

WSTĘP

Niniejszy dokument (zwany dalej **“Regulaminem”**) stanowi zbiór zasad, które powinny być przestrzegane we wszystkich rozgrywkach w Polskiej Lidze Esportowej – PGE Dywizji Mistrzowskiej.

Nieprzestrzeganie poniższych zasad będzie stanowiło podstawę pociągnięcia do odpowiedzialności zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu. Organizator Polskiej Ligi Esportowej będzie rozstrzygał wyjątkowe przypadki zgodnie z nadrzędną zasadą *fair play*, obowiązującą we wszystkich rozgrywkach sportowych oraz esportowych.

Organizator Polskiej Ligi Esportowej zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie z ważnych przyczyn, jak w szczególności: zmiana przepisów prawa lub ich wykładni, nałożenie na Organizatora przez organy władzy publicznej określonych obowiązków, mających bezpośredni wpływ na treść Regulaminu, zmiany zakresu świadczonych usług, przeciwdziałanie nadużyciom czy usprawnienie świadczenia usług.

Zmiany będą wchodzić w życie z dniem ich opublikowania pod adresem: <https://ple.gg/storage/app/media/ple-dm-w2022.pdf>, Organizator poinformuje Uczestników o zmianach Regulaminu poprzez odpowiedni komunikat drogą mailową na adresy e-mail wskazane jako kontaktowe z Drużyną.

Dalsze uczestnictwo w Rozgrywkach po dokonaniu zmian w Regulaminie uważa się za akceptację zmienionych zapisów Regulaminu. Każda znacząca zmiana Regulaminu zostanie przesłana drogą mailową na adresy email wskazane jako kontaktowe z Drużyną. Reprezentant każdej Drużyny zobowiązany jest do zaakceptowania zmienionego Regulaminu w ciągu 7 dni od jego wystania drogą mailową. Brak zgłoszenia sprzeciwu w określonym czasie oznacza jego akceptację.

Ujednolicone zasady są równie korzystne dla wszystkich stron zaangażowanych w rozgrywki Polskiej Ligi Esportowej, w tym dla Drużyn oraz poszczególnych Zawodników.

Ustalenie reguł współpracy pomiędzy managerami Drużyn, Zawodnikami oraz Organizacjami esportowymi zostało pozostawione w gestii Organizacji esportowych oraz managerów wraz z Zawodnikami.

Zakres współpracy między Organizacją esportową a Polską Ligą Esportową zawarty jest w odrębnej umowie.

Spis treści

1. Definicje

- 1.1. Organizator
- 1.2. Administrator
- 1.3. Osoby pierwszego kontaktu
- 1.4. Rozgrywki
- 1.5. PGE Dywizja Mistrzowska
- 1.6. Organizacja esportowa
- 1.7. Drużyna
- 1.8. Zawodnik
- 1.9. Uczestnik
- 1.10. Slot
- 1.11. Publiczna tożsamość Zawodnika
- 1.12. Strefa czasowa
- 1.13. Mecz
- 1.14. Kolejka
- 1.15. Faza Zasadnicza
- 1.16. Runda Wiosenna
- 1.17. Runda Jesienna
- 1.18. Grupa Mistrzowska
- 1.19. Grupa Pretendentów
- 1.20. Faza Pucharowa do jednej przegranej
- 1.21. Skład wyjściowy
- 1.22. Mecze w Formie offline (LAN)
- 1.23. Regulamin rozgrywek offline

2. Postanowienia ogólne

- 2.1. Rejestracja
- 2.2. Niezbędne dane
- 2.3. Prawa do transmisji
- 2.4. Wykorzystanie materiałów multimedialnych fotograficznych i audiowizualnych związanych z Rozgrywkami
- 2.5. Sposób komunikacji z Organizatorem
- 2.6. Reklamacja
- 2.7. Ważność
- 2.8. Poufność
- 2.9. Sponsorzy

3. Prawa i Obowiązki Uczestników

- 3.1. Odpowiedzialność Uczestnika

- 3.2. Uprawnienia trenera
- 3.3. Zachowania i wypowiedzi zabronione
- 3.4. Pseudonim
- 3.5. Ograniczenia wiekowe
- 3.6. Ograniczenia narodowościowe
- 3.7. Nazewnictwo i oznaczenia graficzne Drużyn
- 3.8. Warunki techniczne Uczestnika
- 3.9. Obowiązek korzystania z TeamSpeak3 i Discord
- 3.10. Obowiązki Uczestnika podczas trwania Rozgrywek
- 3.11. Obowiązki Drużyny podczas trwania Rozgrywek
- 3.12. Awatar
- 3.13. Błędy gry
- 3.14. Uzgodnienia Uczestników
- 3.15. Konfiguracja oraz sprzęt
- 3.16. Wywiady
- 3.17. Udostępnienie kamerki internetowej podczas rozgrywki
- 3.18. Drużyna w PGE Dywizji Mistrzowskiej Grupie Pretendentów

4. System Rozgrywek

- 4.1. Mapy i ich wybór
- 4.2. Rozgrywki
- 4.3. Kwalifikacje
- 4.4. Etap
- 4.5. Rozgrywki zasadnicze
- 4.6. Awans do Rozgrywek PGE Dywizji Mistrzowskiej
- 4.7. Remis w tabeli
- 4.8. Runda nożowa
- 4.9. Rozgrzewka
- 4.10. Przerwanie Meczu w czasie trwania rundy nożowej
- 4.11. Przerwanie Meczu z przyczyn technicznych leżących po stronie Organizatora
- 4.12. Dogrywka
- 4.13. Pauza i przerwy
- 4.14. Dostępne komendy na serwerze
- 4.15. Rotacja wewnątrz Drużyny
- 4.16. Dodatkowy obserwator
- 4.17. Wildcard (Dzika karta)
- 4.18. Postępowanie w sprawie przełożenia meczu na wniosek Drużyny (nie dotyczy Wildcard)
- 4.19. Okno transferowe

4.19.1. W Grupie Mistrzowskiej

4.19.2. W Grupie Pretendentów

- 4.20. Wymiana Zawodników między Organizacjami
- 4.21. Obowiązek uzupełnienia składu
- 4.22. Tytuły
- 4.23. Budżet Sezon 2022 i wynagrodzenie Drużyn Grupy Mistrzowskiej i drużyn Grupy Pretendentów z Rundy Wiosennej
- 4.24. Podział nagród w Grupie Pretendentów
- 4.25. Rozliczenie nagród w Grupie Pretendentów
- 4.26. Nagrody indywidualne
- 4.27. Punktacja
- 4.28. Last minute stand-in
- 4.29. Modele postaci

5. Postępowanie dyscyplinarne

- 5.1. Potrącenia z wynagrodzenia
- 5.2. System kar
 - 5.2.1. Katalog kar indywidualnych dla Zawodnika
 - 5.2.1.1. Upomnienie
 - 5.2.1.2. Żółta kartka
 - 5.2.1.3. Czerwona kartka
 - 5.2.2. Katalog kar dla całej Drużyny (Organizacji esportowej)
 - 5.2.2.1. Upomnienie
 - 5.2.2.2. Walkower
 - 5.2.2.3. Dyskwalifikacja z Rozgrywek
 - 5.2.2.4. Nagana
 - 5.2.2.5. Zawieszenie Drużyny
 - 5.2.2.6. Nakaz zwrotu otrzymanych nagród.
- 5.3. Decyzje Organizatora
- 5.4. Nakładanie kar dyscyplinarnych
- 5.5. Nadzorowanie Meczu
- 5.6. Odpowiedzialność Organizatora
- 5.7. Odwołanie

6. Przewinienia i Kary szczegółowe

- 6.1. Spóźnienie
- 6.2. Przedłużenie pauzy
- 6.3. Oszustwa
- 6.4. Niewłaściwe Konto Steam
- 6.5. Podmiana plików
- 6.6. Nieprawdziwe dane
- 6.7. Wykorzystywanie błędów gry lub cheatów
- 6.8. Hazard

6.9. Symulacja meczu

7. Serwery gry

8. Anti-Cheat

9. Dane osobowe

10. Okres obowiazywania Regulaminu

11. Załączniki

1. Definicje

1.1. Organizator

Polska Liga Esportowa stanowi własność i organizowana jest przez Polską Ligę Esportową S.A., z siedzibą w Warszawie przy ulicy Wołoska 18, lok. 224, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000840970, posiadającą numer: NIP: 1133014349, REGON: 386063866.

