



ÍSLENSKA PUBG DEILDIN

REGLUR

Efnisyfirlit

1.	Inngangur og inngönguskilyrði.....	3
1.1.	Inngangur	3
1.2.	Almennt	3
1.3.	Inngönguskilyrði.....	3
1.4.	Framfylgni Reglna	3
2.	Skilgreiningar & hugtök	4
2.1.	Skilgreiningar á hugtökum	4
3.	Uppsetning á deildum og mótum	5
3.1.	Íslenska PUBG deildin	5
3.2.	Íslandsmeistaramót	7
4.	Leikreglur	7
4.1.	Uppsetning leikja	7
4.2.	Búnaður.....	7
4.3.	Skiptingar í viðureignum	8
4.4.	Áhorfendur.....	8
4.5.	Stundvísi og tafir	8
4.6.	Leikhlé	9
4.7.	Samskipti.....	9
5.	Verðlaun.....	9
6.	Leikmenn	10
6.1.	Aðgangur sem leikmenn spila á	10
6.2.	Nöfn leikmanna.....	10
6.3.	Lögmæti leikmanna	10
7.	Lið	10
7.1.	Umráð liðs	10



7.2.	Nöfn liða	11
7.3.	Leikmannahópur og félagaskipti	11
7.4.	Samskiptaaðili	12
7.5.	Liðsstjórar og þjálfarar	12
8.	Siðareglur.....	13
8.1.	Agareglur.....	13
9.	Brot á reglum.....	14
9.1.	Aganefnd	14
9.2.	Refsingar	14
10.	Skilmálar	15
11.	Birtingarákvæði	16
11.1.	Streymisreglur	16
12.	Stjórn.....	16
12.1.	Mótastjórn.....	16
12.2.	Mótanefnd	16
12.3.	Aganefnd	16
12.4.	Samskipti og aðstoð	16



1. Inngangur og inngönguskilyrði

1.1. Inngangur

Þessi reglubók gildir fyrir alla þátttakendur í PUBG mótum og deildum á vegum Íslensku PUBG deildarinnar og GameTíví, bæði fyrir lið, leikmenn og þjálfara. Þessar reglur eru gerðar til að tryggja gott og sanngjarnt keppnisumhverfi.

1.2. Almennt

Deildin er haldin af Icelandic PUBG League í samstarfi við 354 esports, GameTíví og NLG.

1.3. Inngönguskilyrði

Til þess að mega taka þátt þarf að uppfylla eftirfarandi skilyrði:

- 1.3.1. Leikmaður þarf að hafa náð 13 ára aldri. Sé leikmaður 12 ára eða yngri getur hann tekið þátt hafi hann formlegt leyfi frá foreldri eða forráðarmanni. Slíku leyfi þarf að skila til mótanefndar áður en skráningarfrestur er liðinn.
- 1.3.2. Meirihluti leikmanna í liði verða að vera með íslenskan ríkisborgararétt eða lögheimili á Íslandi.

1.4. Framfylgni Reglna

- 1.4.1. IPL mun sjá til þess að reglum sé framfylgt og aganefnd IPL mun sjá um að ákvarða refsingar brjóti þátttakendur reglur. Meira um það í köflum 8 og 9.
- 1.4.2. Keppendur verða að fylgja reglum sem og ákvörðunum stjórnenda deildarinnar og geta ákvarðanir þeirra verið frábrugðnar reglum ef talin er þörf á og meta stjórnendur það hverju sinni.
- 1.4.3. Reglur þessar eru lifandi skjal og geta breyst vegna aðstæðna. Allar slíkar breytingar eru tilkynntar fyrir næstu viðureign eftir breytingar.



2. Skilgreiningar & hugtök

2.1. Skilgreiningar á hugtökum

Félagaskipti: Þegar leikmanni er skipt út fyrir annan telst það sem félagaskipti. Þegar lið fær inn nýjan meðlim án þess að skipta öðrum út telst það sem félagaskipti. Þegar leikmaður fer úr liði, og enginn kemur inn fyrir hann flokkast það ekki sem félagaskipti.

