



WARSZAWSKA E-SPORTOWA LIGA AKADEMICKA – REGULAMIN TECHNICZNY

1) SYSTEM ROZGRYWEK

- a) Zawody rozgrywane są w dwóch tytułach: League of Legends oraz Counter-Strike: Global Offensive.
- b) Turnieje rozgrywane będą w systemie ligowym (kołowym), podzielonym na dwie rundy.
- c) Punktacja: 3 punkty za wygrane spotkanie; 1 punkt za remis; 0 punktów za porażkę.
- d) Spotkania rozgrywane są w formacie BO2 (Best of 2).
- e) Regulaminy rozgrywek w poszczególnych grach są regulowane przez załączniki do niniejszego regulaminu technicznego.

2) UCZESTNICTWO

- a) Do rozgrywek mogą zgłaszać się drużyny składające się z zawodników, którzy są studentami tej samej uczelni.
- b) Każdy z uczestników obowiązkowo posiadać musi ważną licencję AZS – legitymację AZS, ISIC-AZS lub ITIC AZS oraz Certyfikat Przynależności Akademickiej z systemu www.e-madzia.pl podpisany przez uczelnię.
- c) Uczestnikami rozgrywek mogą być osoby spełniające kryteria podane w pkt V Regulaminu Ogólnego AMWiM.
- d) Drużyna może się składać maksymalnie z 7 zawodników.
- e) Spotkanie może się rozpocząć jedynie, gdy drużyna posiada minimalny skład dla danego tytułu:
 - CS:GO – 5 graczy
 - LoL – 5 graczy
- f) Każda drużyna może się spóźnić o maksymalnie 15 minut od wyznaczonej godziny spotkania bez kary.
- g) Drużyna w każdym momencie trwania turnieju może zgłosić rotację gracza rezerwowego do składu głównego i na odwrót. Należy to zgłosić najpóźniej 24 godziny przed planowanym spotkaniem.
- h) Dozwolona jest wymiana lub dodanie graczy nieuczestniczących dotychczas w rozgrywkach wyłącznie w czasie między zakończeniem 1 rundy a rozpoczęciem 2 rundy rozgrywek – po ustaleniach z Administratorem gry.
- i) Nazwa drużyny w grze nie może składać się z treści zastrzeżonej przez prawo na wyłączność dla jakiegokolwiek podmiotu i musi pozostawać w zgodzie z dobrymi obyczajami, w tym w szczególności nie może zawierać wulgaryzmów i obrażać żadnego podmiotu.
- j) Nazwa drużyny musi pozwalać na nieomylną identyfikację uczelni reprezentowanej przez daną drużynę.
- k) Drużyna może zamieścić w swojej nazwie elementy wskazujące tylko i wyłącznie na jednego partnera.
- l) W przypadku pozyskania przez drużynę partnera w trakcie turnieju, możliwe jest zmodyfikowanie jednorazowo nazwy poprzez dodanie do dotychczasowej nazwy drużyny elementu wskazującego na partnera. Analogicznie, w przypadku zmiany partnera - możliwe jest jednorazowe zamienienie elementu nazwy wskazującej na partnera. Zmiana musi zostać zgłoszona do organizatora bezzwłocznie.
- m) Inne zmiany w nazwie drużyny nie są dopuszczalne.
- n) Każdy z uczestników w rozgrywkach zobowiązany jest do używania pseudonimu podanego podczas rejestracji. Zabrania się używania pseudonimów uważanych za rasistowskie, obraźliwe, prześmiewcze, godzące w dobre imię jakiegokolwiek podmiotu lub jakkolwiek niezgodne z dobrymi obyczajami, w tym w szczególności zawierającymi elementy powszechnie uważane za wulgarne. Podczas gdy uczestnik chciałby zmienić pseudonim zobowiązany jest zgłosić się do Administratora gry.
- o) Każdy z uczestników biorący udział w turnieju jest zobowiązany do nagrywania i przechowywania dema wideo z przeprowadzonego spotkania przez okres 48 godzin od zakończenia spotkania. Demo wideo powinno obrazować pseudonim uczestnika i datę rozegrania spotkania. Demo wideo musi zostać udostępnione na prośbę Organizatora bezzwłocznie, jednak nie później niż w ciągu 90 minut od wystosowania prośby przez Organizatora. Drużyna może poprosić o udostępnienie nagrania w ciągu godziny od rozegranego spotkania. Demo powinno być przesłane na chmurę udostępnioną przez organizatora „Sharepoint” w MS Office 365, plik powinien być zapisany jako „Imię_Nazwisko__Nazwa_Drużyny_Data_Godzina”. W przypadku, kiedy oskarżona drużyna nie posiada dema reklamacja zostaje uznana, a mecz oskarżonej drużyny będzie równoznaczny z przegraną.



