

# REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ R6:S

## 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. Zawodnicy mogą grać jedynie na kontach uplay, które zostały zgłoszone do ligi. Jeśli z jakiś powodów, nazwa konta ulegnie zmianie, wówczas zawodnik jest zobowiązany zgłosić taką informację Organizatorowi. W innym przypadku, Organizator ma prawo nie dopuścić zawodnika do gry.

### III STRUKTURA LIGI AKADEMICKIEJ

1. Liga będzie się składała z dwóch faz – grupowej oraz play-off.
2. Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.
3. Pary ¼ play-off będą losowane według układu:
  - 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.
4. O kwalifikacji do fazy playoff, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 3 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.
  - a. Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych rund z trzech spotkań, drużyna z lepszym bilansem przechodzi.
  - b. Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię spotkań pomiędzy drużynami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej. Jeśli był remis, decyduje bilans rund tego konkretnego meczu.
  - c. Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas rozgrywamy dogrywkę Bo3.
5. 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 MECZE, MAPY, OPERATORZY, USTAWIENIA GRY

### Faza grupowa

1. Mecze fazy grupowej będą rozgrywane w systemie Bo2.
2. Liczba rund: 12 + 3 ewentualna dogrywka.
3. Pula map: Bank, Granica, Klub, Konsulat, Kafe Dostoyevsky, Wybrzeże, Willa.
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.
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. Na drugiej mapie następuje zmiana stron.
6. Operatorzy: dozwolona jest gra wszystkimi operatorami z wykluczeniem: Amaru oraz Goyo. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany tej reguły. Jeśli nastąpi taka sytuacja, drużyny zostaną poinformowane o tym fakcie.
7. Za wygrany mecz zwycięzca uzyskuje 3 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.
8. Wszyscy zawodnicy zobowiązani są do instalacji oprogramowania MOSS. Jeśli zawodnik nie może korzystać MOSS Antycheat, wówczas jest niedopuszczony do rozgrywki.
9. Drużyna ma obowiązek dostarczyć pliki MOSS najpóźniej do 15 minut od chwili otrzymania wezwania od Administracji lub drużyny przeciwnej. Brak otrzymania plików w wyznaczonym terminie, będzie traktowane jako brak MOSS.
10. Drużyna ma 60 minut od otrzymania plików MOSS od przeciwników na zgłoszenie protestu. Protesty po tym czasie będą uznawane za niebyłe.
11. Każdy z zawodników odpowiada za swój sprzęt oraz jakość połączenia. Limitem pingu przyjętym do gry w lidze jest 150 ms. Gdy danemu zawodnikowi ping utrzymuje się powyżej tej wartości musi on opuścić rozgrywkę a jego drużyna oddaje mapę walkowerem. Jednocześnie otrzymując prawo zmiany zawodnika w przerwie między mapowej.
12. Drużyna, której zawodnik ma problemy z łączem, ma prawo prosić o Re-host, który realizowany jest z jej puli. Jeśli po powrocie do gry, sytuacja się nie poprawiła, ogłaszany jest walkower i team ma prawo zmiany zawodnika przed rozpoczęciem kolejnej mapy.
13. Mecz nie może zostać przełożony z powodu jakości połączenia, gdy drużyna przeciwna jest w pełni gotowa do rywalizacji w godzinie meczu.

### Faza Play-off

1. Mecze fazy play-off będą rozgrywane w systemie Bo3 single elimination.
2. Liczba rund: 12 + 3 ewentualna dogrywka.

3. Pula map: Bank, Granica, Klub, Konsulat, Kafe Dostoyevsky, Wybrzeże, Willa.
4. Drużyny wykluczają naprzemiennie 4 mapy z puli, następnie wybierają po jednej z trzech dostępnych. Niewybrana mapa będzie decydującą. Ban-Ban-Ban-Ban-Pick-Pick-Auto Pick (decider).
5. Drużyna, która ma wyższy seed w play-off jest stroną atakującą. Jeśli pozycja w drabince nie pozwala określić strony atakującej, Organizator ustali to za pomocą rzutu monetą. W kolejnych mapach następuje zmiana stron.
6. Operatorzy: dozwolona jest gra wszystkimi operatorami z wykluczeniem: Amaru oraz Goyo. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany tej reguły. Jeśli nastąpi taka sytuacja, drużyny zostaną poinformowane o tym fakcie.
7. Zwycięzca przechodzi dalej, przegrany zostaje wyeliminowany z rozgrywki.
8. Wszyscy zawodnicy zobowiązani są do instalacji oprogramowania MOSS. Jeśli zawodnik nie może korzystać MOSS Antycheat, wówczas jest niedopuszczony do rozgrywki.
9. Drużyna ma obowiązek dostarczyć pliki MOSS najpóźniej do 15 minut od chwili otrzymania wezwania od Administracji lub drużyny przeciwnej. Brak otrzymania plików w wyznaczonym terminie, będzie traktowane jako brak MOSS.
10. Drużyna ma 60 minut od otrzymania plików MOSS od przeciwników na zgłoszenie protestu. Protesty po tym czasie będą uznawane za niebyłe.
11. Każdy z zawodników odpowiada za swój sprzęt oraz jakość połączenia. Limitem pingu przyjętym do gry w lidze jest 150 ms. Gdy danemu zawodnikowi ping utrzymuje się powyżej tej wartości musi on opuścić rozgrywkę a jego drużyna oddaje mapę walkowerem. Jednocześnie otrzymując prawo zmiany zawodnika w przerwie między mapowej.
12. Drużyna, której zawodnik ma problemy z łączem, ma prawo prosić o Re-host, który realizowany jest z jej puli. Jeśli po powrocie do gry, sytuacja się nie poprawiła, ogłaszany jest walkover i team ma prawo zmiany zawodnika przed rozpoczęciem kolejnej mapy.