Félagaskiptagluggi: Tímabil þar sem félagaskipti eru leyfð.

Replay: Skjal sem inniheldur endurspilun leiks sem PUBG skapar þegar notandi velur save replay eftir leik.

Lið: Lið samanstendur af a.m.k. 4 leikmönnum. Lið geta verið í eigu leikmanna eða fyrirtækis/félags. Liðum er leyfilegt að vera með tvo varamenn.

Smurf aðgangur: Aðgangur sem leikmaður notar til að spila í lægra getustigi leiksins en leikmaðurinn tilheyrir.

Viðureign: Sex leikja keppniskvöld.

Knock: Þegar leikmaður er felldur þannig að hægt er að endurlífga hann og hann getur haldið leik áfram.

Kill: Þegar leikmaður hefur verið drepinn þannig hann getur ekki haldið leik áfram.

Flush: Þegar knockaður leikmaður er drepinn áður en allir liðsmenn hans eru drepnir.

Placement points: Stig sem lið fá fyrir að lenda í sætum 1-8.

Kill points: Stig sem lið fá fyrir að drepa leikmann.



3. Uppsetning á deildum og mótum

3.1. Íslenska PUBG deildin

3.1.1. Deildarkeppni

- Deildarkeppni úrvalsdeildar byrjar í ágúst 2025 og verða spilaðar 4 viðureignir. Allar viðureignir eru á sunnudögum klukkan 20:00.
 - 31.08.2025 – 6 leikir
 - 21.09.2025 – 6 leikir
 - 12.10.2025 – 6 leikir
 - 02.11.2025 – 6 leikir
- Viðureignir í deildarkeppni eru stök mót, það er að segja, ekkert lið er skuldbundið til þess að taka þátt í þeim öllum. Liðum er frjálst að taka þátt í einu, tveimur, þrem eða öllum.
- Þátttökurétt í deildarkeppni hljóta þau lið sem skrá sig og borga skráningargjald. Skrái 19 eða fleiri lið sig, sitja öll lið hjá í eina umferð (svokallað A-F fyrirkomulag). Ef 18 eða færri lið skrá sig, spila öll lið alla 6 leikina.

Leikur 1	spila ekki	Ríðill B	Ríðill C	Ríðill D	Ríðill E	Ríðill F
Leikur 2	Ríðill A	spila ekki	Ríðill C	Ríðill D	Ríðill E	Ríðill F
Leikur 3	Ríðill A	Ríðill B	spila ekki	Ríðill D	Ríðill E	Ríðill F
Leikur 4	Ríðill A	Ríðill B	Ríðill C	spila ekki	Ríðill E	Ríðill F
Leikur 5	Ríðill A	Ríðill B	Ríðill C	Ríðill D	spila ekki	Ríðill F
Leikur 6	Ríðill A	Ríðill B	Ríðill C	Ríðill D	Ríðill E	spila ekki

- Þátttökugjald í hverja viðureign er 5000kr á lið.
- Keppt verður í sex möppum, í fyrirkomulaginu AABCD í hverri viðureign. Fyrirkomulag er tilkynnt þegar skráningu líkur í viðureign.



- Stigagjöf fyrir hvern leik í viðureignum er eftirfarandi. Stig fæst fyrir efstu 8 sætin (samkvæmt töflunni hér að neðan) og 1 stig fyrir hvert kill.

Stigatafla:

Sæti	Stig
1. Sæti	10 stig
2. Sæti	6 stig
3. Sæti	5 stig
4. Sæti	4 stig
5. Sæti	3 stig
6. Sæti	2 stig
7. Sæti	1 stig
8. Sæti	1 stig
9.-18. Sæti	0 stig

- Að loknum 6 leikjum fæst lokastaðan í viðureigninni.
- Ef tvö eða fleiri lið enda með sömu heildarstig í enda viðureignarinnar ræðst lokastaða út frá eftirfarandi reglum:
 1. Það lið raðast ofar sem hefur fleiri placement points.
 2. Ef lið eru ennþá jöfn eftir reglu 1 raðast það lið ofar sem fékk fleiri stig í síðasta leiknum (Placement points+kill).
 3. Ef lið eru jöfn eftir reglu 2 raðast það lið ofar sem lifði lengur í lokaleiknum.
 4. Ef lið eru ennþá jöfn eftir reglu 3 ræður heildar damage í lokaleiknum endastöðu.
- Notast er við Twire.gg, nema annað sé tekið fram, til að halda utan um stigagjöf í viðureignum.
- Þegar lokastaða hvers deildarleiks liggur fyrir fá lið **IPL stig** fyrir hvert sæti (samkvæmt töflunni hér að neðan). Þau stig telja saman í deildartöflu.