3) KARY

- a) Administratorzy mają prawo do nałożenia kar dla całej drużyny, a także dla gracza. W przypadku przewinienia przez nawet jednego gracza, ukarana zostaje cała drużyna.
- b) Walkower to przyznanie zwycięstwa jednej z rywalizujących stron z powodu braku przeciwnika, jego wycofania się ze spotkania, dyskwalifikacji lub innego, istotnego naruszenia regulaminu.
- c) Każde spóźnienie powyżej 15 minut od godziny wyznaczonej przez Koordynatora jest równoznaczne z przegraną meczu dla danej drużyny. Godzina może się zmienić w zależności od opóźnienia wynikającego z winy Organizatora. (np. opóźnienie wynikające z przedłużenia się wcześniejszego spotkania).
- d) Za nieobecność uznaje się nieusprawiedliwione niestawienie się na spotkanie wyznaczone wcześniej w harmonogramie. Za niezgłoszoną nieobecność drużyna zostaje ukarana brakiem możliwości rozegrania wyznaczonego spotkania, równoznacznego z walkowerem.
- e) Jeżeli administrator uzna avatar jednego z uczestników za nieodpowiedni, niezgodny z dobrymi obyczajami, może poprosić uczestnika o jego bezzwłoczną zmianę. Jeżeli administrator zgłosi Uczestnikowi prośbę o zmianę awataru, a zawodnik odmówi będzie to skutkowało zawieszeniem gracza w danym meczu. Wtedy w interesie drużyny jest powołanie gracza rezerwowego do gry (minimum 6 godz. przed planowanym meczem). W przypadku braku rezerwowego zawodnika dana drużyna przegrywa dany mecz.
- f) Za nieodpowiedni pseudonim uznaje się każdy inny niż przyjęty w regulaminie. Jeżeli Administrator zgłosi prośbę o zmianę pseudonimu, a zawodnik odmówi będzie to skutkowało zawieszeniem gracza w danym meczu. Wtedy w interesie drużyny jest powołanie gracza rezerwowego do gry (minimum 6 godz. przed planowanym meczem). W przypadku braku gracza rezerwowego dana drużyna przegrywa dany mecz.
- g) Za nadużywanie czatu uznajemy zachowania takie jak używanie wulgaryzmów, spam, prowokacje czy obrażanie oraz wszelkie inne treści niezgodne z dobrymi obyczajami. Karą za powyższe nadużycia jest usunięcie danego gracza z meczu. Wtedy drużyna musi powołać gracza rezerwowego do gry (minimum 6 godz. przed planowanym meczem). W przypadku braku gracza rezerwowego dana drużyna przegrywa dany mecz.
- h) Za przedłużanie gry uznaje się utrudnianie w odbyciu spotkania, czyli niestosowanie się do poleceń Administratora. Takie zachowanie będzie karane analogicznie do spóźnienia.
- i) W wypadku przedłużania czasu regulaminowej pauzy mecz jest wznawiany.

