



# Edu Esports League

Ogólnopolskie rozgrywki akademickie  
w League of Legends i Counter-Strike: Global Offensive!

EEL jest dedykowana amatorom - studentom uczelni wyższych z całego kraju. Jej harmonogram jest skorelowany z rokiem akademickim, a zwycięzcy biorą udział w europejskich finałach University Esports Masters reprezentując Polskę, oraz swoją uczelnię.

Dzięki wsparciu naszych partnerów czołowe drużyny uzyskały w tym sezonie sloty w zamkniętych kwalifikacjach Mistrzostw Polski ESL (LoL & CS:GO)



## 1 FAZA JESIENNA

PAŹDZIERNIK 2018 - STYCZEŃ 2019

### GRUPA A

DRUŻYNA 1 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 5 <sup>A</sup>
DRUŻYNA 2 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 6 <sup>A</sup>
DRUŻYNA 3 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 7 <sup>A</sup>
DRUŻYNA 4 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 8 <sup>A</sup>

### GRUPA B

DRUŻYNA 1 <sup>B</sup>	DRUŻYNA 5 <sup>B</sup>
DRUŻYNA 2 <sup>B</sup>	DRUŻYNA 6 <sup>B</sup>
DRUŻYNA 3 <sup>B</sup>	DRUŻYNA 7 <sup>B</sup>
DRUŻYNA 4 <sup>B</sup>	DRUŻYNA 8 <sup>B</sup>

## 2 FAZA WIOSENNA

MARZEC - MAJ 2019

### GRUPA MISTRZOWSKA

DRUŻYNA 1 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 1 <sup>B</sup>
DRUŻYNA 2 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 2 <sup>B</sup>
DRUŻYNA 3 <sup>A</sup>	DRUŻYNA 3 <sup>B</sup>
FINALISTA E-AMPÓW	FINALISTA E-AMPÓW

## 3 FINAŁY OFFLINE

CZERWIEC 2019

DRUŻYNA 1	PÓŁFINALISTA 1
DRUŻYNA 2	
DRUŻYNA 3	PÓŁFINALISTA 2
DRUŻYNA 4	
ZWYCIĘZCA	

## 4 FINAŁY OFFLINE UEM MASTERS

LIPIEC (?) 2019



W sezonie 2018/2019 udział w rozgrywkach brały 32 zespoły (16 drużyn LoL oraz 16 drużyn CS:GO) formalnie reprezentujące ponad 20 uczelni z całej Polski.

Sezon dzieli się na dwie fazy: jesienną dla 16 drużyn oraz wiosenną (mistrzowską) dla najlepszych zespołów z I fazy, a także dwóch wyróżnionych na przełomie roku w E-AMPach - turnieju organizowanym przez Akademicki Związek Sportowy. Drużyny rozgrywają swoje mecze w formule B02 (dwie mapy) w systemie ligowym (3 punkty za zwycięstwo, 1 za remis). Wyniki można sprawdzać na bieżąco na stronie [eduesports.pl](http://eduesports.pl)



Akademicki  
Związek  
Sportowy

POLSKIE ROZGRYWKI  
SĄ WSPIERANE PRZEZ:



PATRON  
MEDIALNY:





ADAM HOWANIEC 21

BARTOSZ STOPYRA 21

TOMASZ DUDA 22

PAWEŁ STEPIEŃ 22

ROBERT BINEK 21

**BEDVOLF**

COMPUTER SCIENCE

**OGIERHAQ**

MANAGEMENT

**ZAAX**

AUTOMATION AND ROBOTICS

**KRYKIET**

COMMUNICATION TECHNOLOGY

**MOFOSKY**

COMPUTER SCIENCE

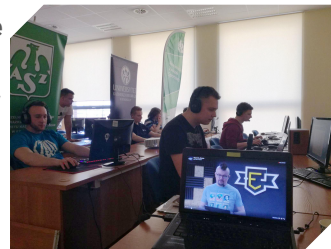
**Zwycięzcy Edu Esports League (sezon zerowy) - Politechnika Wrocławska**

Drużyna reprezentująca Polskę na międzynarodowych finałach University Esports Masters 2018 na Teneryfie.



