

REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ OVERWATCH

SEZON ZIMOWY 2018 / 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.
- 1.2 Wszystkie drużyny, które zakwalifikują się do S#3 TMLA są zobowiązane dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 31.10.2018. 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 Mecz składa 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, 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).
- 1.2 Za każdą rundę zwycięzca uzyskuje 1 punkt, w przypadku remisu w rundzie obie drużyny uzyskują po 0 punktów.
- 1.3 Mapa pierwszej rundy zostanie określona przez Organizatora na całość rozgrywek i przekazana do wiadomości kapitanów, nie później niż 31.10.2018.

- 1.4 Przegrany poprzedniej rundy wybiera kolejną mapę, a zwycięzca decyduje o stronie.
- 1.5 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 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 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, nie później niż 02.11.2018. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości kapitanów drużyn najpóźniej do 31.10.2018.

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 pojedynek 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 zespołu.
- 1.4 Nagrody zostaną wysłane na adres kapitana zespołu 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 Szczegółowa rozpiska nagród w S#3 TMLA OW zostanie upubliczniona do końca października 2018.
- 1.9 Nagrody w S#3 T-Mobile Lidze Akademickiej Overwatch:
 - 1.9.1 Miejsce 1 – 6x 600 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe Blizzard
 - 1.9.2 Miejsce 2 – 6x 500 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe od Blizzard
 - 1.9.3 Miejsce 3 – 6x 400 zł brutto + nagrody rzeczowe od Blizzard
- 1.10 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.
- 1.11 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 Opuśczenie gry - celowe wyjście: jest to utrata połączenia spowodowana czynami gracza. Decyzje w takich przypadkach będzie podejmował Administrator, zespół 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 błędów w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.
8. Jeśli gracz zostanie złapany na naruszaniu zasad lub grze nie fair, może on dostać ostrzeżenie, jego zespół może zostać ogłoszony przegraną lub w szczególnych przypadkach może zostać zdyskwalifikowany 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 WIDEO

- 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 zimowym 2018 / 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.