4) DYSKWALIFIKACJE

- a) W przypadku dyskwalifikacji określonego zawodnika do głównego składu przechodzi gracz ze składu rezerwowego.
- b) Dyskwalifikacja drużyny oznacza usunięcie drużyny z rozgrywek w jej pełnym i aktualnym składzie w danym sezonie. Stan punktowy w przypadku takiej dyskwalifikacji zostaje wyzerowany, a dyskwalifikacja nie ma wpływu na stan punktowy pozostałych drużyn reprezentujących daną uczelnię.
- c) Jeżeli podczas trwania turnieju jeden z zawodników danej drużyny dopuści się oszukiwania w grze (np. poprzez używanie programów dających użytkownikowi nieuczciwą przewagę) to drużyna ta zostaje zdyskwalifikowana z dalszych rozgrywek, a wszystkie rozegrane dotychczas spotkania zostaną uznane jako przegrana tej drużyny.
- d) W przypadku niewłaściwej (przekleństwa, obraźliwe zwroty itp.) nazwy przedmiotu (tyczy się to każdego języka) administrator poprosi o zmianę skórki danej broni w grze. Czas poświęcony na zmianę podczas rozgrywki wlicza się do pauzy. Niezastosowanie się do poleceń Administratora skutkuje wykluczeniem gracza z danego meczu.
- e) Wykorzystywanie przez któregokolwiek z zawodników błędów gry z premedytacją, będzie karane walkowerem danej drużyny, jeżeli określona sytuacja miała bezspornie istotny wpływ na wynik rozgrywki.
- f) Członkowie drużyn, koordynatorzy oraz osoby związane z każdą osobą uczestniczącą w turnieju mają zabroniony udział w obstawianiu meczów i jakimikolwiek formami hazardu związanego z rozgrywkami. Jakiegokolwiek próby hazardu będą skutkować dyskwalifikacją zawodnika oraz pociągną za sobą konsekwencje odpowiedzialności cywilno-prawnej.



g) Niedozwolone jest publikowanie, dostarczanie przez Uczestnika w ramach udziału w rozgrywkach treści stanowiących naruszenie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa lub dobrych obyczajów, w szczególności:

- obscenicznych lub wulgarnych;
- nawołujących do nienawiści, w szczególności ze względu na rasę, płeć, narodowość, przynależność państwową, orientację seksualną, czy wyznanie;
- propagujących ideologie totalitarne oraz kwestionujące fakty historyczne;
- naruszających lub mogących naruszyć prawa innych osób, w tym Organizatora, a w szczególności własność intelektualną, prawa do wizerunku lub dobra osobiste innych osób, w tym Organizatora i innych Uczestników;
- zachęcających lub instruujących w zakresie działań naruszających prawo;
- spreparowanych treści mogących stanowić zagrożenie dla prawidłowego funkcjonowania systemu informatycznego Organizatora lub innych Uczestników.

5) UWAGI KOŃCOWE

- a) Pozostałe przepisy określa Regulamin Ogólny AMWiM na sezon 2020/2021.
- b) Udział w turnieju jest równoznaczny ze znajomością oraz akceptacją niniejszych regulaminów.