1.2. Administrator

Administratorem i podmiotem prowadzącym oraz nadzorującym Rozgrywki wyznaczonym przez Organizatora i działającym na jego zlecenie jest: Polska Liga Esportowa S.A.

1.3. Osoby pierwszego kontaktu

Marcin „nobody” Bujak – Administrator, Point of contact Grupy Mistrzowskiej, kontakt: marcin.bujak@polskaligaesportowa.pl

Radosław „JeffVanB” Urban – Administrator, Point of contact Grupy Pretendentów, kontakt: radoslaw.urban@polskaligaesportowa.pl

Daniel Troszczyński – Koordynator Rozgrywek Polskiej Ligi Esportowej, kontakt: daniel.troszczynski@polskaligaesportowa.pl

1.4. Rozgrywki

Współzawodnictwo o charakterze esportowym, zorganizowane przez Organizatora, w grze komputerowej Counter Strike: Global Offensive w ramach, którego Organizacja zgłosiła uczestnictwo Drużyny w rozgrywkach PGE Dywizji Mistrzowskiej Polskiej Ligi Esportowej. Rozgrywki w danym roku kalendarzowym zwane są “Sezonem”. Sezon składa się z dwóch rund: Rundy Wiosennej oraz Rundy Jesiennej.

1.5. PGE Dywizja Mistrzowska

Przedmiot niniejszego Regulaminu, w ramach którego odbywają się Rozgrywki.

1.6. Organizacja esportowa

Organizacja esportowa to jednostka organizacyjna posiadająca osobowość prawną, realizująca cele i zadania w zakresie sportów elektronicznych, w formie:

- a. jednoosobowej działalności gospodarczej;
- b. spółki cywilnej;
- c. spółki kapitałowej lub osobowej na podstawie obowiązujących przepisów;
- d. stowarzyszenia.

Każda Organizacja esportowa ma prawo zgłosić do udziału w Rozgrywkach tylko jedną Drużynę. Niniejsza zasada ma zastosowanie również dla podmiotów osobowo lub kapitałowo powiązanych z Organizacją esportową.

1.7. Drużyna

Jest to drużyna reprezentująca Organizację esportową, funkcjonująca w Rozgrywkach pod określoną nazwą i logotypem. Drużyna składa się z minimum pięciu zawodników, maksymalnie ośmiu (pięciu zawodników podstawowych, dwóch rezerwowych oraz trener, który również może służyć jako zawodnik rezerwowy) i osób wskazanych jako managerzy. Każda ze zgłoszonych osób może być członkiem tylko jednej Drużyny biorącej udział w Rozgrywkach. Zawodnik nie może być stroną innej obowiązującej umowy o pracę lub cywilnoprawnej z inną Organizacją esportową. Wyjątek stanowi umowa o wypożyczeniu Zawodnika pomiędzy Organizacjami esportowymi.

1.8. Zawodnik

Zawodnikiem jest każda osoba zgłoszona przez Drużynę podczas procesu rejestracji do Rozgrywek. Zawodnik może reprezentować tylko jedną Drużynę jednocześnie.

1.9. Uczestnik

Uczestnikiem jest Drużyna biorąca udział w Rozgrywkach.

1.10. Słot

Jest to zarezerwowane miejsce na Drużynę dla Organizacji esportowej, zapewniające udział w PGE Dywizji Mistrzowskiej w Sezonie 2022. Dyspozycją praw do Słota zarządza wyłącznie Organizator.

1.11. Publiczna tożsamość Zawodnika

Za publiczną tożsamość Zawodnika uznaje się tą, którą postępuje się w mediach społecznościowych, m.in. na serwisie społecznościowym Facebook, Twitter, TikTok oraz Instagram.

1.12. Strefa czasowa

Spotkania Drużyn w Rozgrywkach odbywają się zgodnie z czasem lokalnym dla Rzeczypospolitej Polskiej, według danego okresu roku. W Polsce czas środkowoeuropejski obowiązuje zimą (CET), to znaczy od ostatniej niedzieli października do ostatniej niedzieli marca (w pozostałym okresie roku obowiązuje czas środkowoeuropejski letni - CEST).

1.13. Mecz

Mecz to podstawowa jednostka w Rozgrywkach, limitowana górną granicą punktów, składająca się z mniejszych części składowych. W zależności od systemu Mecze mogą się odbywać w wariacie:

- 1) Best Of 1 (najlepszy z 1 mapy),
- 2) Best Of 2 (najlepszy z 2 map),
- 3) Best Of 3 (najlepszy z 3 map),
- 4) Best Of 5 (najlepszy z 5 map).

Jedna mapa prowadzona jest do momentu osiągnięcia przez jedną z Drużyn bilansu 16 wygranych rund lub w przypadku remisu (15:15) wygrania dogrywki (patrz punkt **4.12.**)

W Meczu biorą udział dwie Drużyny. Każda składa się z nie więcej niż 5 aktywnie grających Zawodników oraz w przypadku chęci uczestnictwa na serwerze mogą znajdować się również trenerzy obydwu Drużyn. Mecz nie może być rozpoczęty lub kontynuowany, jeśli choć jedna z Drużyn ma w swoim składzie mniej niż 5 Zawodników. Jeżeli Drużyna liczy mniej niż pięciu Zawodników z powodu umyślnego opuszczenia serwera przez jednego lub kilku Zawodników albo umyślnego dołączenia do serwera więcej niż 5 aktywnie grających Zawodników, Organizator przerywa mecz i przyznaje walkowera.

Każda z Drużyn uczestniczących w rozgrywkach Polskiej Ligi Esportowej PGE Dywizji Mistrzowskiej w Sezonie 2022 rozegra maksymalnie 21 spotkań w formacie B03.

Czas rozpoczęcia konkretnego Meczu określony jest harmonogramem, a gotowość Drużyn jest weryfikowana na 15 minut przed rozpoczęciem Meczu. Drużyna przed zaplanowanym spotkaniem nie może rozgrywać innych spotkań.

1.14. Kolejka

Jedna seria Meczów rozgrywana tego samego tygodnia. Każda Drużyna musi rozegrać jeden Mecz w Kolejce.

1.15. Faza Zasadnicza

Pierwszy etap Rozgrywek rozpoczyna się 28.02.2022r. i kończy 28.05.2022r. Drugi etap rozpoczyna się 12.09.2022r. i kończy 04.11.2022r. Faza zasadnicza składa się z dwóch rund – Rundy Wiosennej i Rundy Jesiennej.

1.16. Runda Wiosenna

To pierwszy etap Fazy Zasadniczej. Runda wiosenna składa się z 1 grupy i 12 Drużyn. Podczas tego

etapu Drużyny rozgrywają Mecze w systemie każdy z każdym. Runda wiosenna rozpoczyna się 28.02.2022r. i kończy 28.05.2022r.

1.17. Runda Jesienna

To drugi etap Fazy Zasadniczej. Runda jesienna zostaje podzielona na dwie grupy – Grupa Mistrzowska i Grupa Pretendentów. W tym etapie Rozgrywek Drużyny rozgrywają mecze w systemie każdy z każdym. Runda jesienna

- 1) W Grupie Mistrzowskiej rozpoczyna się: 21.09.2022r. i kończy 04.11.2022r.
- 2) W Grupie Pretendentów rozpoczyna się: 12.09.2022r. I kończy 25.10.2022r.

1.18. Grupa Mistrzowska

To część Fazy Zasadniczej Rundy Jesiennej. W tym etapie rozgrywek weźmie udział 8 najwyższ notowanych Drużyn Rundy Wiosennej. Mecze zostaną rozegrane w systemie każdy z każdym. Najlepsze sześć Drużyn awansuje do Fazy Pucharowej do jednej przegranej. Wszystkie Organizacje esportowe partycypujące w Grupie Mistrzowskiej mają zagwarantowany Slot w kolejnym sezonie Polskiej Ligi Esportowej PGE Dywizji Mistrzowskiej.

1.19. Grupa Pretendentów

To część Fazy Zasadniczej Rundy Jesiennej. W tym etapie rozgrywek wezmą udział 4 najniższ notowane Drużyny Rundy Wiosennej i 4 Drużyny, które zostaną wyłonione podczas sezonowych turniejów. W przypadku Grupy Pretendentów punkty zostają wyzerowane na start Rundy Jesiennej. Najlepsze sześć Drużyn awansuje do Fazy Pucharowej do jednej przegranej. Dwie z nich, z najwyższym wynikiem punktowym z Fazy Zasadniczej zostanie rozstawione w półfinale, cztery kolejne rozpoczną zmagania od ćwierćfinałów.

