

# Regulamin Ligi Akademickiej Gwint

## 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. Wszyscy zawodnicy, którzy zakwalifikują się do S#5 TMLA są zobowiązani dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 25.10.2019. W przypadku niespełnienia tego wymagania, Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia zawodnika z ligi.

### II ZAWODNICY

1. Nicki zawodników nie mogą być obraźliwe, wulgarne lub naruszać zasad współżycia społecznego. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji wyżej wymienionych nazw.
2. Zawodnik może należeć tylko do jednej reprezentacji w ramach całego sezonu TMLA i wszystkich konkurencji.
3. Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do rangi poszczególnych zawodników.
4. Reprezentować uczelnię mogą tylko zawodnicy, którzy posiadają status studenta danej uczelni.
5. Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
6. Jeśli w trakcie trwania ligi, zawodnik straci status studenta, to jest zobowiązany do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
7. Utrata statusu studenta jest jednoznaczna z dyskwalifikacją zawodnika z ligi.
8. Zawodnicy zobowiązani są do rozgrywania swoich zmagania na kontach zgłoszonych w trakcie rejestracji. W uzasadnionych przypadkach, Organizator zastrzega sobie prawo do dopuszczenia zmiany konta w trakcie sezonu.

### III STRUKTURA LIGI AKADEMICKIEJ GWINT

1. Liga będzie się składała z trzech faz – kwalifikacji, grupowej oraz play-off.
2. Osobny regulamin kwalifikacji został udostępniony wraz ze startem rekrutacji, tj. 01.10.2019 i będzie dostępny na stronie <https://gwint.ligaakademicka.pl/> do zakończenia rekrutacji.
3. W fazie grupowej 32 zawodników, na drodze losowania, zostanie podzielonych na osiem, czteroosobowych grup.
4. Mecze grupowe będą rozgrywane na zasadach BO3 (do dwóch zwycięstw).
5. Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwóch pierwszych zawodników w grupie.
6. O kwalifikacji do play-off decyduje liczba zwycięstw w fazie grupowej. Zawodnik, który zdobędzie dwa zwycięstwa w grupie przechodzi do play-off.
7. Faza grupowa podzielona jest na następujące etapy:
  - a. Runda 1 – pierwsza para zawodników gra ze sobą.
  - b. Runda 2 – druga para zawodników gra ze sobą.

- c. Runda 3 – zwycięzcy par z R1 i R2, grają ze sobą. Zwycięzca tego spotkania uzyskuje automatyczny awans do playoff z seed 1.
  - d. Runda 4 – przegrani R1 i R2 grają ze sobą.
  - e. Runda 5 – przegrani R3 oraz zwycięzca R4 grają ze sobą. Zwycięzca rundy awansuje do playoff z seed 2.
8. Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na następujących zasadach:
  - a. Top 16 - BO3 (do dwóch zwycięstw).
  - b. Top 8 (ćwierćfinały) – BO3 (do dwóch zwycięstw).
  - c. Mecz o miejsca 5-8 – BO3 (do dwóch zwycięstw).
  - d. Top 4 (półfinały) - BO3 (do dwóch zwycięstw).
  - e. Mecz o miejsca 3-4 - BO3 (do dwóch zwycięstw).
  - f. Finał – BO5 (do trzech zwycięstw).
9. Pary play-off będą losowane według klucza:
  - a. Koszyk zawodników awansujących z pierwszego miejsca (seed 1)
  - b. Koszyk zawodników awansujących z drugiego miejsca (seed 2)
  - c. Przy losowaniu zawodników z seed 2, wykluczamy gracza z tej samej grupy, co seed 1.
10. 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 FORMAT ROZGRYWEK

