

REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ STARCRAFT 2 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.

II ZAWODNICY

- 1.1 Nicki zawodników nie mogą być obraźliwe, wulgarne lub naruszać zasad współżycia społecznego. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji wyżej wymienionych nazw.
- 1.2 Zawodnik może należeć tylko do jednej reprezentacji.
- 1.3 Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do rangi poszczególnych zawodników.
- 1.4 Reprezentować uczelnię mogą tylko zawodnicy, którzy posiadają status studenta danej uczelni.
- 1.5 Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
- 1.6 Jeśli w trakcie trwania ligi, zawodnik straci status studenta, to jest zobowiązany do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
- 1.7 Utrata statusu studenta jest jednoznaczna z dyskwalifikacją zawodnika z ligi.

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 Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwóch pierwszych zawodników w grupie.
- 1.4 Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na następujących zasadach:
- 1.4.1 Top 16 - BO3 (do dwóch zwycięstw).
 - 1.4.2 Top 8 (ćwierćfinały) – BO5 (do trzech zwycięstw).
 - 1.4.3 Mecze o miejsca 5-8 - BO5 (do trzech zwycięstw).
 - 1.4.4 Top 4 (półfinały) - BO5 (do trzech zwycięstw).
 - 1.4.5 Mecz o miejsca 3-4 - BO5 (do trzech zwycięstw).
 - 1.4.6 Finał – BO7 (do czterech zwycięstw).
- 1.5 Pary Top 16 play-off będą dobierane według formatu: A1-B2 + C1-D2 + E1 – F2 + G1 – H2 oraz drugi koszyk B1-A2 + D1-C2 + F1 – E2 + H1 – G2.
- 1.6 O kwalifikacji, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów – zwycięstwo 1 punkt, przegrana 0 punktów.
- 1.7 Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych map z trzech spotkań, zawodnik z lepszym bilansem przechodzi.
- 1.8 Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię spotkań pomiędzy zawodnikami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
- 1.9 Jeśli historia spotkań nie jest rozstrzygająca, wówczas gramy dogrywkę Bo1.
- 1.10 Harmonogram rozgrywek zostanie podany przez Organizatora do publicznej wiadomości na stronie www.ligaakademicka.pl. Terminarz rozgrywek zostanie przekazany do wiadomości zawodników najpóźniej do 25.02.2018.

IV ORGANIZACJA MECZÓW

- 1.1 Zawodnicy są zobowiązani do dotrzymania terminów wynikających z harmonogramu.

- 1.2 Zawodnicy są zobowiązani do gotowości do gry na 15 minut przed planowanym spotkaniem.
- 1.3 W wyjątkowych okolicznościach Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu oczekiwania o 15 minut.
- 1.4 Brak obecności zawodnika oznacza walkover całego spotkania lub W/O pojedynczego meczu (w przypadku, gdy zawodnik spowoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczając czas określony w pkt. 1.2 par. IV).
- 1.5 Każdy zawodnik ma prawo do 3 minut pauzy w trakcie meczu. Prośbę o pauzę zgłasza do Administratora w grze.

V BANOWANIE I WYBÓR MAP

- 1.1 Map pool: Abiogenesis LE, Acid Plant LE, Backwater LE, Blackpink LE, Catalyst LE, Eastwatch LE, Neon Violet Square LE.
- 1.2 Zawodnik, który znajduje się z lewej strony lub u góry w drzewku turniejowym, jako pierwszy banuje mapę. Następnie bany są naprzemienne, aż określona zostanie mapa, na której odbywa się pierwszy mecz.
- 1.3 Drugą i ewentualnie trzecią mapę wybiera przegrany zawodnik z poprzedniego meczu.

V NAGRODY

- 1.1 Nagrody przyznawane są za miejsca 1-8.
 - 1.2 Poza nagrodami wyszczególnionymi dla zawodników – gracze, którzy zajęli miejsca 1-3 uzyskują gwarancję slotu dla swojej uczelni w kolejnym sezonie w ramach danej kategorii.
 - 1.3 Slot dotyczy uczelni, a nie zawodnika, który zajął miejsca 1-3 w poprzednim sezonie.
 - 1.4 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.
 - 1.5 Jeśli pomimo gwarancji slotu nie pojawi się żaden zawodnik z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
 - 1.6 Nagrody zostaną wysłane na adres zawodnika lub przekazane bezpośrednio do rąk własnych.
 - 1.7 Nagrody nie podlegają wymianie.
 - 1.8 Nagrody rzeczowe objęte są gwarancją producenta.
 - 1.9 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.
- 2 Nagrody w Lidze Akademickiej Starcraft 2
 - 2.1 Nagrody pieniężne:
 - 2.1.1 Miejsce I – 1200 zł
 - 2.1.2 Miejsce II – 800 zł
 - 2.1.3 Miejsce III – 500 zł
 - 2.1.4 Miejsce IV – 200 zł
 - 2.1.5 Miejsce V – 150 zł
 - 2.1.6 Miejsce VI – 150 zł
 - 2.1.7 Miejsce VII – 100 zł
 - 2.1.8 Miejsce VIII – 100 zł
 - 2.2 Nagrody rzeczowe:
 - 2.2.1 Miejsce I – nagrody od Blizzarda: Void Probe Plush, FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug, Hyperion Messenger Bag, Terran Jacket

- 2.2.2 Miejsce II – nagrody od Blizzarda: Void Probe Plush, FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug, StarCraft Risk
- 2.2.3 Miejsce III – nagrody od Blizzarda: Void Probe Plush, FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug, Joeyray's Pint Glass Set
- 2.2.4 Miejsce IV – nagrody od Blizzarda: Void Probe Plush, FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug
- 2.2.5 Miejsce V – nagrody od Blizzarda: FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug
- 2.2.6 Miejsce VI – nagrody od Blizzarda: FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug
- 2.2.7 Miejsce VII – nagrody od Blizzarda: FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug
- 2.2.8 Miejsce VIII – nagrody od Blizzarda: FunkoPoP Jim Raynor, Oversized mug
- 2.3 Organizator zobowiązuje się dostarczyć nagrody zwycięzcom w okresie 30 dni.
- 2.4 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.
- 2.5 W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

VI UTRATA POŁĄCZENIA

- 1.1 Nieoczekiwane rozłączenie z grą - 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. Zawodnik, który opuścił grę automatycznie zostanie ogłoszony przegranym na danej mapie.
- 1.3 Błąd serwera: jest to całkowita utrata połączenia przez jednego lub wielu graczy z powodu problemów z serwerem.
- 1.4 Jeśli nastąpi rozłączenie z grą z powodów niezależnych od zawodnika, wówczas Administrator może podjąć decyzję o wznowieniu meczu z powtórki.

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 Jeśli pauza jest nadużywana opcją, wówczas może być potraktowana przez Administratora jako nieuczciwa gra, co może się wiązać z nakazem natychmiastowego uruchomienia gry, lub decyzją o przegranej mapie lub w przypadku rażącego nadużycia – przegranej w całym spotkaniu.

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.

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 Starcraft 2 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.