1.20. Faza Pucharowa do jednej przegranej

Faza Pucharowa do jednej przegranej to etap Rozgrywek wyłaniający zwycięzcę spośród najlepszych Drużyn Rozgrywek zasadniczych. W Fazie Pucharowej do jednej przegranej, Etap rozpoczyna się

- 1) W Grupie Mistrzowskiej etap rozpoczyna się 17.11.2022r. i kończy 03.12.2022r.
- 2) W Grupie Pretendentów etap rozpoczyna się 16.11.2022r. I kończy 25.11.2022r.

Na klasyfikację końcową Rozgrywek i w przypadku Grupy Mistrzowskiej otrzymanie tytułu Mistrza Polskiej Ligi Esportowej PGE Dywizji Mistrzowskiej wpływa rezultat końcowy Rozgrywek.

1.21. Skład wyjściowy

To skład, którym Drużyna przystępuje do Meczu.

1.22. Mecze w Formie Offline (LAN)

To Mecze, które zostaną rozegrane w formie offline (LAN) w miejscu wyznaczonym przez Organizatora. Spotkania te nie mogą zostać przełożone i zamienione z inną parą. W ramach tych Meczów Drużyny nie mogą użyć Dzikiej Karty.

1.23. Regulamin Rozgrywek offline

Regulamin rozgrywek offline znajduje się w Załączniku nr 2 (pkt 11).

2. Postanowienia ogólne

2.1 Rejestracja

Zgłoszenia Drużyny do kwalifikacji w Rozgrywkach odbywają się poprzez odesłanie na skrzynkę poczty elektronicznej formularza zgłoszeniowego, który dystrybuuje Administracja Polskiej Ligi Esportowej. Zgłoszenia do Rozgrywek zasadniczych odbywają się za pośrednictwem poczty elektronicznej, kierowanej bezpośrednio do Organizatora. Zgłoszenie udziału Drużyny w Rozgrywkach, jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień przedmiotowego Regulaminu w imieniu wszystkich zgłoszonych Zawodników oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych Zawodników zgłoszonej Drużyny w celach administracyjnych.

2.2 Niezbędne dane

Uczestnik jest zobowiązany dostarczyć w wyznaczonym przez Organizatora terminie dane Zawodników, niezbędne do uczestnictwa w Rozgrywkach oraz skład Drużyny, we wskazanej przez Organizatora formie. Niezbędne dane do uczestnictwa w Rozgrywkach:

1. Imię i nazwisko;
2. *nick*;
3. miejsce zamieszkania;
4. narodowość;
5. Steam_ID;
6. Steam_ID 64;
7. profil Steam (odnośnik);
8. pisemna zgoda opiekuna prawnego na udział w Rozgrywkach (jeśli dotyczy);
9. zdjęcie w wysokiej rozdzielczości około 3000x2000 pikseli (najlepiej 3840x2160), na którym powinna znajdować się sylwetka Zawodnika, od pasa w górę bez uciętych części ciała, ostre i wyraźne, na jednolitym tle (w formacie .jpg, a najlepiej z wyciętym już tłem w formacie .png);
10. oficjalne adresy mediów społecznościowych Zawodnika (odnośnik).

Niezbędne dane do uczestnictwa wymagane od Drużyny:

1. należy wskazać Zawodników, Zawodników rezerwowych oraz osoby pełniące funkcję managerów i trenerów;
2. pełna nazwa Drużyny;

3. logotyp Drużyny w wysokiej rozdzielczości w formacie 1:1 minimum 2000x2000 pikseli (w formacie .png, .pdf, .ai);
4. oficjalne adresy mediów społecznościowych Drużyny (odnośnik);
5. lokalizację tzw. *gaming house* (jeśli Drużyna posiada).

Organizacja esportowa oświadcza, że uzyskała zgodę od Zawodników i pozostałych członków Drużyny na udostępnienie ich danych Organizatorowi oraz że zrealizowała wobec nich obowiązek informacyjny określony w pkt. 9 niniejszego Regulaminu.

2.3. Prawa do transmisji

Wszelkie prawa do transmisji Rozgrywek, w tym w szczególności prawa własności intelektualnej do tychże transmisji przysługują wyłącznie Organizatorowi. Są to wszelkiego rodzaju przekazy treści, m.in. strumienie *shoutcast*, strumienie wideo czy GOTV, w tym również powtórki, transmisje telewizyjne oraz zapis Meczów w formie DEMO oraz w innych formatach. Organizator ma wyłączne prawo do rozporządzania prawami do transmisji na rzecz osób trzecich. Uczestnicy, Zawodnicy, Drużyny lub Organizacje esportowe nie mogą odmówić transmisji spotkań ani ingerować w ich treść, w szczególności wybrać sposobu w jaki będzie prowadzony komentarz lub relacja.

Organizator jest wyłącznym właścicielem wszelkich praw własności intelektualnej dotyczących Rozgrywek, takich jak obecne i przyszłe prawa do treści związanych z PGE Dywizją Mistrzowską, czyli m.in. do nazwy, logotypu, oznaczeń graficznych, pucharów, itd.

2.4. Wykorzystanie materiałów multimedialnych, fotograficznych i audiowizualnych związanych z Rozgrywkami

Jakiegokolwiek rodzaju materiały, w tym multimedialne, fotograficzne, dźwiękowe lub audiowizualne mogą być wykorzystywane podczas lub w związku z Rozgrywkami, za wyłączną zgodą Organizatora w formie pisemnej. Materiały takie powinny każdorazowo podlegać uprzedniej autoryzacji Organizatora, a w każdym wypadku powinny mieć wyraźnie wskazane źródło, być oznaczone logotypem lub znakiem wodnym wskazanym przez Organizatora. Nie dotyczy to *odshotów* oraz fragmentów rozgrywki z portalu Twitch.

Organizator jest upoważniony do stworzenia materiałów multimedialnych, fotograficznych lub audiowizualnych, który mogą być rozpowszechniane, wedle uznania Organizatora. Organizator ma prawo do wykorzystywania wizerunku, obrazu, podobieństwa, nazwy bądź imienia i nazwiska lub pseudonimu, biografii i statystyk wszystkich Uczestników, Zawodników i Drużyn biorących udział w Rozgrywkach, jak i w wydarzeniach z nimi związanymi.

2.5. Sposób komunikacji z Organizatorem

Drużyny zobowiązane są do komunikacji z Organizatorem za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz dedykowanego serwera Discord, poprzez osoby uprzednio przez nie wskazane. Każda inna forma komunikacji uznawana jest za nieobjętą Regulaminem, ale w dalszym ciągu poufną. Uczestnicy powinni regularnie sprawdzać swoją skrzynkę odbiorczą oraz dedykowany serwer Discord, aby nie pominąć jakichkolwiek komunikatów. W przypadku eventów *offline*, osoby wyznaczone przez Organizację będą zaproszone do grupy na komunikatorze WhatsApp.

2.6. Reklamacja

Wszelkie reklamacje związane ze świadczeniem przez Organizatora usług na podstawie niniejszego Regulaminu mogą być przesyłane na adresy poczty elektronicznej Organizatora. Reklamacje będą rozpatrywane według kolejności ich wpływu, nie później jednak niż w terminie do 14 dni roboczych od ich otrzymania. Reklamacje rozpatrywane są na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz postanowień niniejszego Regulaminu. Reklamacja powinna zawierać dane kontaktowe zgłaszającego i opis stanu faktycznego oraz problemu. Niezwłocznie po rozpatrzeniu reklamacji, jednak nie później niż w terminie 3 dni roboczych Organizator poinformuje zgłaszającego o sposobie jej rozstrzygnięcia. Informacja zostanie przesłana w odpowiedzi na adres poczty elektronicznej zgłaszającego.

2.7. Ważność

Jeśli jakiegokolwiek postanowienie Regulaminu zostanie uznane całkowicie lub częściowo nieważne lub niewykonalne z jakiegokolwiek powodu, strony są związane Regulaminem w pozostałym zakresie. Nieważne lub niewykonalne postanowienie Organizator zastąpi postanowieniem, którego treść jest możliwie zbliżona do postanowienia nieważnego lub niewykonalnego, o czym informuje na swojej stronie internetowej.

2.8. Poufność

Zawartość wszelkiej korespondencji Uczestników z Organizatorem/Administratorem jest uznawana za ściśle poufną oraz stanowi tajemnicę przedsiębiorstwa w rozumieniu art. 11 ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji. Publikacja takich materiałów bez wcześniejszej, pisemnej zgody Organizatora, jest zabroniona.

