

# REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ LEAGUE OF LEGENDS SEZON LETNI 2018

## 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 Mecze rozgrywane będą na Summoners Rift, 5 vs 5.
- 1.3 Mecze rozgrywane będą na serwerze EU Nordic & East.
- 1.4 Mecze rozgrywane będą na CUSTOM TOURNAMENT DRAFT.

## 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.
- 1.4 Logotypy są własnością Organizatora.
- 1.5 Drużyny mogą wykorzystywać logotyp do autopromocji swojej drużyny lub działań promocyjnych związanych z Ligą Akademicką.
- 1.6 Drużyny nie mogą wykorzystywać logotypów w celach zarobkowych.
- 1.7 Skład drużyny musi być stały przez cały sezon.
- 1.8 Nazwy członków drużyny podane w zgłoszeniu muszą odpowiadać prawdziwym nickom w LoL'u.
- 1.9 Minimalny lvl przywoływacza to 20.
- 1.10 Każdy członek teamu musi mieć przynajmniej 20 championów. (nie licząc darmowej rotacji).
- 1.11 Zawodnik może należeć tylko do jednej drużyny.
- 1.12 Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do dywizji poszczególnych graczy.
- 1.13 Skład teamu muszą stanowić studenci tej samej uczelni.
- 1.14 Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
- 1.15 Jeśli w trakcie trwania ligi, któryś z zawodników straci status studenta, drużyna jest zobowiązana do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
- 1.16 Organizator ma prawo umożliwić drużynie zrekrutowanie nowego zawodnika.

## 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 Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na zasadach BO3 (do dwóch zwycięstw). Pary ¼ play-off będą dobierane według formatu: A1-B2 + C1-D2 oraz drugi koszyk B1-A2 + D1-C2.
- 1.4 Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.
- 1.5 O kwalifikacji, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 1 punkt, przegrana 0 punktów.
- 1.6 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych meczów z trzech spotkań, drużyna z lepszym bilansem przechodzi.

- 1.7 Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię spotkań pomiędzy drużynami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
- 1.8 Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas sprawdzamy bilans zgonów i zabójstw, następnie bilans zniszczonych i zdobytych wież w fazie grupowej.
- 1.9 Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie [www.ligaakademicka.pl](http://www.ligaakademicka.pl) nie później niż 28.02.2018. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości kapitanów drużyn najpóźniej do 25.02.2018.

#### **IV 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 pojedynczego meczu (w przypadku, gdy drużyna powoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczającego czas określony w pkt. 1.2 par. IV).
- 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 Drużyna, która znajduje się z lewej strony lub u góry w drzewku turniejowym, zaczyna mecz pierwszy po stronie niebieskiej. Przeciwnik, po czerwonej. Następne mecze naprzemiennie.
- 1.6 Grę zakłada drużyna startująca po stronie niebieskiej, następne mecze zakłada drużyna zwycięska.
- 1.7 Podczas wyboru postaci można zastosować tzw. „placeholder”. Kapitanowie są zobowiązani do poinformowania przeciwników, że korzystają z placeholdera.
- 1.8 Pomiędzy meczami jest możliwa przerwa do 10 minut.
- 1.9 Przedłużenie przerwy pomiędzy meczami (do 10 minut) może skutkować W/O pojedynczego meczu lub całego spotkania w przy przekroczeniu 10 minut.
- 1.10 Każda z drużyn ma prawo do 10 minutowej pauzy w trakcie meczu.

#### **V 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.
- 1.3 Slot dotyczy uczelni, a nie teamu, który zajął miejsca 1-3 w poprzednim sezonie.
- 1.4 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.
- 1.5 Jeśli pomimo gwarancji slotu nie pojawi się żadna reprezentacja z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
- 1.6 Nagrody są zapewnione dla pięciu zawodników tworzących podstawowy skład teamu.
- 1.7 Nagrody zostaną wysłane na adres kapitana drużyny lub przekazane bezpośrednio do rąk własnych zawodników.
- 1.8 Nagrody nie podlegają wymianie.
- 1.9 Nagrody rzeczowe objęte są gwarancją producenta.
- 1.10 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.

- 1.11 Nagrody w Lidze Akademickiej League of Legends:
- 1.12 Nagrody pieniężne:
  - 1.12.1 Miejsce I – 5x 1200 zł
  - 1.12.2 Miejsce II – 5x 800 zł
  - 1.12.3 Miejsce III – 5x 500 zł
- 1.13 Organizator ma 30 dni na dostarczenie nagród zwycięskim drużynom.
  - 1.13 Nagroda pieniężna zostanie przekazana w ciągu 30 dni roboczych po zakończeniu rozgrywek play-off na konto osoby wskazanej na deklaracji. Każdy zawodnik ma obowiązek jej podpisania i odesłania oryginału na adres Organizatora.
  - 1.14 W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

## **VI UTRATA POŁĄCZENIA**

- 1.1 Nieoczekiwany błąd gry - nieumyślna utrata połączenia: jest to każda utrata połączenia przez gracza spowodowana błędem klienta gry, systemu operacyjnego, siecią, komputerem, lub/i utratą zasilania.
- 1.2 Opuśczenie gry - celowe wyjście: jest to utrata połączenia spowodowana czynami gracza. Decyzje w takich przypadkach będzie podejmował Administrator, drużyna gracza, który opuścił grę może automatycznie zostać ogłoszona przegraną lub gra będzie kontynuowana z jednym graczem mniej.
- 1.3 Błąd serwera: jest to całkowita utrata połączenia przez jednego lub wielu graczy z powodu problemów z serwerem.
- 1.4 Jeśli nieoczekiwany błąd gry lub nieumyślna utrata połączenia nastąpi w ciągu pierwszych 3 minut gry i przed przelaniem pierwszej krwi lub gracz zostanie odłączony przez błąd klienta lub nie uda mu się wejść do gry po wyborze bohatera, mecz będzie musiał zostać rozpoczęty od nowa na takich samych ustawieniach. Oznacza to, że wybór postaci i bany są dokładnie takie same, jak w pierwotnym meczu.
- 1.5 W przypadku, gdy błąd wystąpi po przelaniu pierwszej krwi lub po upływie 3 minut, gra będzie kontynuowana. Gracz który doświadczył problemów może wrócić do gry jak tylko będzie mógł.
- 1.6 Jeśli gracz naumyślnie opuści grę, mecz jest kontynuowany.

## **VII NIEUCZCIWA GRA**

- 1.1 Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
- 1.2 Celowe rozłączenie się z gry.
- 1.3 Użycie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
- 1.4 Celowe przegranie meczu.
- 1.5 Niesportowe zachowanie lub zachowanie mające na celu przeszkadzanie innym graczom (np. krzyczenie), niepoprawne i/lub nieprofesjonalne zachowanie w stosunku do innych graczy (również w grze).
- 1.6 Użycie błędów w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.
- 1.7 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.
- 1.8 Użycie Pauzy musi być ustalone z drużyną przeciwną, jeśli jest to nadużywana opcja, wówczas może być potraktowane przez sędziego jako nieuczciwa gra. Wówczas sędzia może nakazać natychmiastowe uruchomienie gry, lub podjąć decyzję o dyskwalifikacji.

## **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.

## **IX 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](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 League of Legends w sezonie letnim 2018.
- 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.