

# REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ CS:GO

## SEZON ZIMOWY 2019/2020

### I OGÓLNE

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).
2. Liga Akademicka rozgrywana jest online. Organizator zastrzega sobie możliwość organizacji finałów LAN w wybranych kategoriach. Informacja o rodzaju finałów zostanie podana najpóźniej na dwa tygodnie przed planowanym finałem.
3. Wszystkie drużyny, które zakwalifikują się do S#5 TMLA są zobowiązane dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 25.10.2019. W przypadku niespełnienia tego wymagania, Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia drużyny z ligi.

### II DRUŻYNY

1. Drużyna składa się z 5 zawodników w składzie podstawowym + maksymalnie 2 osoby rezerwowe. Team musi posiadać przynajmniej 1 zawodnika rezerwowego.
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.
3. Organizator zobowiązuje się do dostarczenia logotypów drużyn każdej reprezentacji, która zakwalifikuje się do rundy zasadniczej bieżącego sezonu.
  - a. Logotypy są własnością Organizatora.
  - b. Drużyny mogą wykorzystywać logotyp do promocji swojej drużyny lub działań promocyjnych związanych z Ligą Akademicką.
  - c. Drużyny nie mogą wykorzystywać logotypów w celach zarobkowych.
  - d. Skład drużyny musi być stały przez cały sezon.
4. Zawodnik może należeć tylko do jednej drużyny.
5. Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do dywizji poszczególnych graczy.
6. Skład teamu muszą stanowić studenci tej samej uczelni.
7. Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
8. Jeśli w trakcie trwania ligi, któryś z zawodników straci status studenta, drużyna jest zobowiązana do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
9. Organizator ma prawo umożliwić drużynie zrekrutowanie nowego zawodnika.
10. Gracz z aktywną Blokadą VAC na koncie Steam, nie będzie dopuszczony do Ligi Akademickiej. Natomiast, jeśli gracz zostanie ukarany VAC-BANEM w spotkaniach poza Ligą Akademicką, to zostaje on zdyskwalifikowany z dalszych rozgrywek, a dana drużyna musi skorzystać z gracza rezerwowego, bez możliwości dodania dodatkowego zawodnika do składu.

### III STRUKTURA LIGI AKADEMICKIEJ CS:GO

1. Liga będzie się składała z dwóch faz – grupowej oraz play-off.
2. Mecze grupowe będą rozgrywane na zasadach BO2.
3. Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na zasadach BO3 (do dwóch zwycięstw).
4. Punktacja: zwycięstwo - 3 punkty, remis - 1 punkt, przegrana – 0 punktów.
5. Pary play-off będą losowane według klucza:
  - a. Koszyk teamów awansujących z pierwszego miejsca (seed 1)

- b. Koszyk teamów awansujących z drugiego miejsca (seed 2)
  - c. Przy losowaniu teamów z seed 2, wykluczamy drużynę z tej samej grupy, co seed 1.
6. Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.
  7. O kwalifikacji do fazy play-off, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów.
  8. Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych rund, drużyna z lepszym bilansem przechodzi.
  9. Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię bezpośrednich spotkań pomiędzy drużynami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
  10. Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas rozgrywamy dogrywkę Bo3.
  11. Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie [www.ligaakademicka.pl](http://www.ligaakademicka.pl) , nie później niż 31.10.2019.

## IV MAPY I USTAWIENIA GRY

1. Mecze odbywają się na serwerach Organizatora, na przygotowanej przez niego konfiguracji.
2. Liczba rund: 30 + ewentualna dogrywka w formacie Bo6.
3. Pula map: **de\_dust2, de\_mirage, de\_train, de\_nuke, de\_inferno, de\_overpass, de\_vertigo**.
4. Kapitanowie wybierają poprzez odrzucenie niepożądanych map:
  - a. W fazie grupowej [Bo2]: ban-ban-ban-ban-pick mapa 1–pick mapa 2-autoban.
  - b. W fazie play-off [Bo3]: ban-ban-pick mapa 1–pick mapa 2-ban-ban-pick mapa 3 (decider).
  - c. O kolejności banowania decydować będzie rzut monetą. Zwycięzca zaczyna banowanie.
5. Kolejność rozgrywanych map jest określona w fazie banowania.
6. Każdorazowo o wyborze strony na mapie decyduje zwycięzca rundy nożowej, która jest rozgrywana na każdej mapie.
7. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych oraz spacji w nazwie.
8. Serwery, na których rozgrywana będzie faza grupowa i play=off będą wyposażone w [EasyAnti-Cheat](#).