## Edu Esports League: założenia

- szansa dla ambitnych studentów na realizowanie swoich esportowych zainteresowań w dedykowanym, akademickim środowisku, z możliwą ścieżką zawodowej i sportowej kariery
- długoterminowa, formalna współpraca z uczelniami i organizacjami studenckimi w zakresie realizacji statutowych celów Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych (m.in. promocja i edukacja) na przykład w formie tzw. Dni z Esportem (dezetes)
- włączenie Polski w międzynarodowe struktury rozgrywek akademickich m.in. University Esports Masters (League of Legends)
- organizacja lokalnych społeczności wokół reprezentacji swoich macierzystych uczelni
- grupą docelową projektu są studenci oraz ich bezpośrednie otoczenie, które pragnie kibicować reprezentacjom swoich uczelni. Uczestnikami ligi w większości są studenci kierunków ścisłych, związanych z branżą informatyczną oraz zarządzaniem.







## Edu Esports League: online i offline

- Transmisje naszych rozgrywek odbywają się dwa razy w tygodniu:  
  
Czwartek: 18:00-21:30 Counter Strike: Global Offensive  
Niedziela: 18:00-21:30 League of Legends
- Streamy realizowane są na żywo z katowickiego studia. Każdorazowo pokazujemy i komentujemy przynajmniej dwa mecze, które można oglądać na naszym kanale w serwisie twitch.tv ([twitch.tv/esports\\_assoc](https://twitch.tv/esports_assoc))
- transmisje wykorzystujemy także jako czas na rozmowy z ciekawymi ludźmi ze świata nauki, biznesu czy administracji.



**Europejskie finały - Teneryfa (2018)**  
aftermovie

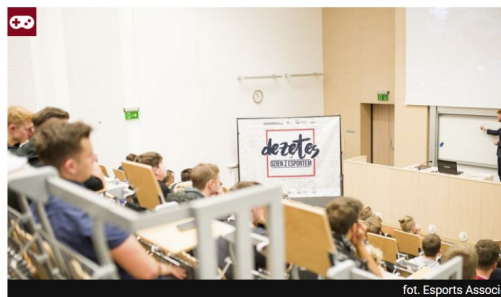


**Krajowe finały - Katowice (2018)**  
aftermovie

## Dezetes: Dzień z Esportem

Cykl prelekcji i spotkań promujących sport elektroniczny jako element rozwoju młodych ludzi, odbywających się na uczelniach w całej Polsce. Prelegentami i wykładowcami są osoby zarówno z esportowym doświadczeniem jak i przedstawiciele branż pokrewnych: **game dev**, **media** czy szeroko rozumiana **informatyka**. Celem jest dotarcie do studentów, ale również do rodziców, nauczycieli, uczniów oraz JST. Jest to dodatkowo idealna okazja do zapoznania studentów z ich esportową reprezentacją.

Z dotychczasowych czterech spotkań trzy zgromadziły pełne sale (+100 osób na spotkanie). W sezonie 2019/2020 planujemy zorganizowanie przynajmniej 8 Dni z Esportem.



### Dzień z esportem w SGH

Adam Suski | 21.11.2018 r., 09:50

Już w najbliższy czwartek Szkoła Główna Handlowa w Warszawie zamieni się w prawdziwą kopalnię esportowej wiedzy. Wszystko za sprawą „Dnia z esportem”, podczas którego zmienił się prelegenci postarają się zarazić jeszcze więcej osób pasją do sportów elektronicznych.

## Najważniejsze informacje:

- Liga jest **projektem cyklicznym** i **ogólnopolskim**, dostosowanym swoim harmonogramem do roku akademickiego
- Formalnymi **uczestnikami Edu Esports League są uczelnie wyższe** (zarówno prywatne jak i publiczne) które wystawiają swoje reprezentacje złożone ze studentów - co w znaczący sposób wpływa na stabilność i ciągłość rozgrywek.
- Wspierają nas: **Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, AZS** (ogólnopolskie wsparcie w zakresie działań sportowych z amatorami i studentami, fizycznie istniejąca struktura), **ESL** (scena profesjonalna - m.in. sloty w rozgrywkach), **Twitch** (promocja), **University Esports Masters** (międzynarodowa struktura) oraz **uczelnie** wystawiając swoje reprezentacje i komunikując w mediach społecznościowych uczestnictwo w rozgrywkach.
- Zasięgi: średnia oglądalność naszych transmisji na platformie Twitch oscyluje w granicach: do 1.000 os w piku i 15.000 - 20.000 wyświetleń na żywo / na odcinek).





**ESPORTS  
ASSOCIATION**  
POLSKA



# Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych

Esports Association

Ul. Staromiejska 5/8  
40-013 Katowice

KRS: 0000643710  
NIP: 9542770816  
REGON: 36582255800000

Kontakt:  
[office@esportsassociation.pl](mailto:office@esportsassociation.pl)