

REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ R6:S

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 5 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, MAPY, OPERATORZY, USTAWIENIA GRY

Faza grupowa

- 1.1 Mecze fazy grupowej będą rozgrywane w systemie Bo2.
- 1.2 Liczba rund: 10 + 3 ewentualna dogrywka.
- 1.3 Pula map: Bank, Granica, Klub, Konsulat, Oregon, Wybrzeże, Willa.
- 1.4 Drużyny wykluczają naprzemiennie 4 mapy z puli, następnie wybierają po jednej z trzech dostępnych. Niewybrana mapa jest automatycznie banowana. Ban-Ban-Ban-Ban-Pick-Pick-Auto Ban.
- 1.5 Drużyna, która wyżej znajduje się w tabeli jest stroną atakującą. Jeśli pozycja w tabeli nie pozwala określić strony atakującej, Organizator ustali to za pomocą rzutu monetą. W drugim meczu następuje zmiana stron.

- 1.6 Operatorzy: dozwolona jest gra wszystkimi operatorami. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany tej reguły. Jeśli nastąpi taka sytuacja, drużyny zostaną poinformowane o tym fakcie.
- 1.7 Za wygrany mecz zwycięzca uzyskuje 2 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.

Faza Playoff

- 1.8 Mecze fazy playoff będą rozgrywane w systemie Bo3 single elimination.
- 1.9 Liczba rund: 10 + 3 ewentualna dogrywka.
- 1.10 Pula map: Bank, Granica, Klub, Konsulat, Oregon, Wybrzeże, Willa.
- 1.11 Drużyny wykluczają naprzemiennie 4 mapy z puli, następnie wybierają po jednej z trzech dostępnych. Niewybrana mapa będzie decydującą. Ban-Ban-Ban-Ban-Pick-Pick.
- 1.12 Drużyna, która ma wyższy seed w playoff jest stroną atakującą. Jeśli pozycja w drabince nie pozwala określić strony atakującej, Organizator ustali to za pomocą rzutu monetą. W kolejnych meczach następuje zmiana stron.
- 1.13 Operatorzy: dozwolona jest gra wszystkimi operatorami. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany tej reguły. Jeśli nastąpi taka sytuacja, drużyny zostaną poinformowane o tym fakcie.
- 1.14 Zwycięzca przechodzi dalej, przegrany zostaje wyeliminowany z rozgrywki.

Ustawienia gry

- Pora dnia: Dzień
- Ustawienia interfejsu: Pro League 3
- Liczba banów: 4
- Czas banowania: 20
- Liczba rund: 10
- Zmiana ról: 5
- Rundy w dogrywce: 3
- Różnica w wyniku w dogrywce: 2
- Zmiana ról w dogrywce: 1
- Parametr zmiany celu: 2
- Rotacja typów celów: Rundy rozegrane
- Unikatywne miejsca odradzania atakujących: wł
- Czas fazy wybierania: 30
- Faza szóstego wyboru: wł
- Czas fazy szóstego wyboru: 20
- Handicap w obrażeniach: 100
- Obrażenia od ognia sojuszniczego: 100
- Ranny: 20
- Sprint: Wł
- Wychylanie: Wł
- Kamera śmierci: Wł

Tryb gry: BOMBA

- Czas podkładania: 7
- Czas rozbijania: 7
- Detonacja: 45
- Faza przygotowań: 45
- Faza akcji: 180
- Diffuser Carrier Selection: On

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 do fazy playoff, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 2 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.
 - 1.4.1 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych rund 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. Jeśli był remis, decyduje bilans rund tego konkretnego meczu.
 - 1.4.3 Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas rozgrywamy dogrywkę Bo3.
- 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 mapami jest możliwa przerwa do 10 minut.
- 1.6 Przedłużanie przerwy pomiędzy mapami, może skutkować W/O całej mapy.

VI RE-HOST

1. Na prośbę każda z drużyn ma prawo poprosić o re-host maksymalnie raz na mapę bez konieczności podawania przyczyny. Re-host jest stosowany po zakończeniu rundy, w której został zgłoszony.
2. Re-host wymuszony: w przypadku rozłączenia jednego z zawodników w trakcie fazy dronowania, następuje automatyczne przerwanie rundy i re-host. W przypadku, gdy rozłączenie nastąpi po fazie dronowania, drużyna musi dokończyć rundę w osłabionym składzie, re-host następuje po zakończeniu rundy. Re-host wymuszony dozwolony jest maksymalnie 3 razy/drużyna/mecz. Kolejny re-host traktowany jest jako poddanie mapy.
3. Maksymalny czas oczekiwania na połączenie się wszystkich zawodników po re-hostie wynosi 5 minut. Po upływie tego czasu drużyna nie posiadająca pełnego składu oddaje obecnie graną mapę walkowerem. Każdy użytkownik jest odpowiedzialny za swój sprzęt.

VII 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 S#3 T-Mobile Lidze Akademickiej R6:S:
 - 1.8.1 Miejsce 1 – 5x 800 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe Ubisoft.
 - 1.8.2 Miejsce 2 – 5x 600 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe Ubisoft.
 - 1.8.3 Miejsce 3 – 5x 450 zł brutto + nagrody rzeczowe od Ubisoft.
- 1.9 Organizator zobowiązuje się dostarczyć nagrody drużynom do 60 dni roboczych.
- 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.

VIII NIEUCZCIWA GRA

1. Za nieuczciwą grę uznaje się:
 - a. Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
 - b. Account sharing, czyli udostępnianie konta innemu graczowi.
 - c. Wykorzystywanie błędów gry, w tym m.in. przechodzenie przez ściany, rzucanie granatów pod teksturami, chodzenie po pikselach (niewidocznych krawędziach) i wszystkich innych dających przewagę nad przeciwnikiem.
 - d. Celowe rozłączenie się z gry.
 - e. Użycie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
 - f. Celowe przegranie meczu.
 - g. Niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom, niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy.
 - h. Użycie błędu w oprogramowaniu.
2. 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.

3. Wszelkie działania prowadzące do nieuczciwej przewagi są niezgodne z regulaminem. Zawiera to używanie błędów gry bądź glitchy. Za używanie błędów gry zespoły będą otrzymywać ostrzeżenie, drugie ostrzeżenie spowoduje dyskwalifikację.
4. Wszelkie zmiany w modelach, tablicach wyników, celowników, są surowo zabronione. Tylko oficjalne skiny, modele są dozwolone. Jeżeli gracz będzie wykorzystywał niestandardowe pliki lub usuwał pliki które zostały zainstalowane przez grę, to zostanie to ukarane ostrzeżeniem. Używanie niestandardowych modeli będzie skutkowało ostrzeżeniami i przeciwnik będzie mógł wnioskować o powtórzenie meczu.
5. Wszelkie modyfikacje, zmiany gry przy użyciu ustawień graficznych lub programów zewnętrznych są zakazane – wszelkie używanie niedozwolonych programów może skutkować nałożeniem ostrzeżenia – również podchodzących pod oszukiwanie. Zakazane są również wszelkie nakładki pokazujące zużycie systemu w grze (np. Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay).

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 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.