzard
- 1.9 Nagroda pieniężna zostanie przekazana po zakończeniu rozgrywek play-off na konto osoby wskazanej w deklaracji. Każdy zawodnik ma obowiązek podpisania deklaracji i odesłania oryginału na adres Organizatora. Organizator ma 60 dni na przekazanie nagrody zawodnikowi od momentu uzyskania od niego prawidłowo wypełnionej dokumentacji.
- 1.10 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 umyślnie opuści grę, mecz jest kontynuowany.

## **VIII NIEUCZCIWA GRA**

1. Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
2. Zabroniony jest tzw. account sharing, czyli udostępnianie konta innemu graczowi.
3. Celowe rozłączenie się z gry.
4. Użycie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
5. Celowe przegranie meczu.

6. Niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom, niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy.
7. Użycie błędu w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.
8. Jeśli graczy 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.
9. Użycie Pauzy musi być ustalone z drużyną przeciwną, jeśli jest to nadużywana opcja, wówczas może być potraktowane przez sędziego jako nieuczciwa gra. Wówczas sędzia może nakazać natychmiastowe uruchomienie gry, lub podjąć decyzję o dyskwalifikacji.

## **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](mailto: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 2019.
- 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.