2.9. Sponsorzy

Drużyny nie mogą posiadać logotypu lub nazwy przedsiębiorstwa prowadzącego działalność polegającą na urządzaniu gier hazardowych, zarejestrowanej w innym kraju niż Polska, w oficjalnej nazwie Drużyny oraz na koszulkach meczowych.

Drużyny mają świadomość, że Organizator ma prawo umieszczać logotypy sponsorów lub innych współpracujących z nim podmiotów we wszystkich przekazach i materiałach związanych z Rozgrywkami lub promocją Polskiej Ligi Esportowej, w ramach których ekspozycja logotypów lub nazw tychże podmiotów może następować w połączeniu z rozpowszechnianiem przedmiotów praw własności intelektualnej Organizacji esportowej lub Zawodników, wizerunków Zawodników lub Drużyny.

Organizacja esportowa oświadcza, że powyższe nie będzie stanowiło naruszenia jakichkolwiek zobowiązań umownych łączących ją lub jej Zawodników z osobami trzecimi. W przypadku skierowania jakichkolwiek roszczeń z tego tytułu przez osoby trzecie lub Zawodnika do Organizatora, Organizacja esportowa zwalnia Organizatora z jakiegokolwiek odpowiedzialności z tego tytułu i

zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wszelkie kwoty, jakie ten będzie zobowiązany zapłacić tytułem odszkodowań, zadośćuczynień lub kar.

3. Prawa i Obowiązki Uczestników

3.1. Odpowiedzialność Uczestnika

Organizacja esportowa odpowiada za wszystkich zgłoszonych Zawodników i innych osób bezpośrednio lub pośrednio powiązanych z Drużyną. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania przepisów i regulaminów dostarczonych przez wydawcę lub twórców gry komputerowej Counter Strike: Global Offensive,

tj. korzystać z oprogramowania pochodzącego z legalnych źródeł, aktualizowanego tylko oficjalnymi aktualizacjami/poprawkami, zapewnionymi przez wydawcę. Uczestnik nie ma prawa do korzystania

z oprogramowania, które zostało pozyskane z naruszeniem praw własności intelektualnej osób trzecich, w tym autorów lub wydawcy oraz wszelkich dodatków do gry lub innego rodzaju oprogramowania, które wspomaga umiejętności Zawodnika lub Drużyny, tzw. doping elektroniczny.

3.2. Uprawnienia trenera

Każdy trener może uczestniczyć w trakcie trwania Rozgrywek jako Zawodnik rezerwowy oraz jako trener. W przypadku brania udziału w Rozgrywkach jako trener zespołu, może on się komunikować z Drużyną przez cały okres trwania Meczu.

3.3. Zachowania i wypowiedzi zabronione

Wszyscy Uczestnicy oraz Zawodnicy Rozgrywek zobowiązują się zachowywać w odpowiedni sposób oraz z szacunkiem w stosunku do innych osób, w szczególności innych Uczestników, widzów, prasy, Administratora, Organizatora oraz osób działających w imieniu lub na zlecenie Organizatora. Stanowi to nieodłączny element udziału w Rozgrywkach.

Niedozwolone jest publikowanie, rozpowszechnianie przez Uczestnika w ramach udziału w Rozgrywkach treści o charakterze bezprawnym, stanowiących naruszenie obowiązujących przepisów prawa, dobrych obyczajów lub praw osób trzecich, w tym w szczególności treści,

- 1) które są obsceniczne lub wulgarne;
- 2) nawołują do nienawiści, w szczególności ze względu na rasę, płeć, narodowość, przynależność państwową, orientację seksualną;
- 3) obrażają uczucia religijne lub bezwyznaniowość;
- 4) propagują ideologie totalitarne, w szczególności narodowego socjalizmu lub komunizmu, oraz kwestionujące fakty historyczne;
- 5) naruszają lub mogą naruszyć prawa innych osób, w tym Organizatora lub sponsorów Rozgrywek, a w szczególności tajemnicę przedsiębiorstwa, prawa własności przemysłowej, prawa autorskie, prawa do wizerunku lub inna dobra osobiste innych osób, w tym Organizatora i innych

Uczestników;

- 6) naruszają lub mogą naruszyć prawa do oznaczeń przedsiębiorstwa, prawa do firmy lub jakichkolwiek innych chronionych oznaczeń pochodzenia towarów i usług;
- 7) promują, zachęcają lub instruują w zakresie działań przestępczych;
- 8) są spreparowane w sposób mogący stanowić zagrożenie dla prawidłowego funkcjonowania systemu informatycznego Organizatora lub innych Uczestników;

Niedozwolone jest podejmowanie przez Uczestnika lub Zawodników działań, które:

- 9) uważane są za niegodne sportowca lub esportowca, przejawiają się niesportowym zachowaniem, łamaniem zasad *fair play*, brakiem szacunku wobec pozostałych Uczestników lub Organizatora, używaniem słów wulgarnych lub obraźliwych lub prowokacji w stosunku do innych Uczestników lub osób powiązanych z Drużynami lub klientami Drużyny, czy też samym Organizatorem i jego klientami. W przypadku naruszenia niniejszego ustępu Organizator może nałożyć na Drużynę karę, na zasadach przewidzianych w Regulaminie.
- 10) uważane są za powszechnie nieakceptowane, tj. promujące lub propagujące nadużywanie alkoholu, zażywanie narkotyków lub innych substancji szkodliwych dla zdrowia lub zabronionych przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa;
- 11) polegają na przyjmowaniu od osób trzecich nagród pieniężnych lub rzeczowych, zapłaty świadczeń pieniężnych lub innych korzyści z jakiegokolwiek tytułu w związku z reprezentowaniem Drużyny;
- 12) polegają na udziale osobistym lub za pośrednictwem osób trzecich w grach hazardowych, w zakresie dotyczącym rozgrywek w Counter Strike: Global Offensive;
- 13) są sprzeczne z etyką esportową lub naruszają dobre imię sportów elektronicznych;
- 14) uważane są za działania charakteryzujące się brakiem postawy esportowej lub woli walki o uzyskanie najlepszego wyniku esportowego;
- 15) polegają na przyjmowaniu substancji zabronionych w rozumieniu ustawy z dnia 21 kwietnia 2017 r. o zwalczaniu dopingu w sporcie lub stosowaniu dopingu elektronicznego;
- 16) uważane są za nadmierne wykorzystywanie czatu w grze (spam).

Wszystkie podważalne zachowania/zaniechania podlegają ocenie Administratora oraz Organizatora.

3.4. Pseudonim

Każdy Zawodnik Drużyny zobowiązany jest używać pseudonimu (nick), który został podany w zgłoszeniu. Pseudonim nie może zawierać treści określonych w punkcie 3.3. ust. a-h, tj. bezprawnych, obraźliwych, rasistowskich, itp.

3.5. Ograniczenia wiekowe

Zawodnik, biorąc udział w Rozgrywkach, potwierdza, iż osiągnął wymagany wiek do uczestnictwa określonego przez wydawcę gry oraz według obowiązujących systemów klasyfikacji gier. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji wymaganego wieku Zawodników. Jeśli Zawodnik jest osobą małoletnią, wymagana jest pisemna zgoda opiekuna prawnego Zawodnika. Na Drużynie lub

Organizacji esportowej spoczywa obowiązek weryfikacji wieku Zawodników przed rejestracją do Rozgrywek.

3.6. Ograniczenia narodowościowe

W przypadku Składu Wyjściowego obowiązkiem każdej Drużyny jest posiadanie trzech graczy obywatelstwa polskiego.

3.7. Nazewnictwo i oznaczenia graficzne Drużyn

Nazwa Drużyny lub jej oznaczenia graficzne nie mogą być zabronione przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa, naruszać praw ochronnych do znaku towarowego osób trzecich albo nawiązywać do niego, naruszać praw do oznaczeń niezarejestrowanych, być sprzeczne z ogólnie przyjętymi normami społecznymi, zawierać słów powszechnie uważanych za obraźliwe lub mogących stanowić uszczerbek na dobrym imieniu sportów elektronicznych. Drużyna może posiadać w swojej nazwie wyłącznie jednego sponsora.

Nazwa Drużyny nie może pozostawiać wątpliwości co do relacji prawnej łączącej ją z Organizacją esportową. Zmiana nazwy Drużyny nie jest możliwa w trakcie trwania Rozgrywek.

