

REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ LEAGUE OF LEGENDS

SEZON LETNI 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.
- 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.
- 1.5 Wszystkie drużyny, które zakwalifikują się do S#4 TMLA są zobowiązane dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 15.03.2019. W przypadku niespełnienia tego wymagania, Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia drużyny z ligi.

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 Zawodnicy zobowiązani są do rozgrywania swoich zmagania na kontach zgłoszonych w trakcie rejestracji. Organizator zastrzega sobie prawo do dopuszczenia zmiany konta w trakcie sezonu w przypadku zablokowania konta przez Riot.
- 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 BO2.
- 1.3 Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na zasadach BO3 (do dwóch zwycięstw). Pary play-off będą losowane według klucza:
 - 1.3.1 Koszyk teamów awansujących z pierwszego miejsca (seed 1)

- 1.3.2 Koszyk teamów awansujących z drugiego miejsca (seed 2)
- 1.3.3 Przy losowaniu teamów z seed 2, wykluczamy drużynę z tej samej grupy, co seed 1.
- 1.4 Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.
- 1.5 O kwalifikacji, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 2 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.
 - 1.5.1 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych meczów z trzech spotkań, drużyna z lepszym bilansem przechodzi.
 - 1.5.2 Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię spotkań pomiędzy drużynami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
 - 1.5.3 Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas grana jest dogrywka Bo3 pomiędzy drużynami w terminie ustalonym przez Organizatora. Jeśli jedna z drużyn nie będzie mogła rozegrać dogrywki w wyznaczonym czasie, oznacza to w/o. Jeśli obie drużyny nie będą w stanie rozegrać meczu dogrywkowego w wyznaczonym czasie, wówczas o awansie decyduje rzut monetą.
- 1.6 Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie www.ligaakademicka.pl nie później niż 25.03.2019. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości kapitanów drużyn najpóźniej do 22.03.2019.

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 O wyborze stron decyduje pozycja w tabeli lub seed w playoff. Drużyna, która wyżej znajduje się w tabeli / ma wyższy seed w playoff wybiera stronę w pierwszej rundzie meczu. Następnie, strony są ustalane naprzemiennie. Jeśli pozycja nie pozwala określić wybierającego stronę, Organizator ustali to za pomocą rzutu monetą.
- 1.6 Grę zakłada drużyna, która wybiera stronę.
- 1.7 Podczas wyboru postaci można zastosować tzw. „placeholder”. Kapitanowie są zobowiązani do poinformowania przeciwników, że korzystają z placeholdera oraz jaka postać została zastąpiona placeholderem.
- 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 po przekroczeniu 10 minut.
- 1.10 Każda z drużyn ma prawo do łącznie 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 Szczegółowa rozpiska nagród w S#4 T-Mobile Lidze Akademickiej League of Legends zostanie podana do 22.03.2019.
- 1.12 Organizator ma 60 dni na dostarczenie nagród zwycięskim drużynom.
 - 1.13 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.
 - 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 Opuszczenie 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 umyślnie opuści grę, mecz jest kontynuowany.

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, jego drużyna może zostać ogłoszona przegraną lub w szczególnych przypadkach może zostać zdyskwalifikowana z ligi.
- 1.9 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
- 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 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.