

# REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ STARCRAFT 2

## 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](mailto:kontakt@ligaakademicka.pl).
- 1.2 Wszyscy zawodnicy, którzy zakwalifikują się do S#3 TMLA są zobowiązani dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 31.10.2018. W przypadku niespełnienia tego wymagania, Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia zawodnika z ligi.

### II ZAWODNICY

- 1.1 Nicki zawodników nie mogą być obraźliwe, wulgarne lub naruszać zasad współżycia społecznego. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji wyżej wymienionych nazw.
- 1.2 Zawodnik może należeć tylko do jednej reprezentacji.
- 1.3 Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do rangi poszczególnych zawodników.
- 1.4 Reprezentować uczelnię mogą tylko zawodnicy, którzy posiadają status studenta danej uczelni.
- 1.5 Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
- 1.6 Jeśli w trakcie trwania ligi, zawodnik straci status studenta, to jest zobowiązany do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
- 1.7 Utrata statusu studenta jest jednoznaczna z dyskwalifikacją zawodnika z ligi.

### III STRUKTURA LIGI AKADEMICKIEJ

- 1.1 Liga będzie się składała z dwóch faz – grupowej oraz play-off.
- 1.2 Mecze grupowe będą rozgrywane na zasadach BO3 (do dwóch zwycięstw).
- 1.3 Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwóch pierwszych zawodników w grupie.
- 1.4 Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na następujących zasadach:
  - 1.4.1 Top 16 - BO3 (do dwóch zwycięstw).
  - 1.4.2 Top 8 (ćwierćfinały) – BO5 (do trzech zwycięstw).
  - 1.4.3 Mecze o miejsca 5-8 - BO5 (do trzech zwycięstw).
  - 1.4.4 Top 4 (półfinały) - BO5 (do trzech zwycięstw).
  - 1.4.5 Mecz o miejsca 3-4 - BO5 (do trzech zwycięstw).
  - 1.4.6 Finał – BO7 (do czterech zwycięstw).
- 1.5 Pary Top 16 play-off będą dobierane według formatu: A1-B2 + C1-D2 + E1 – F2 + G1 – H2 oraz drugi koszyk B1-A2 + D1-C2 + F1 – E2 + H1 – G2.
- 1.6 O kwalifikacji, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 1 punkt, przegrana 0 punktów.
  - 1.6.1 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych map z trzech spotkań, zawodnik z lepszym bilansem przechodzi.
  - 1.6.2 Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię spotkań pomiędzy zawodnikami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
  - 1.6.3 Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas gramy dogrywkę Bo1.
- 1.7 Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie [www.ligaakademicka.pl](http://www.ligaakademicka.pl), nie później niż 02.11.2018. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości zawodników najpóźniej do 31.10.2018.

## **IV ORGANIZACJA MECZÓW**

- 1.1 Zawodnicy są zobowiązani do dotrzymania terminów wynikających z harmonogramu.
- 1.2 Zawodnicy są zobowiązani do gotowości do gry na 15 minut przed planowanym spotkaniem.
- 1.3 W wyjątkowych okolicznościach Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu oczekiwania o 15 minut, licząc od wyznaczonej godziny startu meczu.
- 1.4 Brak obecności zawodnika oznacza walkover całego spotkania lub W/O pojedynczego meczu (w przypadku, gdy zawodnik spowoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczając czas określony w pkt. 1.2 par. IV).
- 1.5 Każdy zawodnik ma prawo do 3 minut paazy w trakcie meczu. Prośbę o pauzę zgłasza do Administratora w grze.

## **V BANOWANIE I WYBÓR MAP**

- 1.1 Map pool – gramy na mapach 1 v 1 systemu rankingowego aktualnego sezonu.  
W przypadku, gdy nastąpi zmiana map w ramach sezonu, również zostanie zaktualizowana lista map w TMLA S#3 SC2.
- 1.1.1 Obecne mapy: Blueshift LE, Lost and Found LE, Acid Plant LE, Cerulean Fall LE, Dreamcatcher LE, Para Site LE, Fracture LE.
- 1.2 Zawodnik, który znajduje się z lewej strony lub u góry w drzewku turniejowym, jako pierwszy banuje mapę. Następnie bany są naprzemienne, aż określona zostanie mapa, na której odbywa się pierwszy mecz.
- 1.3 Drugą i ewentualnie trzecią mapę wybiera przegrany zawodnik z poprzedniego meczu.