Każdorazowa zmiana nazwy Drużyny wymaga uprzedniej zgody Organizatora, w formie pisemnej.

3.8. Warunki techniczne Uczestnika

Organizator wskazuje, że do uczestnictwa w Rozgrywkach na podstawie niniejszego Regulaminu konieczne jest spełnienie minimalnych wymagań sprzętowych wskazanych przez wydawcę gry, której dotyczy Rozgrywka oraz posiadanie komputera z dostępem do Internetu. Brak Internetu bądź odpowiedniego sprzętu do odbycia Rozgrywki nie jest powodem do przełożenia Meczu.

3.9. Obowiązek korzystania z TeamSpeak3 i Discord

Na czas Rozgrywek Zawodnicy i trener mają obowiązek komunikowania się na kanałach do komunikacji wyznaczonych przez Organizatora, czyli TeamSpeak 3 i Discord. Organizator udostępni drużynie adres IP serwera/link zaproszenia na serwer na rozpoczęcie Rozgrywek. Adresu serwerów TeamSpeak3 i Discord nie można przekazywać osobom trzecim, a także Drużyny nie mogą z niego korzystać w celach innych niż udział w Rozgrywkach.

Każda Drużyna zobowiązana jest do dołączenia na dedykowany serwer TeamSpeak 3 Polskiej Ligi Esportowej, 15 minut przed planowanym rozpoczęciem Meczu. W przypadku niespełnienia powyższych kryteriów Organizator może nałożyć na Drużynę karę, na zasadach przewidzianych w Regulaminie.

3.10. Obowiązki Uczestnika podczas trwania Rozgrywek

Zawodnik biorący udział w Rozgrywkach zobowiązuje się do:

- każdorazowego udzielenia wideo-wywiadu w przypadku wyznaczenia Zawodnika przez

komentatorów (informacja będzie dostępna na serwerze Discord, na kanale meczowym do pięciu minut po zakończeniu spotkania),

- przedstawienia historii wymian ekwipunku (tj. skiny itp.) z okresu trwania Ligi na prośbę administratora,
- nagrywania i przechowywania dema wideo z przeprowadzonego Meczu przez okres 1 miesiąca od jego odbycia. Demo wideo powinno zawierać pseudonim Zawodników i datę rozegrania Meczu. Demo wideo powinno zostać udostępnione niezwłocznie na żądanie Organizatora. Wraz z udostępnieniem dema, każdy Zawodnik udziela Organizatorowi licencji na czas nieokreślony do korzystania z dema na polach eksploatacji:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania – dokonywanie zapisów audiowizualnych/utrważeń i zwielokrotnień w nieograniczonej liczbie egzemplarzy i wydań, wszelkimi technikami, w tym techniką światłoczułą, cyfrową, informatyczną, magnetyczną, poligraficzną, w dowolnym systemie i formacie, na wszelkich nośnikach;
 - b) w zakresie obrotu oryginałem utrwalenia i egzemplarzami zapisu, na których utrwalono demo - wprowadzanie do obrotu, użyczenie i najem zapisów utrważeń/nośników, bez względu na formę i technikę ich utrwalenia oraz zwielokrotnienia, na wszelkich nośnikach, w nieograniczonej ilości egzemplarzy i edycji;
 - c) w zakresie innego rozpowszechniania:
 - i. publiczne wyświetlanie;
 - ii. publiczne odtwarzanie (w tym w hotelach, strefach kibica, pubach, barach, klubach, kawiarniach, restauracjach, domach/centrach kultury, itp.);
 - iii. nadania telewizyjne (w tym transmisję na żywo lub *live-to-tape* w ramach audycji telewizyjnej lub poza nią, *simulcasting*, *webcasting*, *streaming*, *co-streaming*) i reemitowanie przez inną organizację telewizyjną lub radiową bądź samych odbiorców, za pomocą wizji lub fonii przewodowej i bezprzewodowej, elektronicznie, analogowo, cyfrowo, także stereofonicznie, przez stacje naziemne i za pośrednictwem satelity na całym świecie, za pomocą platform cyfrowych, dla wszelkich typów odbioru telewizji (*TV on demand*, *pay per view*, *catch up TV*), w zamkniętych sieciach, rozpowszechnianie w sieciach kablowych, w sposób niekodowany lub kodowany, w obiegu zamkniętym lub otwartym, w jakiegokolwiek technice (w tym analogowej lub cyfrowej), systemie lub formacie, z lub bez możliwości zapisu, w tym także w serwisach tekstowych, multimedialnych, internetowych, telefonicznych lub telekomunikacyjnych, telewizji mobilnej oraz telefonii komórkowej;
 - iv. wszelkie publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, za pośrednictwem Internetu, w mediach społecznościowych (m. in. Facebook), w serwisach YouTube, Twitch, itp., za pośrednictwem telefonii komórkowej (*mobile rights*), telewizji mobilnej, satelity, sieci kablowych, telekomunikacyjnych, sieci multimedialnych, baz danych, serwerów

lub innych urzędów i systemów, w tym także osób trzecich, w obiegu otwartym lub zamkniętym, w jakiegokolwiek technice, systemie lub formacie, z lub bez możliwości zapisu.

Dany Zawodnik ma obowiązek udostępnić demo wideo za pośrednictwem Google Drive lub WeTransfer, a właściwy odnośnik udostępnić Organizatorowi. W przypadku braku powtórki w określonym wyżej czasie, Organizator jest uprawniony do pociągnięcia Zawodnika lub Drużyny do odpowiedzialności dyscyplinarnej określonej w pkt 5 Regulaminu, w ramach zasad fair play w zależności od rangi zaistniałej nieprawidłowości.

3.11. Obowiązki Drużyny podczas trwania Rozgrywek

W trakcie trwania Rozgrywek każda Drużyna zobowiązuje się do:

- podania składu na 24 godziny przed startem każdego Meczu; w wyjątkowych okolicznościach Skład można zmienić przed startem spotkania, rotując Zawodnikami dopisanymi do Drużyny
- udzielenia wideo-wywiadu przez Zawodnika, który zostanie wybrany przez komentatorów spotkania, wideo-wywiad musi zostać zrealizowany niezależnie od wyniku Meczu,
- przygotowanie Zawodnika wytypowanego przez Organizatora do wideo-wywiadu po zakończonym Meczu, zgodnie z wytycznymi zawartymi w pkt 3.16. Regulaminu,
- dołączenia na dedykowany serwer TeamSpeak 3 Polskiej Ligi Esportowej, 15 minut przed planowanym rozpoczęciem Meczu,
- nagrywania przebiegu spotkania w postaci audio poprzez TeamSpeak3. Po zakończeniu Meczu osoba odpowiedzialna za nagranie audio jest zobligowana do załadowania pliku na dedykowany serwer FTP Polskiej Ligi Esportowej.
- przygotowania Zawodników do materiałów medialnych, minimum na 2 godziny przed Meczem.

Nazewnictwo pliku: DD-MM-RR-team_drużyny_nagrywającej_team_drużyny_przeciwnej-mapa

Za nieprzestrzeganie wyżej wymienionych obowiązków Organizator ma prawo nałożyć na Drużynę karę, o której mowa w pkt 5.2.2.6. Regulaminu.

3.12. Awatar

Każdy Uczestnik zobowiązany jest wgrać na czas trwania Meczu awatar na platformie Steam, z logotypem swojej Drużyny. Przesłany awatar powinien być wcześniej zaakceptowany przez Organizatora. W przypadku odrzucenia awatara przez Organizatora, należy go bezzwłocznie zmienić i przekazać do ponownej akceptacji Organizatora. Awatarem może być zdjęcie danego Zawodnika, jednak wtedy wszyscy członkowie Drużyny powinni mieć swoje zdjęcia ustawione jako awatar. Uczestnik nie może doprowadzić do sytuacji, w której część Zawodników używa zdjęcia jako awatara, a pozostali logotypu Drużyny.

Podczas Rozgrywek Zawodnik ma możliwość korzystania z kamer internetowych zamiast awatara

podczas realizacji HUD. W przypadku wyrażenia chęci uczestnictwa w Meczu z kamerą live, należy zgłosić ją Organizatorowi co najmniej 4 dni przed rozgrywanym Meczem. Kamera powinna być skierowana na twarz Zawodnika, a pomieszczenie spełniać niezbędne warunki techniczne, w szczególności być dobrze oświetlone. Powyższe powinno być skonsultowane uprzednio z Organizatorem, w celu przetestowania warunków technicznych.