## V ORGANIZACJA MECZÓW

1. Kapitanowie drużyn są zobowiązani do dotrzymania terminów wynikających z harmonogramu.
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.
3. Brak obecności Kapitana bądź niepełny skład drużyny w lobby oznacza walkower całego spotkania (w przypadku braku gotowości całej drużyny) lub W/O mapy (w przypadku, gdy drużyna powoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczającego czas określony w pkt. 2 par. V).
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.
5. Pomiędzy mapami jest możliwa przerwa do 5 minut.
6. Przedłużenie przerwy pomiędzy mapami (do 5 minut) może skutkować W/O pojedynczego meczu lub całego spotkania po przekroczeniu 5 minut.
7. Każda z drużyn ma prawo do łącznie 10-minutowej pauzy w trakcie meczu.

## VI UTRATA POŁĄCZENIA Z GRĄ

1. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy te należy powtórzyć.
  - a. Przykład 1. Gracz dostał DC podczas rundy nożowej przed pierwszym zabójstwem - rundę należy powtórzyć.
  - b. Przykład 2. Gracz dostał DC podczas pierwszej rundy pistoletowej przed pierwszym fragiem. Rundę należy powtórzyć, ale z pominięciem rundy nożowej.
2. W przypadku, gdy zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas rundy innej niż nożowa/pistoletowa, wówczas:
  - a. Drużyna ma maksymalnie 10 minut na powrót zawodnika lub wprowadzenie rezerwowego zawodnika.
  - b. Po upływie 10 minut, drużyna albo oddaje mapę walkowerem, albo dogrywa ją w okrojonym składzie.

## **VII NIEUCZCIWA GRA**

1. Za nieuczciwą grę uznaje się:
  - a. Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
  - b. Accountsharing, 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 i organizatorów.
  - h. Użycie błędu w oprogramowaniu.
2. 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.
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 oraz teksturach, są surowo zabronione. 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.

## **VIII NAGRODY**

1. Nagrody przyznawane są za miejsca 1-3.
2. Poza nagrodami wyszczególnionymi dla zespołów z top 3 – drużyny 1-4 uzyskują gwarancję slotu dla swojej uczelni w kolejnym sezonie w ramach danej kategorii.
3. Slot dotyczy uczelni, a nie teamu, który zajął miejsca 1-4 w poprzednim sezonie.
4. 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.

5. Jeśli pomimo gwarancji slotu nie pojawi się żadna reprezentacja z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
6. Nagrody są zapewnione dla pięciu zawodników tworzących podstawowy skład teamu.
7. Nagrody zostaną wysłane na adres kapitana drużyny lub przekazane bezpośrednio do rąk własnych zawodników.
8. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie.
9. Nagrody rzeczowe objęte są gwarancją producenta.
10. 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.
11. Lista nagród S#5 TMLA CS:GO
  - 1 miejsce: 5000 zł
  - 2 miejsce: 4000 zł
  - 3 miejsce: 3000 zł
12. Organizator zobowiązuje się dostarczyć nagrody drużynom do 60 dni roboczych.
13. 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.
14. W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

## **IX TRANSMISJE WIDEO**

1. Prawa do transmisji wideo rozgrywek Ligi Akademickiej, w tym w szczególności prawa do własności intelektualnej przysługują wyłącznie Organizatorowi.
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. Drużyny uczestniczące w Lidze Akademickiej są zobowiązane do prowadzenia drużynowego profilu na Facebooku wraz z odpowiednią identyfikacją, którą Organizator zobowiązuje się dostarczyć.
2. Drużyny zobowiązują się do informowania na swoich profilach o nadchodzących meczach w ramach Ligi Akademickiej oraz oznaczania przeciwników i Ligi Akademickiej.