## **V NAGRODY**

- 1.1 Nagrody przyznawane są za miejsca 1-8.
- 1.2 Poza nagrodami wyszczególnionymi dla zawodników – gracze, którzy zajęli miejsca 1-3 uzyskują gwarancję slotu dla swojej uczelni w kolejnym sezonie w ramach danej kategorii.
- 1.3 Slot dotyczy uczelni, a nie zawodnika, który zajął miejsca 1-3 w poprzednim sezonie.
- 1.4 W przypadku, gdy w kolejnym sezonie pojawią się zgłoszenia innych zawodników 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.
- 1.5 Jeśli pomimo gwarancji slotu nie pojawi się żaden zawodnik z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
- 1.6 Nagrody zostaną wysłane na adres zawodnika lub przekazane bezpośrednio do rąk własnych.
- 1.7 Nagrody nie podlegają wymianie.
- 1.8 Nagrody rzeczowe objęte są gwarancją producenta.
- 1.9 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.
- 1.10 Nagrody w S#3 T-Mobile Lidze Akademickiej SC2:
  - 1.10.1 Miejsce 1 - 750 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe Blizzard.
  - 1.10.2 Miejsce 2 - 500 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe Blizzard.
  - 1.10.3 Miejsce 3 - 400 zł brutto + nagrody rzeczowe Asus + nagrody rzeczowe Blizzard.
  - 1.10.4 Miejsce 4 - 200 zł brutto + nagrody rzeczowe od Blizzard.
  - 1.10.5 Miejsce 5 - 150 zł brutto + nagrody rzeczowe od Blizzard.

- 1.10.6 Miejsce 6 - 150 zł brutto + nagrody rzeczowe od Blizzard.
- 1.10.7 Miejsce 7 - 100 zł brutto + nagrody rzeczowe od Blizzard.
- 1.10.8 Miejsce 8 - 100 zł brutto + nagrody rzeczowe od Blizzard.
- 1.11 Organizator zobowiązuje się dostarczyć nagrody zwycięzcom w okresie 60 dni.
- 1.12 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.
- 1.13 W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

## **VI UTRATA POŁĄCZENIA**

- 1.1 Nieoczekiwane rozłączenie z grą - 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. Zawodnik, który opuścił grę automatycznie zostanie ogłoszony przegranym na danej mapie.
- 1.3 Błąd serwera: jest to całkowita utrata połączenia przez jednego lub wielu graczy z powodu problemów z serwerem.
- 1.4 Jeśli nastąpi rozłączenie z grą z powodów niezależnych od zawodnika, wówczas Administrator może podjąć decyzję o wznowieniu meczu z powtórki.

## **VII NIEUCZCIWA GRA**

- 1.1 Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
- 1.2 Zabroniony jest tzw. account sharing, czyli udostępnianie konta innemu graczowi.
- 1.3 Celowe rozłączenie się z gry.
- 1.4 Użycie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
- 1.5 Celowe przegranie meczu.
- 1.6 Niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom, niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy.
- 1.7 Użycie błędu w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.
- 1.8 Jeśli gracz zostanie złapany na naruszaniu zasad lub grze nie fair, może on dostać ostrzeżenie, zostać ukarany utratą mapy lub całego spotkania, a w szczególnych przypadkach może zostać zdyskwalifikowany z ligi.
- 1.9 Jeśli pauza jest nadużywaną opcją, wówczas może być potraktowana przez Administratora jako nieuczciwa gra, co może się wiązać z nakazem natychmiastowego uruchomienia gry, lub decyzją o przegranej mapie lub w przypadku rażącego nadużycia – przegranej w całym spotkaniu.

## **VIII 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.

## **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 Starcraft 2 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.