Awatar nie może zawierać treści niezgodnych z obowiązującym prawem lub takich, które Organizator uzna za niestosowne, niecenzuralne, wulgarne czy obraźliwe, o których mowa w pkt 3.3. Regulaminu.

Ponadto, jako że Zawodnicy oraz Drużyny zobowiązane są do używania właściwego logotypu Rozgrywek oraz stosowanie ich pełnego nazewnictwa, w przypadku niewykonania bądź nienależytego wykonania tego obowiązku, podmioty te podlegają będą regulaminowej odpowiedzialności dyscyplinarnej lub odszkodowawczej na zasadach ogólnych.

3.13. Błędy gry

Zabronione jest umyślne wykorzystywanie błędów gry, w tym m.in. przechodzenie przez ściany, rzucanie granatów pod teksturami, chodzenie po pikselach (niewidzialnych krawędziach), wykorzystanie niepoprawnie wgranych komend na serwer i wszystkich innych dających przewagę nad przeciwnikiem. Każdy Zawodnik ma obowiązek sprawdzić, czy mapa załadowała się poprawnie. Jeżeli przed rozpoczęciem Meczu nikt nie zgłosi występowania żadnego błędu, domniemywa się, że obie Drużyny zgadzają się na obecne warunki, a wszelkie reklamacje, których przedmiotem jest wystąpienie błędu w grze, nie będą rozpatrywane. Korzystanie z błędów gry jest surowo zabronione i wiąże się z karami nałożonymi przez Organizatora.

3.14. Uzgodnienia Uczestników

Organizator nie jest odpowiedzialny za wszelkie uzgodnienia pomiędzy Uczestnikami. Organizator odradza zawierania tego typu porozumień ani nie zgadza się egzekwować jakichkolwiek porozumień pomiędzy Uczestnikami, a uzgodnienia, które będą niezgodnie z postanowieniami Regulaminu, mogą stanowić podstawę do pociągnięcia Uczestników do odpowiedzialności, w tym dyscyplinarnej.

3.15. Konfiguracja oraz sprzęt

Uczestnicy zobowiązani są do przesłania wszystkich potrzebnych plików konfiguracyjnych oraz sterowników, nie później niż 7 dni przed pierwszym etapem Rozgrywek. Jeśli którykolwiek z Uczestników nie dostosuje się do tego wymogu, zobowiązany będzie do manualnej konfiguracji oraz gry bez sterowników.

Wszelka manipulacja grafiką gry lub tekstur za pomocą sterowników karty graficznej, innych narzędzi do konfiguracji grafiki lub oprogramowania analogicznie działającego jest zabronione. Zabronione jest również używanie wszelkich nakładek (*overlays*), przedstawiający wskaźnik wykorzystania systemu podczas Rozgrywki.

3.16. Wywiady

Każdy z Uczestników lub Zawodników biorących udział w Rozgrywkach może zostać poproszony o udzielanie wywiadów redakcji Polskiej Ligi Esportowej oraz wzięcia udziału w analizie przed i pomeczowej. Uczestnik lub odpowiednio Zawodnik wyraża zgodę na wyłączne wykorzystywanie przez Organizatora utrwalonej w ten sposób wypowiedzi oraz utrwalonego w trakcie wywiadu wizerunku, na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w pkt. 3.10.

Każda z Drużyn, niezależnie od wyniku zobowiązana jest do udzielenia wywiadu audio-wideo. Wywiady przeprowadzane są w kolejności:

- zwycięzca Meczu,
- przegrany Meczu.

Wywiady po zakończonym Meczu stanowią obowiązek regulaminowy i przeprowadzane będą z aktywnym przesyłem audio/video Zawodnika wytypowanego przez Polską Ligę Esportową na 10 minut przed zakończeniem spotkania, reprezentującego barwy zespołu tj. koszulka meczowa.

3.17. Udostępnienie kamerki internetowej podczas rozgrywki w Grupie Mistrzowskiej

Każda z Drużyn zobowiązana jest do udostępnienia obrazu swojej kamerki internetowej poprzez **co najmniej 3 Zawodników**. Na kamerce powinni znajdować się Zawodnicy bądź trener biorący udział w spotkaniu. W ramach rejestrowanego obrazu nie mogą znajdować jakiegokolwiek produkty czy oznaczenia podmiotów trzecich, bez wyraźnej zgody Organizatora.

Przed rozpoczęciem I kolejki każdy z graczy musi być gotowy do przetestowania swojej kamery internetowej na 45 minut przed rozpoczęciem spotkania.

3.18. Drużyna w PGE Dywizji Mistrzowskiej

Każda Drużyna jest zobowiązana do reprezentowania danej Organizacji esportowej. W przypadku rozwiązania umów między Drużyną a Organizacją esportową, Drużyna bez Organizacji esportowej ma jeden miesiąc od daty rozwiązania na nawiązanie współpracy z nową Organizacją esportową. W przeciwnym wypadku Drużyna bez Organizacji esportowej zostanie co najmniej zdyskwalifikowana i usunięta z Rozgrywek PGE Dywizji Mistrzowskiej.

4. System Rozgrywek

Mecze odbywać będą się w terminie i godzinach wyznaczonych przez Organizatora. Organizator może wyznaczyć rozgrywanie Meczu na inny dzień lub godzinę, tylko w wyjątkowych przypadkach m.in. z przyczyn losowych (siła wyższa), na uzasadnioną prośbę zmiany terminu zgłoszoną przez jedną z Drużyn. Organizator niezwłocznie poinformuje o zaistniałej zmianie terminu Meczu za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz na dedykowanym serwerze Discord.

4.1. Mapy i ich wybór

Organizatorzy przewidzieli dla Uczestników rozgrywki prowadzone na poniższych mapach:

1. de_inferno
2. de_nuke
3. de_vertigo
4. de_dust2
5. de_mirage
6. de_ancient
7. de_overpass

Odrzucanie i wybieranie map odbywać się będzie na dedykowanym serwerze Discord, na odpowiednim kanale. Wtedy o kolejności decyduje “rzut monetą”. Wyznaczona przez Administratora Drużyna wybiera dla siebie stronę monety, po czym Administrator “rzuca nią” w ramach symulacji dostępnej na portalu Organizatora, dostępny pod adresem: <http://ple.gg/losowanie> bądź za pomocą komendy `!flip` na serwerze Discord. Następnie wysyła zrzut ekranu (*screenshot*) z wynikiem (uwzględniając zegar systemowy).

System banowania spotkań BO3:

- Team A -ban map
- Team B -ban map
- Team A -wybiera mapę
- Team B - wybiera stronę CT/T
- Team B -wybiera mapę
- Team A - wybiera stronę CT/T
- Team A -ban map
- Team B -ban map
- Mapa pozostała - decydująca o stronie runda nożowa

System banowania spotkań BO5:

- Team A -ban map
- Team B -ban map
- Team A -wybiera mapę
- Team B - wybiera stronę CT/T
- Team B -wybiera mapę
- Team A - wybiera stronę CT/T
- Team A -wybiera mapę
- Team B wybiera stronę CT/T
- Team B -wybiera mapę
- Team A - wybiera stronę CT/T

- Mapa pozostała - decydująca o stronie runda nożowa

Jeżeli żadna ze stron nie zdecyduje się na odrzucanie i wybieranie map, zostaną one wybrane przez Organizatora. Drużyna jest zobowiązana do przekazania Organizatorowi map na 20 minut przed wyznaczonym terminem Meczu. Banowanie map odbywa się na dedykowanym serwerze Discord.

4.2. Rozgrywki

Rozgrywki zostaną rozegrane w następujących etapach:

1. Faza Zasadnicza Rundy Wiosennej, bez rewanżów, składająca się z **XVIII Kolejek**.
2. Faza Zasadnicza Rundy Jesiennej, bez rewanżów, składająca się z **VII Kolejek**.
3. Faza Pucharowa do jednej przegranej.

4.3. Kwalifikacje

Udział w kwalifikacjach do Polskiej Ligi Esportowej mogą wziąć jedynie osoby, które zostały zgłoszone do składu Drużyny.

4.4. Etap

Etap jest to regularny cykl turniejów Drużyn, prowadzony według modelu BO3, w celu wyłonienia najlepszych Drużyn w Rozgrywkach zasadniczych.

