

REGULAMIN ROG COMMUNITY CUP TURNIEJ VALORANT

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.
2. ROG COMMUNITY CUP, dalej ROG CC rozgrywany jest online.
3. Wszystkie drużyny, które zakwalifikują się do ROG CC są zobowiązane dostarczyć całą wymaganą dokumentację do 21.08.2020. 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. Skład drużyny musi być stały przez cały sezon.
4. Zawodnik może należeć tylko do jednej drużyny.
5. ROG CC rozgrywany jest w kategorii Open, nie ma ograniczeń co do dywizji poszczególnych graczy.
6. Skład teamu muszą stanowić studenci.
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.

III STRUKTURA ROG CC VALORANT

1. Liga będzie się składała z dwóch faz – grupowej oraz play-off.
2. Mecze grupowe będą rozgrywane na zasadach BO2.
3. Mecze w fazie play-off rozgrywane będą na zasadach BO3 (do dwóch zwycięstw).
4. Punktacja: zwycięstwo - 3 punkty, remis - 1 punkt, przegrana – 0 punktów.
5. Pary play-off będą losowane według klucza:
 - 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.
6. Kwalifikacja do fazy play-off obejmuje dwie pierwsze drużyny w grupie.
7. O kwalifikacji do fazy play-off, w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów.
8. Jeśli liczba punktów nie jest rozstrzygająca, w drugim etapie porównujemy bilans wygranych i przegranych rund, drużyna z lepszym bilansem przechodzi.
9. Jeśli bilans nie jest rozstrzygający, sprawdzamy historię bezpośrednich spotkań pomiędzy drużynami, zwycięzca spotkania grupowego przechodzi dalej.
10. 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 awansuje kolejna drużyna w grupie.

IV MAPY I USTAWIENIA GRY

1. Mecze odbywają się na serwerze EU.
2. Liczba rund: drużyny grają do 13 zwycięskich rund. W przypadku remisu gra będzie się toczyć do 2 punktów przewagi.
3. Puła map: BIND, HAVEN, SPLIT, ASCENT.
4. Kapitanowie wybierają poprzez:
 - a. W fazie grupowej [Bo2]: ban-ban-pick-pick.
 - b. W fazie play-off [Bo3]: pick-pick-losowa z dwóch (decider).
 - c. O kolejności banowania/pickowania decydować będzie rzut monetą. Zwycięzca zaczyna banowanie lub pickowanie.
5. Kolejność rozgrywanych map jest określona w fazie banowania.
6. O wyborze strony na mapie decyduje zasada, że wskazuje ją drużyna, która gra na wskazanej mapie przez przeciwników. W przypadku, gdy gramy w trybie Bo3 o stronie na deciderze, zdecyduje rzut monetą.

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 mapy (w przypadku, gdy drużyna powoduje opóźnienie rozpoczęcia spotkania, przekraczającego czas określony w pkt. 2 par. V).
4. Kapitanowie lub reprezentanci zostaną zaproszeni przez Administratora spotkania do grupy na FB, nie później niż na 30 minut przed startem meczu.
5. Pomiędzy mapami jest możliwa przerwa do 5 minut.
6. Każda z drużyna ma prawo do łącznie 10-minutowej paazy w trakcie meczu.
7. Przedłużenie przerwy pomiędzy mapami / paazy w trakcie meczu (do 5 minut) może skutkować W/O pojedynczej mapy lub całego spotkania po przekroczeniu 5 minut.

VI UTRATA POŁĄCZENIA Z GRĄ

1. Zawodnicy są zobowiązani do zapewnienia sobie warunków do przeprowadzenia rozgrywek turniejowych, w tym stabilnego łącza internetowego.
2. **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.
3. Jeśli rozłączenie z grą nastąpi w wyniku **nieoczekiwanego błędu gry**, rozgrywka będzie kontynuowana. Gracz, który doświadczył problemów może wrócić do gry jak tylko będzie mógł.
4. Jeśli rozłączenie z grą nastąpi w wyniku **błędu serwera**, który uniemożliwi graczowi lub graczom prowadzenie rozgrywki, wówczas mecz zostanie rozpoczęty od nowa na takich samych ustawieniach.

VII 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 i organizatorów.
 - h. Użycie błędu w oprogramowaniu.
2. 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 turnieju.
 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 oraz teksturach, są surowo zabronione. 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.

VIII NAGRODY

1. Nagrody przyznawane za miejsca 1-3, zawodnikom tworzącym podstawowy skład: 5 graczy.
2. Pula nagród składa się z nagród rzeczowych oraz pieniężnych.
3. Nagrody rzeczowe zostaną wysłane na adres kapitana drużyny.
4. Nagrody nie podlegają wymianie.
5. Nagrody objęte są gwarancją producenta.
6. Nagrody w ROG COMMUNITY CUP:
 - 1.6.1 Miejsce 1 - 5x 300 zł brutto + nagroda główna + koszulki turniejowe.
 - 1.6.2 Miejsce 2 - 5x 180 zł brutto + koszulki turniejowe.
 - 1.6.3 Miejsce 3 - 5x 120 zł brutto + koszulki turniejowe.
7. Nagrodę główną stanowi komputer 1x ASUS ROG Huracan G21, model: G21CX-PL023AT.
8. Organizator ma 60 dni na dostarczenie nagród zwyciężskim reprezentacjom.
9. Nagrody pieniężne zostaną przekazane na wskazane konta zwycięzców.
10. W przypadku jeśli będą wymagały tego właściwe przepisy nagroda pieniężna zostanie pomniejszona o wartości podatku od nagród. W takim przypadku kwota stanowiąca 10% nagrody pieniężnej zostanie wpłacona przez Organizatora bezpośrednio do właściwego urzędu skarbowego.

IX TRANSMISJE WIDEO

1. Prawa do transmisji wideo rozgrywek ROG CC, 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 ROG CC musi być oznaczone logiem lub informacją o źródle pochodzenia.

X SKARGI I REKLAMACJE

1. Wszelkie reklamacje związane z organizacją i realizacją ROG CC mogą być przesyłane na adresy marcin.rausch@ligaakademicka.pl
2. Reklamacje będą rozpatrywane według kolejności ich wpływu, nie później jednak niż w terminie do 14 dni roboczych od ich otrzymania przez Organizatora.
3. Reklamacje rozpatrywane są na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz postanowień regulaminu.
4. Reklamacja powinna zawierać dane kontaktowe zgłaszającego i opis problemu.
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 ROG CC VALORANT.
- 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.