### **Ustawienia gry**

- Pora dnia: Dzień
- Ustawienia interfejsu: Pro League 3
- Liczba banów: 4
- Czas banowania: 20
- Liczba rund: 12
- Zmiana ról: 6
- Rundy w dogrywce: 3
- Różnica w wyniku w dogrywce: 2
- Zmiana ról w dogrywce: 1
- Parametr zmiany celu: 2
- Rotacja typów celów: Rundy rozegrane
- Unikatowe miejsca odradzania atakujących: wł
- Czas fazy wybierania: 30
- Faza szóstego wyboru: wł
- Czas fazy szóstego wyboru: 15
- Handicap w obrażeniach: 100
- Obrażenia od ognia sojuszniczego: 100
- Ranny: 20
- Sprint: Wł
- Wychyłanie: Wł
- Kamera śmierci: Wł

### **Tryb gry: BOMBA**

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

## **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 pojedynczej mapy (w przypadku, gdy drużyna powoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczającego czas określony w pkt. 1.2 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 10 minut.
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 fazie przygotowania:
  - a. W przypadku rozłączenia jednego z zawodników w trakcie fazy przygotowania, następuje automatyczne przerwanie rundy i re-host.
3. Re-host wymuszony w fazie akcji:
  - a. Gdy zawodnik nie może się ruszyć – Re-host w pierwszych 30 sekundach fazy akcji, jeżeli żaden z zawodników nie odniósł obrażeń.
  - b. Problemy z mechaniką gry (strzelanie, przeładowanie, poruszanie się, gadżety itd.) – Re-host w pierwszych 30 sekundach fazy akcji, jeżeli żaden z zawodników nie odniósł obrażeń.
  - c. Rozłączenie, problemy ze sprzętem, problemy z oprogramowaniem - Re-host w pierwszych 15 sekundach fazy akcji, jeżeli żaden z zawodników nie odniósł obrażeń.
  - d. Problemy obserwatora – Re-host w pierwszych 30 sekundach fazy akcji, jeżeli żaden z zawodników nie odniósł obrażeń.
4. Maksymalny czas oczekiwania na połączenie się wszystkich zawodników po re-hostie wynosi 5 minut. Po upływie tego czasu drużyna nie posiadająca pełnego składu w lobby oddaje obecnie graną mapę walkowerem. Każdy użytkownik jest odpowiedzialny za swój sprzęt.
5. Jeżeli runda jest powtarzana z powodu Re-hostu, zawodnicy muszą wybrać tych samych operatorów, dokonać tych samych wyborów podczas sixth pick, wybrać te same punkty respawnu, te same bombosite, ten sam ekwipunek oraz gadżety.
6. Zgłaszanie Re-hostu. Jeżeli wystąpią problemy, zawodnicy powinni zgłosić zapotrzebowanie na Re-host poprzez napisanie na czacie gry "Rehost". Zawodnicy grają do momentu potwierdzenia

Re-hostu przez admina/kastera. Gdy Re-host jest potwierdzony wszyscy zawodnicy powinni natychmiast opuścić grę.

7. Kontynuacja przerwanej gry. Rozłączenie po czasie przeznaczonym na Re-host. Jeżeli zawodnik zostanie rozłączony po czasie przeznaczonym na Re-host to runda musi być kontynuowana. Jeżeli zawodnik nie powróci do meczu do końca rundy lobby zostanie założone ponownie. Ponowne założenie lobby nie jest traktowane jako zgłoszenie Re-hostu przez drużynę.

## VII 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 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 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 R6:
  - 1 miejsce: 5000 zł + nagrody rzeczowe od Ubisoft
  - 2 miejsce: 4000 zł + nagrody rzeczowe od Ubisoft
  - 3 miejsce: 3000 zł + nagrody rzeczowe od Ubisoft
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.

## VIII 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.
  - 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, 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, RivatunerOverlay). Overlay pokazujący FPS jest dozwolony.
  6. Wszelkie oprogramowanie, które ma wpływ na połączenie jest surowo zabronione (programy typu Team Viewer, Hamachii, etc.), w tym usługi działające w tle, a także aktywne oprogramowanie uruchomione podczas meczów. Jeśli wspomniane oprogramowanie zostanie wykryte podczas meczu i istnieją wystarczające dowody na użycie VPN lub innych narzędzi do manipulowania połączeniem (wspomnianych powyżej) winna drużyna zostanie ukarana walkowerem.

## **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**

- 1.1 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 Rainbow 6 Siege 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 R6:S**

### **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 21.10.2019 do północy.
3. Kwalifikacje rozgrywane są w formacie Bo3.

4. Drużyna, która znajduje się z lewej strony tabeli kwalifikacyjnej jest stroną atakującą na pierwszej mapie, na kolejnych następuje zmiana stron.
5. 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 przyznanych 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 R6 + 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.