4.5. Rozgrywki zasadnicze

Rozgrywki zasadnicze składają się z XVIII Kolejek w Rundzie Wiosennej i z VII Kolejek w Rundzie Jesiennej. Każda Drużyna rozgrywa Mecze z pozostałymi Drużynami, w kolejności wskazanej przez Organizatora. Kolejność Drużyn po rundzie zasadniczej ustala się według pierwszeństwa wyłonionych zwyciężskich zespołów.

4.6. Awans do Rozgrywek PGE Dywizji Mistrzowskiej

Drużyny, które wezmą udział w Grupie Mistrzowskiej i 2 najwyżej punktowane Drużyny, które wezmą udział w Grupie Pretendentów mają zagwarantowany udział w Rozgrywkach PGE Dywizji Mistrzowskiej w przyszłym sezonie.

4.7. Remis w tabeli

Remis w tabeli Rozgrywek zasadniczych lub w jakimkolwiek remisie, niepozwalającym wyłonić zajętego przez Drużynę miejsca między zainteresowanymi Drużynami, rozstrzygnięty będzie według następującej kolejności:

- 1) Remis więcej niż 2 Drużyn:
 - a) mała tabela - o kolejności w tabeli głównej decyduje tzw. "mała tabela", uwzględniająca jedynie wyniki map pomiędzy zainteresowanymi Drużynami;
 - b) bilans rund - jeśli po zastosowaniu "małej tabeli" nadal nie można jednoznacznie określić klasyfikacji końcowej zastosowanie będzie miało tzw. „bilans rund” wygranych i przegranych, czyli wyżej w tabeli jest Drużyna, która ma lepszy stosunek rund wygranych do przegranych;

- c) Mecz BO3 - jeżeli pomimo zastosowania "bilansu rund" nadal występuje remis, w takim przypadku odbywa się Mecz BO3, między tymi Drużynami, najpóźniej w przeciągu 3 dni roboczych od dnia zakończenia ostatniej Kolejki. Organizator wraz z Drużynami wspólnie ustalą dogodny termin.

2) Remis 2 Drużyn:

- a) wynik bezpośredniego spotkania zainteresowanych Drużyn;
b) bilans rund między tymi Drużynami;
c) Mecz BO3.

4.8. Runda nożowa

O wyborze strony, po której będzie walczyła określona Drużyna w trzeciej rundzie Meczu (terrorysty lub antyterrorysty), decyduje runda nożowa, na wskazanym przez Organizatora serwerze. Rundy nożowe są rozgrywane tylko w trzeciej rundzie BO3 oraz przy piątej rundzie BO5.

4.9. Rozgrzewka

Przed rozpoczęciem Meczu uruchamiana jest faza rozgrzewki, w której to Zawodnicy czekają na znak Organizatora o rozpoczęciu Meczu, po czym wszyscy Zawodnicy powinni wpisać na czacie gry *!ready*.

Etap rozgrzewki zaczyna się parę minut przed spotkaniem, nie jest ona obowiązkowa. Rozgrzewka nie jest rozpoczęciem właściwego Meczu.

4.10. Przerwanie Meczu w czasie trwania rundy nożowej

W przypadku, gdy Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej lub pistoletowej, a nie doszło do żadnego zabójstwa, rundę należy powtórzyć.

4.11. Przerwanie Meczu z przyczyn technicznych leżących po stronie Organizatora

Mecz przerwany z przyczyn technicznych leżących po stronie Organizatora, powinien zostać powtórzony lub wznowiony. Jeśli nie ma możliwości rozegrania Meczu od razu po rozwiązaniu przyczyny powodującej przerwę techniczną, Mecz należy rozegrać w terminie wskazanym przez Organizatora, nie później jednak niż dzień po planowanym terminu Meczu.

Jeśli Mecz zostanie przerwany w trakcie pierwszych dwóch rund, zostanie on zrestartowany i wznowiony od stanu 0:0. Jeśli przerwa nastąpi po pierwszych 2 rundach, Mecz zostanie wznowiony od momentu, który umożliwi Organizatorowi kopia zapasowa (zapis danego Meczu na serwerze Organizatora).

Jeśli kopia zapasowa została uszkodzona, Mecz zostanie wznowiony z wynikiem sprzed przerwania Meczu z poniższymi parametrami: *mp_startmoney 5000* i rozegrane rundy są doliczane do aktualnego wyniku.

4.12. Dogrywka

Dogrywka jest rozgrywana w systemie 6 rund (3 rundy na 1 połowę). Każda z Drużyn na rozpoczęcie dogrywki otrzymuje 10.000,00 wirtualnych środków pieniężnych w grze.

Posłużą temu komendy:

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 10000

Dogrywka trwa do momentu wyłonienia zwycięzcy mapy bądź Meczu. Drużyny rozpoczynają dogrywkę po tej samej stronie co drugą połowę mapy.

4.13. Pauza i przerwy

Każda Drużyna ma prawo do następujących pauz w ciągu Meczu:

- 1) Cztery pauzy taktyczne po 30 sekund na każdą mapę (regulaminowy czas gry oraz dogrywka). Pauza uruchamiana jest na żądanie Drużyny poprzez wpisanie komendy !pause.
- 2) Pauza techniczna trwa do 15 minut. Pauza uruchamiana jest na żądanie jednego z Zawodników, poprzez użycie komendy !tech. Po użyciu pauzy technicznej należy poinformować Organizatora o powodzie jej użycia.
- 3) Przerwa pomiędzy mapami zaplanowana jest na 15 minut. Dodatkowo, przerwa pomiędzy połowami wynosi 2.5 minuty. Przerwy wynikają z transmisji prowadzonej na kanale telewizyjnym i jego ograniczeniom dotyczącym przerw reklamowych.

Podczas zmiany mapy obie Drużyny mają do 10 minut na przygotowanie się do startu drugiej mapy.

4.14. Dostępne komendy na serwerze

Komendy, które są dostępne na serwerze znajdują się w Załączniku nr 1 do Regulaminu.

4.15. Rotacja wewnątrz Drużyny

Drużyna w każdym momencie trwania rozgrywek może zgłosić Organizatorowi rotację Zawodnika rezerwowego do składu głównego i na odwrót.

4.16. Dodatkowy obserwator

Podczas rozgrywania Meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (*spectator*), oprócz Organizatora oraz osób przez niego wyznaczonych.

4.17. Wildcard (Dzika Karta)

Każdej Drużynie przysługuje możliwość jednorazowego przełożenia Meczu przy użyciu Dzikiej Karty. Terminy rozegrania przełożonego Meczu wyznacza Administracja Polskiej Ligi Esportowej. Drużyna jest zobowiązana do zgłoszenia zapotrzebowania na przełożenie spotkania Administracji Polskiej Ligi Esportowej

- 1) W Grupie Mistrzowskiej najpóźniej 5 dób przed zaplanowanym przez Organizatora terminem

Meczu.

2) W Grupie Pretendentów najpóźniej 3 doby przed zaplanowanym przez Organizatora terminem Meczu.

W przypadku zgłoszenia potrzeby przełożenia Meczu później niż

1) W Grupie Mistrzowskiej 5 dób przed zaplanowanym jego rozpoczęciem patrz punkt 4.18.

2) W Grupie Pretendentów 3 dób przed zaplanowanym jego rozpoczęciem patrz punkt 4.18.

W Grupie Mistrzowskiej Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania Dzikiej Karty przez Drużyny biorące udział w Meczu rozgrywanym w Formie Offline (LAN).

4.18. Postępowanie w sprawie przełożenia Meczu na wniosek Drużyny (nie dotyczy Wildcard)

W przypadku potrzeby zamiany meczów Drużyny ustalają rozsadę w harmonogramie między sobą, lecz zobowiązane są do poinformowania administracji Polskiej Ligi Esportowej najszybciej jak to możliwe, ale nie później niż 72 godziny przed planowanym startem pierwszego Meczu zainteresowanych.

W wyjątkowych sytuacjach wnioski o przełożenie będą rozpatrywane indywidualnie przez Organizatora.

Wyjątkiem od punktu są eventy *offline*, gdzie Drużyna ma obowiązek złożyć wniosek najpóźniej na dziesięć dni przed rozpoczęciem Rozgrywek, owo wniosek będzie rozpatrywany indywidualnie.