Sæti	IPL stig	Sæti	IPL stig	Sæti	IPL stig
1. Sæti	180	8. Sæti	70	15. Sæti	35
2. Sæti	150	9. Sæti	65	16. Sæti	30
3. Sæti	120	10. Sæti	60	17. Sæti	25
4. Sæti	90	11. Sæti	55	18. Sæti	20
5. Sæti	85	12. Sæti	50	19. Sæti	15
6. Sæti	80	13. Sæti	45	20. Sæti	10
7. Sæti	75	14. Sæti	40	21. Sæti	5



- Það lið sem endar efst í deildinni verður deildarmeistari.
- Þau lið sem lenda í 1. – 16. sæti fá þátttökurétt á Íslandsmeistaramótið og keppa um Íslandsmeistaratitilinn.

3.2. Íslandsmeistaramót

- 3.2.1. Íslandsmeistaramótið fer fram 6. og 7. desember 2025.
- 3.2.2. Þátttökurétt á mótinu hljóta þau lið sem enda í 1. – 16. sæti í deildarkeppninni.
 - Ef lið sem hefur unnið sér inn þátttökurétt á mótinu forfallast, færast sætið til liðsins í 17. sæti (og koll af kolli þar til 16 lið eru staðfest á mótið).
- 3.2.3. Keppt verður í tveim sex leikja viðureignum, í fyrirkomulaginu AABCDD sem speglast svo á seinni leikdegi og verður DDCBAA.
- 3.2.4. Stigagjöf og lokastaða fylgir sömu reglum og í deildarkeppninni (sjá 3.1). Eina frávikið er að Íslandsmeistari er krýndur að loknum 12 leikjum.

4. Leikreglur

4.1. Uppsetning leikja

- 4.1.1. Allir leikir eiga að vera spilaðir á evrópskum netþjóni.
- 4.1.2. Allir leikir eru spilaðir samkvæmt *Esports Mode settings*.
- 4.1.3. Leikið er tvisvar í Erangel og Miramar og einu sinni í Taego og Rondo (eftir fyrirkomulaginu AABCDD).
- 4.1.4. Sjálfgefnar stillingar (default).
- 4.1.5. Liðsnöfn verða að vera rétt í leiknum.
- 4.1.6. Ekki er heimilt að breyta ökutækjum í leiknum umfram liti/útlit. Það á til dæmis við um Aston Martin og Lamborghini (og slíkar breytingar).

4.2. Búnaður

- 4.2.1. Öll notkun staðlaðra fjarstýringa, músa og lyklaborða er leyfileg.
- 4.2.2. Allur búnaður sem notaður er á LAN-viðburðum þarf að vera samþykktur af mótastjórn.



4.3. Skiptingar í viðureignum

- 4.3.1. Skipta má inn varamanni í miðri viðureign
- 4.3.2. Ekki er leyfilegt að skipta inn leikmanni í miðjum leik.
- 4.3.3. Hvert lið má aðeins framkvæma tvær skiptingar í hverri viðureign.

4.4. Áhorfendur

- 4.4.1. Engir áhorfendur eru leyfðir inn í leiknum, að undanskilydum útsendingastjóra, observers og lýsendum. Ef að skipta skal varamanni inn á milli leikja þá er það á ábyrgð liðs hans að bjóða honum í leikinn. Leikmanni sem skipt er út ber skylt að fara úr leik áður en næsti hefst.
- 4.4.2. Leikmönnum er heimilt að streyma eigin sjónarhorni í öllum leikjum.

