

# REGULAMIN LIGI AKADEMICKIEJ ROCKET LEAGUE

## SEZON ZIMOWY 2020/2021

### 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 Liga Akademicka rozgrywana jest online. Organizator zastrzega sobie możliwość organizacji finałów LAN. Informacja o rodzaju finałów zostanie podana najpóźniej na dwa tygodnie przed planowanym finałem.
- 1.3 Wszystkie drużyny, które zakwalifikują się do S#6 LA, są zobowiązane dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 13.11.2020. W przypadku niespełnienia tego wymagania, Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia drużyny z ligi.

### II DRUŻYNY

- 1.1 Drużyna składa się z 3 zawodników w składzie podstawowym + 1 zawodnika rezerwowego. Posiadanie zawodnika rezerwowego jest wymaganym warunkiem uczestnictwa w Lidze.
- 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 Skład drużyny musi być stały przez cały sezon.
- 1.4 Zawodnik może należeć tylko do jednej drużyny.
- 1.5 Liga Akademicka rozgrywana jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do dywizji poszczególnych graczy.
- 1.6 Skład zespołu muszą stanowić studenci tej samej uczelni.
- 1.7 Tylko zawodnik z potwierdzonym statusem studenckim może brać udział w lidze.
- 1.8 Jeśli w trakcie trwania ligi, któryś z zawodników straci status studenta, drużyna jest zobowiązana do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.
- 1.9 Organizator ma prawo umożliwić drużynie rekrutowanie 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.
- 1.3 Mecze w fazie play-off będą rozgrywane na zasadach:
  - 1.3.1 1/8 – Bo3
  - 1.3.2 ¼ - Bo5
  - 1.3.3 ½, finał oraz mecz o 3 miejsce – Bo7
- 1.4 Przebieg fazy grupowej:
  - 1.4.1 R1: Team1 vs Team2
  - 1.4.2 R2: T3 vs T4
  - 1.4.3 R3: win R1 vs win R2 = zwycięzca awansuje z seed 1
  - 1.4.4 R4: lose R1 vs lose R2 = przegrany odpada z turnieju
  - 1.4.5 R5: lose R3 vs win R4 = zwycięzca awansuje z seed 2
- 1.5 Pary play-off będą losowane według klucza:
  - 1.5.1 Koszyk teamów awansujących z pierwszego miejsca (seed 1)
  - 1.5.2 Koszyk teamów awansujących z drugiego miejsca (seed 2)
  - 1.5.3 Przy losowaniu teamów z seed 2, wykluczamy drużynę z tej samej grupy, co seed 1.

1.6 Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.

#### **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 lub osoby wskazanej do reprezentacji zespołu, bądź niepełny skład drużyny w lobby oznacza walkower 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 czatu na FB, nie później niż na 30 minut przed startem meczu.
- 1.5 Drużyny mogą dowolnie zmieniać swój skład w przerwach pomiędzy meczami w ramach zgłoszonych zawodników.
- 1.6 Pomiędzy meczami jest możliwa przerwa do 5 minut.
- 1.7 Przedłużenie przerwy pomiędzy meczami (do 5 minut) może skutkować W/O pojedynczego meczu lub całego spotkania po przekroczeniu 5 minut.

#### **V USTAWIENIA GRY**

- 1.1 Map pool: DFH Stadium, Urban Central, Beckwith Park, Utopia Colliseum, Mannfield, Champions Field. Mapa będzie losowo ustalana przed każdym meczem po stronie Organizatora.
- 1.2 Brak modyfikatorów.
- 1.3 Czas meczu: 5 minut
- 1.4 Bez botów
- 1.5 Dołączenie do gry: Nazwa/hasło
- 1.6 Serwer: Europa
- 1.7 Wszystkie samochody / skórki są dozwolone, łącznie z DLC.

#### **VI 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 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 żadna reprezentacja z danej uczelni, Organizator zwróci slot do puli ogólnej.
- 1.6 Nagrody są zapewnione dla trzech zawodników tworzących podstawowy skład teamu.
- 1.7 Nagrody w S#6 LA Rocket League:
  - 1.7.1 Miejsce 1 – 3x 500 zł brutto
  - 1.7.2 Miejsce 2 – 3x 300 zł brutto
  - 1.7.3 Miejsce 3 – 3x 200 zł brutto
  - 1.7.4 4 najlepsze teamy uzyskają sloty do rozgrywek European University Rocketeers [EURC] rozgrywanych w 2021 roku.

- 1.8 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.
- 1.9 Organizator ma 60 dni na dostarczenie nagród zwycięskim drużynom.
- 1.10 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.
- 1.11 W przypadku niedokonania ww. procedury nagrody nie zostaną wypłacone.

## **VII UTRATA POŁĄCZENIA**

- 1.1 W przypadku utraty połączenia z grą, mecz jest kontynuowany. Gracz, który opuścił grę ma możliwość ponownego dołączenia.
- 1.2 W miejsce graczy, którzy opuścili mecz nie będą dodawane boty.

## **VIII NIEUCZCIWA GRA**

- 1.1 Użycie programów pozwalających na oszukiwanie.
- 1.2 Zabroniony jest tzw. accountsharing, 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.

## **IX 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.

## **X 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.

## **XI POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

- 1.1 Powyższy regulamin dotyczy Ligi Akademickiej Rocket League w sezonie zimowym 2020/21.
- 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.