1. Liga Akademicka Gwint podzielona jest na trzy fazy: kwalifikacje, fazę grupową oraz play-off. W każdej z faz obowiązują poniższe zasady.
2. Mecze odbywają się w formacie BO3 (do 2 wygranych) CONQUEST z banem.
3. Zgłaszanie talii:
  - a. Do każdego pojedynku gracze przygotowują trzy talie z trzech różnych frakcji.
  - b. Wyjątek stanowi pojedynek finałowy, który będzie rozgrywany w formacie BO5 (do 3 wygranych), a finaliści będą musieli przygotować cztery talie, z czterech różnych frakcji.
  - c. Przed meczem, w terminie wyznaczonym przez organizatorów, gracze wysyłają spisy swoich talii do administratora korzystając z funkcji dostępnej w grze (“Udostępnij talię”).
  - d. Jeśli zawodnik nie dostarczy talii do administratora w wyznaczonym terminie automatycznie traci rundę na rzecz przeciwnika.
  - e. Jeśli talie zawodnika będą błędnie przygotowane, niezgodnie z wytycznymi, traci on rundę na rzecz przeciwnika.
  - f. Zawodnicy są zobowiązani do rozegrania najbliższej rundy zgłoszonymi taliami.
  - g. Jeśli gracz ma wątpliwości czy dana karta była częścią zgłoszonej przez przeciwnika talii, może zapytać o to administratora.
  - h. Jeśli protest będzie zasadny, Administrator automatycznie przyznaje zwycięstwo w rundzie zgłaszającemu protest.
  - i. Dwukrotne złamanie zasady grania zgłoszoną talią w trakcie całej ligi, będzie uznane za nieuczciwą grę i ukarane dyskwalifikacją.
4. Do 5 minut przed meczem gracze przeprowadzają między sobą fazę banów korzystając z tej strony (<https://teamaretuza.com/ban/>). Jeden z graczy tworzy pokój na stronie, wybierając trzy umiejętności liderów. Następnie przechodzi dalej, po czym wysyła link do swojego przeciwnika. Ten wybiera swoje umiejętności, po czym gracze przechodzą do ekranu banowania. Każdy z graczy blokuje jedną umiejętność przeciwnika. Screen z ekranu końcowego fazy banowania należy przesłać administratorowi.
5. By zwyciężyć w meczu należy wygrać wszystkimi taliami, które nie zostały zbanowane. Oznacza to, że talią przegraną można zagrać ponownie, natomiast talii wygranej nie można zakolejkować drugi raz.

## V ORGANIZACJA MECZÓW

1. Zawodnicy są zobowiązani do dotrzymania terminów wynikających z harmonogramu i gotowość do gry na 15 minut przed planowanym spotkaniem.
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 zawodnika oznacza walkower całego spotkania lub W/O pojedynczego meczu (w przypadku, gdy zawodnik spowoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczając czas określony w pkt. 2 par. V). Jeśli zawodnik nie pojawi się przez kolejne 5 minut, oznacza to W/O całego spotkania.
4. Pomiędzy meczami jest możliwa przerwa do 5 minut.

## VI UTRATA POŁĄCZENIA I NIEUCZCIWA GRA

1. W przypadku, gdy gracz straci połączenie z Internetem, jego przeciwnik otrzymuje wygraną w danej rundzie.
2. Jeśli wystąpi błąd gry, który uniemożliwi kontynuowanie rozgrywki, administrator może podjąć decyzję o powtórzeniu rundy lub przeniesieniu spotkania na inny termin.
3. Za nieuczciwą grę uznaje się:
  - a. Accountsharing, czyli udostępnianie konta innemu graczowi.
  - b. Używanie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
  - c. Celowe przegranie meczu.
  - d. Niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom, niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy i organizatorów.
  - e. Użycie błędu w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.
  - f. Jeśli gracz zostanie złapany na naruszaniu zasad lub grze nie fair, może on dostać ostrzeżenie, zostać ukarany utratą rundy lub całego spotkania, a w szczególnych przypadkach może zostać zdyskwalifikowany z ligi.