4.5. Stundvísi og tafir

- 4.5.1. Skráningu leikmanna og liða lýkur kl. 18:00, tveim dögum fyrir viðureign (föstudag fyrir mót – 29.08, 19.09, 10.10 & 31.10 og fimmtudag fyrir Íslandmeistaramót 04.12).
- 4.5.2. Leikir hefjast á þeim tíma sem þeir eru skráðir á, mótastjórn áskilur sér rétt til að breyta tímasetningum leikja með fyrirvara.
- 4.5.3. Leiktímar leikja í útsendingu gætu breyst með litlum fyrirvara vegna utanaðkomandi aðstæðna. Mótastjórn sér til þess að halda liðum upplýstum.
- 4.5.4. Leikmenn skulu mæta í lobby að lágmarki tíu mínútum fyrir áætlaðan leiktíma. Samskiptaaðilar liða eiga að vera móttækilegir 15 mínútum fyrir áætlaðan leiktíma.
- 4.5.5. Leikmenn skulu vera snöggir að koma sér inn í lobby á milli leikja til að lágmarka bið milli leikja.
- 4.5.6. Ef að allir leikmenn liðs eru ekki komnir fimm mínútum eftir áætlaðan upphafs leiktíma hefst viðureignin án þess liðs/leikmanna. Aganefnd mun skoða öll slík tilfelli.



- 4.5.7. Bara mótastjórn getur tilkynnt um restart á leikjum. Það er gert í gegnum discord inn á rásum allra liða og í texta tilkynningu.
Ef að leikmaður aftengist í leik skal leikurinn halda áfram.

- Undantekningar:
 - Leikmaður kemst ekki inn í lobby: Leikmaður/lið skal láta mótstjórn vita um leið og hægt er og leiknum er restartað (svo lengi sem flugvélin er ekki lögð af stað). Besta leiðin er að koma inn á Discord tal-rás Mótastjórnar.
 - Lið geta óskað eftir restarti vegna tæknilegra vandamála og tekur mótstjórn afstöðu til hvers atviks fyrir sig
 - Aldrei er restartað ef 5 mínútur eða meira eru liðnar af leik, það á alltaf við, þó svo að heilt lið aftengist.

4.6. Leikhlé

- 4.6.1. Ekki er gert ráð fyrir að leikmenn/lið geti óskað eftir leikhléum þar sem ávallt er stopp á milli leikja á meðan leikmenn koma sér fyrir í lobby.
- 4.6.2. Leikmenn/lið geta óskað eftir svigrúmi til að endurræsa tækjabúnað á milli leikja á meðan nýtt lobby er ræst. Það skal tilkynna til mótastjórnar eins fljótt og auðið er.
- 4.6.3. Mótastjórn getur kallað til tæknilegs leikhlés. Lengd þess getur varað eftir atvikum.

4.7. Samskipti

- 4.7.1. Samskiptaaðili sér um öll formleg samskipti fyrir hönd liðsins.
- 4.7.2. Samskipti milli liða sem varða deildina fara fram á Discord rás [354 esports](#).

5. Verðlaun

- 5.1. Lið gefur út í byrjun móts hver skal taka við verðlaunum þegar þau eru í boði.
- 5.2. Mótsstjórn IPL áskilur sér þann rétt að halda eftir eða svipta liði verðlaunum gerist keppandi eða lið sek um brot á reglum mótsins.



6. Leikmenn

6.1. Aðgangur sem leikmenn spila á

- 6.1.1. Leikmenn þurfa að eiga sinn eigin aðgang til þess að spila á. Refsivert er þegar leikmaður spilar á öðrum aðgangi en sínum eigin.
- 6.1.2. Ef leikmaður getur af einhverjum ástæðum ekki spilað á skráðum aðgangi sínum t.d. útaf banni, þá er ekki leyfilegt að spila á öðrum aðgangi nema með sérstöku leyfi frá mótastjórn.