## **XI DANE OSOBOWE**

1. Administratorem danych osobowych jest Marcin Rausch, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Logrus Marcin Rausch, ul. Malinowa 17, 76-031 Mścice, numer REGON: 321166479 oraz numer NIP: 669-228-27-78 (dalej: „Administrator”).
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Administratora zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne

rozporządzenie o ochronie danych), dalej: „RODO” oraz Ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych ( Dz. U. z 2018 r., poz. 1000, dalej: „Ustawa”).

3. Przetwarzanie będzie odbywać się w celu przeprowadzenia rozgrywek Ligi Akademickiej, wyłonienia Zwycięzców oraz przyznania i wydania Nagród.
4. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda Uczestnika.
5. Administrator będzie przetwarzał dane przez okres niezbędny dla realizacji celu przetwarzania, nie dłużej niż trzy miesiące od dnia zakończenia Konkursu.
6. Uczestnikowi przysługuje prawo do dostępu do treści jego danych i ich sprostowania, usunięcia danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych - bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, które miało miejsce do czasu realizacji jednego z tych praw.
7. Uczestnikowi przysługuje również prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli sposób przetwarzania moich danych będzie niezgodny z prawem.
8. Przekazanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne w celu wzięcia udziału w rozgrywkach Ligi Akademickiej, w tym otrzymania Nagrody.

## **XI SKARGI I REKLAMACJE**

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

## **XII POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

- 1.1 Powyższy regulamin dotyczy Ligi Akademickiej CS:GO w sezonie zimowym 2019/2020.
- 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.

### **Załącznik 1**

## **REGULAMIN KWALIFIKACJI S#5 TMLA CS:GO**

### **OGÓLNE**

1. Kwalifikacje rozgrywane są według zasad ligowych powyższego regulaminu, chyba, że załącznik dotyczący kwalifikacji mówi inaczej.
2. Wszystkie mecze kwalifikacyjne muszą się zakończyć do 22.10.2019 do północy.
3. Kwalifikacje rozgrywane są w formacie Bo3.

4. Drużyna jest zobligowana do rozegrania kwalifikacji składem, który został zgłoszony podczas rekrutacji. Po zwycięskich kwalifikacjach, drużyna ma prawo do zmiany składu i w takim przypadku, obowiązek poinformowania Organizatora do 30.10.2019.

## **MECZE I ORGANIZACJA**

1. Kapitanowie są odpowiedzialni za ustalenie terminów spotkań kwalifikacyjnych w wyznaczonym terminie określonym przez Organizatora.
2. W przypadku braku porozumienia przy ustalaniu terminu kapitanowie są zobowiązani do poinformowania Organizatora o tym fakcie i do przyjęcia terminu, który przez niego zostanie wyznaczony.
3. W przypadku, gdy mecze kwalifikacyjne nie zostaną rozegrane do wyznaczonego terminu, Organizator przyjmuje w/o i mecz kończy się porażką obu zespołów i brakiem przyznaných punktów.
4. Kapitanowie biorą odpowiedzialność za swój team, spóźnienia, nieprzygotowanie, przełożenie, etc. Gdy już umówiono i zaakceptowano termin meczu, zmiana terminu jest możliwa tylko za zgodą drużyny przeciwnej. W innym przypadku oznacza złamanie regulaminu i brak gotowości do pojedynku, co jest równoznaczne z walkowerem.
5. Drużynom przysługuje prawo do 15 minut opóźnienia, przekroczenie tego czasu jest równoznaczne z walkowerem. Chyba, że drużyna przeciwna wyrazi zgodę na przedłużenie opóźnienia.

## **RAPORTOWANIE**

1. W ramach wyznaczonego przedziału czasowego, drużyny zobowiązane są do rozegrania spotkania i przesłania wyniku do organizatora:
  - a. Wynik wysyła drużyna, która wygrała mecz.
  - b. Mail kontaktowy: [kontakt@ligaakademicka.pl](mailto:kontakt@ligaakademicka.pl)
  - c. W tytule: S#5 TMLA CS:GO + nazwy drużyn biorących udział
  - d. Wynik podajemy przez napisanie nazw drużyn i przy nich stawiamy wartość liczbową.
  - e. Screeny w załączniku z widocznymi nickami zawodników.