LEAGUE OF LEGENDS – REGULAMIN ROZGRYWEK

- 1) Drużyna złożona jest z 5 zawodników zgłoszonych jako skład podstawowy oraz może posiadać maksymalnie 2 zawodników rezerwowych.
- 2) Uczestnik zobowiązany jest do posiadania aktualnego konta gry League of Legends. Rozgrywanie spotkań na nieprawidłowym koncie gry jest zabronione.
- 3) Wszystkie mecze prowadzone będą na mapie Summoners Rift w systemie Tournament Draft (Draft Turniejowy).
- 4) Wyboru stron, na których walczyć będą poszczególne drużyny, dokonywać będzie Administrator w drodze losowania.
- 5) Mecz trwa do momentu zniszczenia bazy (Nexusa) Przeciwnika. Zabronione jest wcześniejsze poddanie Meczu poprzez komendę poddania lub intencjonalne ułatwianie Przeciwnikowi zwycięstwa, które skutkować będą przegraną przez walkower.
- 6) Spotkanie składa się z dwóch map (BO2). Rozgrywka na każdej mapie prowadzona jest do momentu osiągnięcia przez jedną z drużyn bilansu min. 16 wygranych z 30 rund, jeśli wynikiem na mapie będzie 15:15, wtedy uruchamiana jest dogrywka. Wynik spotkania jest sumą wygranych map. W przypadku BO2 2:0 lub 1:1.
- 7) Przedłużanie rozpoczęcia gry – utrudnianie w odbyciu spotkaniu poprzez niestosowanie się do poleceń Administratora skutkować będzie karą taka jak w przypadku spóźnienia.
- 8) Mecze odbywać się będą na serwerach EU Północ i Wschód. W przypadku wyrażenia zgody przez obie Drużyny oraz akceptacji Administratora Mecz może być rozegrany na serwerze EU Zachód. Rozgrywki będą prowadzone poprzez kody turniejowe. Spotkania rozgrywane są na konfiguracji przygotowanej przez Organizatora.
- 9) Gracze muszą grać na swoim koncie w systemie Riot. W wypadku podejrzenia użytkownika konta przez inną osobę spotkanie zostaje zatrzymane na czas wyjaśnienia. Gracze udają się na rozmowę z Administratorem spotkania na wyznaczonym przez Administratora komunikatorze, kapitanami obu drużyn oraz osobą, której dane nie zgadzają się z podanymi podczas przystąpienia do turnieju. Administrator porównuje podane wcześniej dane (przy oficjalnym zgłoszeniu danych zawodników), a następnie Administrator podejmuje jedną z dwóch decyzji:
 - spotkanie nie zostaje rozegrane, a zwycięstwo zostaje przyznane drużynie przeciwnej (w przypadku winy gracza);
 - spotkanie zostaje wznowione od momentu, w którym zostało zatrzymane.
- 10) Jeżeli zdarzy się sytuacja, że w drużynie był gracz o innych danych niż podanych podczas przystąpienia do turnieju, to drużyna ma 3 dni na przesłanie wyjaśnienia. W zależności od jego treści Organizator podejmie decyzję, czy gracz/zespół zostaje zdyskwalifikowany z rozgrywek.
- 11) Utrata połączenia spowodowane czynami gracza. Decyzję w takim przypadku podejmuje Organizator. Drużyna gracza, który opuścił grę może automatycznie zostać ogłoszona przegraną.
- 12) Błąd gry/nieumyślna utrata połączenia w ciągu pierwszych trzech (3.) minut gry i przed przelaniem pierwszej krwi lub przez błąd klienta lub po niepomyślnym próbie wejścia do gry po wyborze bohatera skutkować będzie rozpoczęciem meczu od nowa na takich samych ustawieniach (Bany i Picki) jak poprzednio. Po przelaniu pierwszej krwi lub po upływie 3 minut mecz będzie kontynuowany.

**COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE – REGULAMIN ROZGRYWEK**

- 1) Drużyna złożona jest z 5 zawodników zgłoszonych jako skład podstawowy oraz może posiadać maksymalnie 2 zawodników rezerwowych.
- 2) Uczestnik zobowiązany jest do posiadania aktualnego konta gry Counter Strike: Global Offensive: - Steam ID i Steam Profile do gry Counter Strike: Global Offensive oraz pseudonim który będzie użytkowany przez zawodnika przez cały czas trwania turnieju. Rozgrywanie spotkań na nieprawidłowym koncie gry jest zabronione.
- 3) Wszystkie mecze prowadzone będą na mapach: de_inferno, de_nuke, de_mirage, de_train, de_overpass, de_vertigo, de_dust2.
- 4) Kapitanowie wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych map na serwerze gry podczas rozgrzewki. Kolejność odrzucania i wybierania map zostaje narzucona przez system (losowo wybiera, kto zacznie ten proces). Jeżeli żadna ze stron nie zdecyduje się na odrzucanie i wybieranie map, zostaną one narzucone przez organizatora.
- 5) Spotkanie składa się z dwóch map (BO2). Rozgrywka na każdej mapie prowadzona jest do momentu osiągnięcia przez jedną z drużyn bilansu min. 16 wygranych z 30 rund, jeśli wynikiem na mapie będzie 15:15, wtedy uruchamiana jest dogrywka. Wynik spotkania jest sumą wygranych map. W przypadku BO2 2:0 lub 1:1.
- 6) Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund (3 rund na 1 połowę). Każda z drużyn na rozpoczęcie dogrywki otrzymuje 10 000 pieniędzy w grze. Dogrywka jest rozgrywana do momentu wyłonienia zwycięzcy spotkania. Każda z drużyn posiada 1 minutową pauzę na każdą połowę dogrywki.
- 7) Każda drużyna może skorzystać z 2 pauz (w zależności od sytuacji: technicznej lub taktycznej) w ciągu jednej połowy regularnego spotkania. Suma pauz w każdym spotkaniu nie może być dłuższa niż 8 minut. Od tej reguły stanowi wyjątek w dogrywkach.
 - Pauza taktyczna - wszyscy uczestnicy danej drużyny są obecni na serwerze i omawiają kolejne taktyki
 - Pauza techniczna - może być wzięta tylko w wypadku, gdy jeden z zawodników dostał "timeout". Musi on wrócić na serwer w przeciągu regulaminowego czasu pauzy.
- 8) Gracze z aktywną blokadą VAC (Valve Anti-cheat) nie są dopuszczeni do rozgrywek. Natomiast, jeśli gracz zostanie ukarany VAC-BANEM w spotkaniach niezwiązanych z rozgrywkami to zostaje on zdyskwalifikowany z dalszych rozgrywek.
- 9) Gracze muszą grać na swoim koncie Steam. W wypadku podejrzenia użytkowania konta Steam przez inną osobę spotkanie zostaje zatrzymane na czas wyjaśnienia. Gracze udają się na rozmowę z Administratorem spotkania na wyznaczonym przez Administratora komunikatorze, kapitanami obu drużyn oraz osobą, której dane nie zgadzają się z podanymi podczas przystąpienia do turnieju. Administrator porównuje podane wcześniej dane (przy oficjalnym zgłoszeniu danych zawodników), a następnie Administrator podejmuje jedną z dwóch decyzji:
 - spotkanie nie zostaje rozegrane, a zwycięstwo zostaje przyznane drużynie przeciwnej (w przypadku winy gracza);
 - spotkanie zostaje wznowione od momentu, w którym zostało zatrzymane.

Jeżeli zdarzy się sytuacja, że w drużynie był gracz o innych danych niż podanych podczas przystąpienia do turnieju, to drużyna ma 3 dni na przesłanie wyjaśnienia. W zależności od jego treści Organizator podejmie decyzję, czy gracz/zespół zostaje zdyskwalifikowany z rozgrywek.

- 10) Spotkania przerwane z powodów technicznych organizatora muszą zostać powtórzone lub wznowione. Jeśli nie ma możliwości rozegrania spotkania od razu po rozwiązaniu problemu mecz należy rozegrać nie później niż 24h od planowanego wcześniej spotkania poza streamem.

Mecz przerwany w trakcie pierwszych dwóch rund zostanie zrestartowany i wznowiony od stanu 0:0. Jeśli przerwa nastąpi po pierwszych 2 rundach to mecz zostaje wznowiony od momentu, który umożliwi kopia zapasowa (zapis danego meczu na serwerze organizatora). Jeśli kopia zapasowa została uszkodzona to mecz wznowiony zostanie z wynikiem sprzed przerwania meczu z poniższymi parametrami: mp_startmoney 5000, a rozegrane rundy są doliczane do obecnego wyniku.