6.2. Nöfn leikmanna

- 6.2.1. Stjórnendur geta vísað frá eða krafist breytinga á notandanafni við yfirferð skráningu m.a. ef að nöfn eru talin óeðlileg, óviðeigandi, móðgandi, niðrandi eða tengjast vörumerki.
- 6.2.2. Leikmenn þurfa að nota sama nafn í leik og kemur fram í skráningu.
- 6.2.3. Ekki má breyta um nafn á miðju tímabili, nema undir sérstökum kringumstæðum, með leyfi og samþykki mótastjórnar.

6.3. Lögmæti leikmanna

- 6.3.1. Til að vera lögmætur leikmaður í liði þarf hann að vera skráður í liðið á opinberu skráningarformi IPL. Skráning á leikmanni þarf að vera rétt og innihalda eftirfarandi:

- Notandanafn (e. player name)
- Discord Username (fyrir samskipta aðila)
- Netfang (fyrir samskipta aðila)
- Fæðingarár

7. Lið

7.1. Umráð liðs

7.1.1. Eigandi liðs

- Við stofnun liðs er eignarréttur þess sjálfkrafa í höndum leikmanna. Eigi félag/fyrirtæki að búa yfir eignarétt liðs við stofnun þess, skal það tekið fram í sérstakri tilkynningu.
- Eigendaskipti geta átt sér stað á milli tímabila með sérstakri tilkynningu.



7.2. Nöfn liða

- 7.2.1. Stjórnendur geta vísað frá eða krafist breytinga á liðsnafni við yfirferð skráningu m.a. ef að nöfn eru talin óeðlileg, óviðeigandi, móðgandi, niðrandi eða tengjast vörumerki án stuðningsfyrirkomulags.
- 7.2.2. Leikmenn þurfa að nota sama liðsnafn í leik og kemur fram í skráningu.
- 7.2.3. Ekki má breyta um liðsnafn á miðju tímabili, nema undir sérstökum kringumstæðum, með leyfi og samþykki mótastjórnar.

7.3. Leikmannahópur og félagaskipti

- 7.3.1. Leikmaður má aðeins vera skráður í eitt lið í hverri viðureign (nema með sérstöku leyfi mótastjórnar).
- 7.3.1. Lið samanstendur af a.m.k. fjórum leikmönnum. Leyfilegt er fyrir hvert lið að vera með tvo skráða varamenn. Skrá skal varamenn við skráningu liðs fyrir viðureign.
- 7.3.2. Félagaskipti mega fara fram á milli viðureigna.
- 7.3.3. Öll félagaskipti skulu vera tilkynnt og samþykkt af mótastjórn IPL. Mótastjórn getur hafnað félagaskiptum uppfylli þau ekki skilyrði. Samskiptaaðilar liðs fá skilaboð þegar félagaskiptin hafa verið samþykkt.
- 7.3.4. Félagaskipti mega ekki eiga sér stað eftir að skráningarfresti í viðureign lýkur nema með sérstöku samþykki mótastjórnar (sjá 4.5.1.).
- 7.3.5. Óheimilt er að bæta við leikmönnum í lið sitt eftir að deildarkeppninni líkur. Leikmenn liðs í Íslandsmeistaramóti skulu vera þeir sömu og í deildarkeppninni. Mótastjórn mun taka afstöðu til einstakra tilfella komi upp aðstæður sem kalli á leikmannabreytingar.
- 7.3.6. Leikmönnum í mótastjórn og mótanefnd er heimilt að spila í mótum á vegum IPL.



7.4. Samskiptaaðili

- 7.4.1. Í mótum og viðureignum er samskiptaaðili sá sem skráir liðið til leiks.
- 7.4.2. Samskiptaaðili er sá sem er efstur í skráningarskjalinu nema annað sé tekið fram.
- 7.4.3. Liðsstjórar og þjálfarar geta verið samskiptaaðilar.
- 7.4.4. Samskiptaaðilar bera ábyrgð á því skrá lið sitt til leiks, liðs meðlimi og logo.
- 7.4.5. Samskiptaaðili sér um að skrá lendingarstað síns liðs inn á drop-skjal viðureignarinnar.

7.5. Liðsstjórar og þjálfarar

- 7.5.1. Liði er heimilt að vera með liðsstjóra og/eða þjálfara. Ef að lið kys að gera það þarf að tilkynna það til mótastjórnar.