## VII NAGRODY

1. Nagrody przyznawane są za miejsca 1-8.
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.
3. Slot dotyczy uczelni, a nie zawodnika, który zajął miejsca 1-3 w poprzednim sezonie.
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.
5. Jeśli pomimo gwarancji slotu nie pojawi się żaden zawodnik z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
6. Nagrody zostaną wysłane na adres zawodnika lub przekazane bezpośrednio do rąk własnych.
7. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie.
8. Nagrody rzeczowe objęte są gwarancją producenta.

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.

10. Lista nagród w S#5 TMLA Gwint:

- 1 miejsce:
  - 1000 zł
  - wycieczka do studia CD PROJEKT RED
  - Kolekcjonerka Wiedźmin 3 PS4
  - album art book of Gwent z podpisami ekipy CDPR
  - pluszak Sklepa
  - wersja pudełkowa Wojny Krwi
  - zestaw przypinek frakcyjnych
  - 20 beczek + 3000 pyłu
  
- 2 miejsce:
  - 800 zł
  - album art book of Gwent z podpisami ekipy CDPR
  - pluszak Sklepa
  - wersja pudełkowa Wojny Krwi
  - zestaw przypinek frakcyjnych
  - 20 beczek + 3000 pyłu
  
- 3 miejsce:
  - 600 zł
  - album art book of Gwent z podpisami ekipy CDPR
  - zestaw przypinek frakcyjnych
  - 20 beczek + 3000 pyłu
  
- 4 miejsce:
  - 300 zł
  - album art book of Gwent z podpisami ekipy CDPR
  - zestaw przypinek frakcyjnych
  - 20 beczek + 3000 pyłu
  
- 5-6 miejsce:
  - 150 zł
  - zestaw przypinek frakcyjnych
  - 20 beczek + 3000 pyłu
  
- 7-8 miejsce:
  - 100 zł
  - zestaw przypinek frakcyjnych
  - 20 beczek + 3000 pyłu

11. Organizator zobowiązuje się dostarczyć nagrody zwycięzcom w okresie 60 dni.

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.
13. W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

## **VIII 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.

## **IX 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.

## **X SKARGI I REKLAMACJE**

1. Wszelkie reklamacje związane z organizacją i realizacją Ligi Akademickiej mogą być przesyłane na adres [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.

## **XI POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin dotyczy Ligi Akademickiej Gwint w sezonie zimowym 2019/2020.
2. W sytuacjach nieuregulowanych postanowieniami niniejszego regulaminu, ostateczna decyzja należy do Organizatora ligi.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji regulaminu.
4. Udział w lidze jest równoznaczny ze znajomością oraz akceptacją niniejszego regulaminu.

### **Załącznik 1**

## **REGULAMIN KWALIFIKACJI S#5 TMLA GWINT**

### **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 (do 2 wygranych) CONQUEST z Banem.

### **MECZE I ORGANIZACJA**

1. Zawodnicy 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 zawodników i brakiem przyznanych punktów.
4. Zawodnicy biorą odpowiedzialność za spóźnienia, nieprzygotowanie, przełożenie, etc. Gdy już umówiono i zaakceptowano termin meczu, zmiana terminu jest możliwa tylko za zgodą przeciwnika. W innym przypadku oznacza złamanie regulaminu i brak gotowości do pojedynku, co jest równoznaczne z walkowerem.
5. Zawodnikom przysługuje prawo do 15 minut opóźnienia, przekroczenie tego czasu jest równoznaczne z walkowerem. Chyba, że przeciwnik wyrazi zgodę na przedłużenie opóźnienia.

### **RAPORTOWANIE**

1. W ramach wyznaczonego przedziału czasowego, zawodnicy zobowiązani są do rozegrania spotkania i przesłania wyniku do organizatora:
  - a. Wynik wysyła zawodnik, który wygrał mecz.
  - b. Mail kontaktowy: [kontakt@ligaakademicka.pl](mailto:kontakt@ligaakademicka.pl)
  - c. W tytule: S#5 TMLA Gwint + nazwy zawodników biorących udział

- d. Wynik podajemy przez napisanie nazwy zawodnika i przy nim stawiamy wartość liczbową.
- e. Screeny w załączniku z widocznymi nickami zawodników.