8. Siðareglur

8.1. Agareglur

- 8.1.1. Allir þátttakendur þurfa að sýna íþróttamannslega hegðun. Þátttakendur þurfa að bera virðingu gagnvart þátttakendum, áhorfendum og stjórnendum móta og deilda á vegum IPL.
- 8.1.2. Þátttakendum er óheimilt að taka þátt í hvers lags áreiti. Til áreitis telst m.a. mismunur af öllu tagi, niðurlægjandi orðafar, kynferðisleg áreitni, hótanir, líkamlegt/andlegt ofbeldi og kynþáttahatur. Listinn er ekki tæmandi og mun aganefnd dæma hvert atvik fyrir sig.
- 8.1.3. Þátttakendur skulu ekki aftengjast leik sem er í gangi af ástæðulausu áður en leikurinn hefur klárast. Undantekning er þegar lið á enga leikmenn eftir á lífi.
- 8.1.4. Þátttakendur skulu ávallt leggja sig alla fram þangað til leikurinn er búinn.
- 8.1.5. Lið skal ekki gefast upp í leik áður en leik líkur.
- 8.1.6. Þátttakendur mega ekki hakka tölvuleikinn eða breyta ætlaðri hegðun hans.
- 8.1.7. Þátttakendur mega ekki nota nein hjálparforrit sem gefa þeim forskot í leiknum á einhvern hátt á meðan leik stendur. Til hjálparforrita sem veita forskot, t.d. wall hack, aim bot o.s.frv.
- 8.1.8. Þátttakendur mega ekki nota svokallaða macros sem geta aðstoðað þá við spilun á leiknum.
- 8.1.9. Notkun galla (e. glitch) í leiknum er stranglega bönnuð.
- 8.1.10. Þátttakendur mega ekki leyfa öðrum að spila í sinn stað á sínum aðgangi.
- 8.1.11. Þátttakendur mega ekki trufla starfsemi IPL eða skipulagningu deildarinnar á neinn hátt.
- 8.1.12. Þátttakendur skulu ekki taka við neinum hlunnindum eða mútum gegn því að spila ósanngjarnt á einn eða annan hátt.
- 8.1.13. Þátttakendur mega ekki veðja eða leggja fé undir neinn leik sem þeir taka sjálfir þátt í.



9. Brot á reglum

9.1. Aganefnd

- 9.1.1. Aganefnd sér um að ákvarða refsingu fyrir brot á reglum hverju sinni, ásamt því að hún heldur utan um refsipunkta leikmanna og tilkynnir brot á viðeigandi Discord rás.
- 9.1.2. Þátttakendur skulu vera samvinnufúsir þegar það kemur að rannsóknum grunaðra brota á reglum IPL. Spilarar skulu vera heiðarlegir og segja allann sannleikann þegar þeir gefa aganefnd IPL upplýsingar um grunuð brot á reglum. Verði þátttakandi uppvís að halda aftur upplýsingum, afvegaleiða rannsókn eða tortíma upplýsingum verður honum tafarlaust refsað.
- 9.1.3. Verði þátttakendur eða áhorfendur varir við brot á reglum geta þeir tilkynnt brotið til mótsstjórnar eða aganefndar IPL í einkaskilaboðum á Discord eða tölvupósti.
- 9.1.4. Telji einhver að stjórnandi hafi gerst brotlegur hefur viðkomandi heimild til að deila samskiptum með aganefnd IPL án þess að brjóta reglu um trúnað ([Sjá 10.2](#)).

9.2. Refsingar

- 9.2.1. Fyrir hvert brot á reglum IPL eiga leikmenn í hættu á að fá 1-3 refsipunkta, en fjöldi punkta fer eftir alvarleika brotsins. Refsipunktar fyrir brot fynast á sex mánuðum.

Fái leikmaður þrjá refsipunkta hlýtur hann refsingu ([sjá 9.2.2](#)) sem fer eftir alvarleika brota. Brjóti leikmaður reglur IPL með liði sínu eiga allir í liðinu hættu á að fá refsipunkta. Leikmaður getur gerst tímabundið brottrækur á meðan rannsókn á broti á sér stað ef um alvarlegt brot er að ræða.

Lítilvægt brot - 1 punktur

Mikilvægt brot - 2 punktar

Alvarlegt brot - 3 punktar

Aganefnd IPL ákvarðar alvarleika brots sem framið er hverju sinni og í kjölfarið hversu marga punkta leikmaður fær. Dagsetning refsipunkta er miðuð við þann dag sem brot var framið.

Einstaklingar sem hljóta punkta geta áfrýjað niðurstöðunni innan 14 daga frá broti haldi þeir að aganefnd hafi komist að rangri niðurstöðu.



9.2.2. Fáir leikmaður þrjá refsipunkta hlýtur hann einhverja af eftirtöldum refsingum (raðað eftir alvarleika).

- Endurspilun leiks.
- Skráð tap í leik.
- Skráð tap í viðureign.
- Skerðing verðlauna.
- Svipting verðlauna.
- Tímabundið leikbann í deildum IPL.
- Tímabundið bann frá mótum/deildum á vegum IPL.
- Eilíft bann frá mótum/deildum á vegum IPL.

9.2.3. Beiti aganefnd IPL refsingum er viðkomandi þátttakanda eða liði heimilt að vísa málinu til áfrýjunarnefndar IPL. Refsing dettur ekki úr gildi á meðan áfrýjunarnefnd IPL tekur málið fyrir.

10. Skilmálar

- 10.1. Með því að taka þátt í mótum á vegum IPL samþykkir þátttakandi allar þær reglur sem skrifaðar eru í þessu skjali. Lið og leikmenn sem ekki fylgja reglunum geta átt von á því að vera vísað úr keppni.
- 10.2. Samskipti leikmanna við stjórnendur eru trúnaðarmál og má ekki endurrita, afrita eða sýna á annan hátt óviðkomandi aðilum. Brot á þessum trúnaði geta verið refsiverð. Undantekning er gerð ef stjórnandi gerist brotlegur (Sjá 9.1.4.).
- 10.3. IPL ber ekki ábyrgð á skemmdum eða bilunum á búnaði leikmanna.
- 10.4. IPL getur frestað eða hætt við mót/deild vegna óviðráðanlegra aðstæðna. Skuli það gerast verður það tilkynnt á Discord.
- 10.5. Stjórn IPL getur uppfært, bætt við eða breytt þessum reglum ef þörf er á hvenær sem er. Allar breytingar á reglum verða tilkynntar opinberlega og merktar sérstaklega innan regluskjalsins. Þátttakandi samþykkir breytingar á reglum með áframhaldandi þátttöku sinni í deildinni eftir að breytingar hafa verið tilkynntar.



11. Birtingarákvæði

11.1. Streymisreglur

Ekki er leyfilegt að streyma frá leikjum í mótum eða deildum á vegum IPL nema að fá leyfi fyrir því frá mótastjórn. Ath. að þátttakendur þurfa ekki að fá leyfi til að streyma frá sínu eigin sjónarhorni.

12. Stjórn

12.1. Mótastjórn

Umsjónarmenn móta/deilda

Namano – Kári Viðar Jónsson

Gazzman2k – Guðmundur Egill Gunnarsson

Alb_McO – Arnar Logi Björnsson

12.2. Mótanefnd

Umsjónarmenn móta/deilda

Namano – Kári Viðar Jónsson

Gazzman2k – Guðmundur Egill Gunnarsson

Alb_McO – Arnar Logi Björnsson

Jengah – Ingimundur Óskar Jónsson

Arro – Garðar Darri Gunnarsson

12.3. Aganefnd

Aganefnd IPL samanstendur af eftirfarandi meðlimum:

- XXX
- XXX

12.4. Samskipti og aðstoð

Allar aðstoðarbeiðnir sem tengjast mótum eða öðru tengdu IPL fara í gegnum mótastjórnina.

Aðal samskiptamiðilinn okkar er Discord rás 354 esports
(<https://discord.gg/rXGqHkjq>)