W szczególnie uzasadnionych wypadkach, takich jak kolizja terminów z międzynarodowymi turniejami, z pulą nagród przekraczającą 100.000,00 USD lub też po uzyskaniu zgody wszystkich Drużyn uczestniczących w Rozgrywkach, termin Kolejki może zostać zmieniony na wniosek jednej z Drużyn, wniesionym do Organizatora. Drużyna zwracająca się o zmianę terminu zobowiązana jest wskazać przyczynę, zaproponować nowy termin i godzinę rozegrania Meczu, nie później niż 7 dni od pierwotnego terminu. Organizator może zmieniać terminy rozgrywających się spotkań bez podania przyczyny, o czym ma obowiązek poinformować Drużyny, nie później niż 7 dni przed planowanymi Rozgrywkami, proponując inny termin.

Nie dostosowanie się do zasad punktów 4.17. i 4.18. grozi oddaniem meczu poprzez walkover. Patrz punkt 5.2.2.2.

Każda zmiana musi zostać zaakceptowana przez administrację Rozgrywek.

4.19. Okno transferowe

Okno transferowe umożliwia zmianę składu Drużyny. Okno transferowe zostanie otwarte trzykrotnie w trakcie sezonu, między danymi Kolejkami:

- 1) **Między 3, a 4 kolejką** - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 17.03 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 20.03 o godzinie 17:59.
- 2) **Między 6, a 7 kolejką** - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 07.04 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 10.04 o godzinie 17:59.
- 3) **Między 8, a 9 kolejką** - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 21.04 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 24.05 o godzinie 17:59.
- 4) **Między 11, a 12 kolejką** - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 28.05 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 09.09 o godzinie 17:59.

Podczas okien transferowych: 1), 2), 3), 6), 7), 8) (patrz punkty **4.19.1** i **4.19.2**) można dokonać dwóch zmian w Składzie.

Podczas okien transferowych: 4) można dokonać wymiany całego Składu, ale tylko pod nadzorem Organizatora ligi i ewentualnej akceptacji.

W wyjątkowych sytuacjach prośba na dokonanie większej ilości zmian będzie rozpatrywana indywidualnie.

Brak podania Organizatorowi pełnych danych nowych Zawodników w Drużynie powoduje brak dopisania ich do Drużyny i tym samym niemożliwość udziału w Rozgrywkach.

Pełne dane Zawodników to:

- Imię i nazwisko,
- nick,
- rola w drużynie,
- STEAM ID 64,
- Link do profilu Steam,
- Linki do Social Media (jeśli istnieją).

Zawodników zgłaszamy poprzez dedykowany Organizacji arkusz excel, który udostępniany jest osobom wyznaczonym przez Organizację. W danym dokumencie wypełniamy tabelę „DMRoster” zachowując procedury opisane w arkuszu.

4.19.1. W Grupie Mistrzowskiej

- 6) **Między 14, a 15 kolejką** (Między 3, a 4 kolejką Rundy Jesiennej) - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 07.10 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 11.10 o godzinie 17:59.
- 7) **Między 17, a 18 kolejką** (Między 6, a 7 kolejką Rundy Jesiennej) - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 28.10 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 01.11 o godzinie 17:59.
- 8) **Między 18, a Fazą pucharową do jednej przegranej** (Między 7 kolejką Rundy Jesiennej, a Fazą pucharową do jednej przegranej)- Okno transferowe zostaje otwarte dnia 04.11 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 13.11 o godzinie 17:59.

4.19.2. W Grupie Pretendentów

6) **Między 14, a 15 kolejką** (Między 3, a 4 kolejką Rundy Jesiennej) - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 27.09 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 02.10 o godzinie 17:59.

7) **Między 17, a 18 kolejką** (Między 6, a 7 kolejką Rundy Jesiennej) - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 18.10 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 23.10 o godzinie 17:59.

8) **Między 18, a Fazą pucharową do jednej przegranej** (Między 7 kolejką Rundy Jesiennej, a Fazą pucharową do jednej przegranej) - Okno transferowe zostaje otwarte dnia 25.10 o godzinie 23:59 i zamykane jest dnia 13.11 o godzinie 17:59.

4.20. Wymiana Zawodników między Organizacjami

Zawodnik może uczestniczyć w wielu Drużynach podczas jednego sezonu Polskiej Ligi Esportowej, tj. dany zawodnik może grać w każdej drużynie, która jest w sezonie. Wymogiem jest spełnienie warunków okna transferowego.

W trakcie trwania sezonu zawodnik może zmienić Grupę w ramach Rozgrywek Polskiej Ligi Esportowej łącznie czterokrotnie w podziałach:

Dwukrotnie w okresie 28.02.2022 – 28.04.2022 oraz po raz kolejny dwukrotnie w okresie 02.05.2022 – 03.12.2022.

4.21. Obowiązek uzupełnienia składu

Drużyny, które uzyskały możliwość startu w Rozgrywkach zasadniczych mają obowiązek uzupełnić skład Zawodników rezerwowych, w podanym przez Organizatora terminie.

4.22. Tytuły

Drużyna, która zdobędzie I miejsce w Rozgrywkach w Fazie Pucharowej do jednej przegranej Grupy Mistrzowskiej, otrzymuje tytuł Mistrza Polskiej Ligi Esportowej PGE Dywizji Mistrzowskiej w grze Counter Strike: Global Offensive, sezonu 2022.

4.23 Budżet Sezonu 2022 i wynagrodzenie Organizacji esportowych Grupy Mistrzowskiej i drużyn Grupy Pretendentów z Rundy Wiosennej

Łączny budżet przewidziany przez Organizatora na finansowanie udziału Drużyn w sezonie 2022 wynosi **560 000 PLN** i stanowić będzie podstawę wynagrodzenia dla Organizacji esportowych. Szczegółowe zasady jego podziału pomiędzy Organizacjami esportowymi ogłoszone zostaną przez Organizatora publicznie w późniejszym terminie i stanowić będzie przedmiot odrębnych umów z Organizacjami esportowymi.

4.24. Podział nagród w Grupie Pretendentów

Nagrody w Grupie Pretendentów wyglądają następująco:

Miejsce 1: 5000 PLN

Miejsce 2: 2000 PLN

Miejsce 3: 1000 PLN

Miejsce 4: 1000 PLN

Miejsce 5: 500 PLN

Miejsce 6: 500 PLN

4.25. Rozliczenie nagród w Grupie Pretendentów

Organizacja esportowa jest zobowiązana do wystawienia noty obciążeniowej Organizatorowi Rozgrywek w terminie 30 dni od zakończenia sezonu. Na jej podstawie zostanie rozliczona i uiszczona nagroda. W przypadku, gdy Organizator otrzyma notę obciążeniową po okresie 30 dni nagroda przepada. Drużyny nie reprezentujące Organizacji esportowej są zobowiązane do wysłania wymaganych przez administrację danych w terminie 14 dni od zakończenia Rozgrywek.

4.26. Nagrody indywidualne

Nagrody indywidualne, jeśli będą przewidziane w toku sezonu, co pozostaje do wyłącznej decyzji Organizatora, przyznawane będą na podstawie odrębnego regulaminu, który zostanie przedstawiony Drużynom.

4.27. Punktacja

Zwycięstwo 2:0 w mapach – 3 punkty,

Zwycięstwo 2:1 w mapach – 2 punkty,

Przegrana 1:2 w mapach – 1 punkt,

Przegrana 0:2 w mapach – 0 punktów

4.28. Last minute stand-in

Przez Last minute stand-in rozumie się Zawodnika, który zostaje dodany do Drużyny w trakcie trwania procedur meczowych, czyli od momentu rozpoczęcia map veto do rozpoczęcia ostatniej rundy Meczu. Warunkiem uczestnictwa Last minute stand-ina dodanego w trakcie trwania procedur meczowych jest:

- rozegranie całego (pozostałej ilości rund) Meczu,
- polskie obywatelstwo,
- brak powiązań prawnych z jakąkolwiek Organizacją esportową,
- nie reprezentowanie żadnej z Drużyn w Polskiej Lidze Esportowej.

Każda z drużyn ma prawo do wykorzystania Last minute stand-ina cztery razy w trakcie trwania sezonu. Dwa razy w trakcie rundy wiosennej i dwa razy w trakcie rundy jesiennej.

W razie potrzeby skorzystania z last minute stand-ina więcej niż cztery razy Organizator rozpatrzy każdy wniosek indywidualnie.

Wyjątkami są mecze rozgrywane offline. W tym przypadku należy zachować core dwóch zawodników podstawowych, reszta graczy może zostać dobrana nie wliczając w to Last Minute Stand-ina.

4.29. Modele postaci

Zawodnicy zobowiązani są do używania podstawowych modeli w trakcie rozgrywania Meczów. Za niedostosowanie się do powyższego nałożona może zostać kara dyscyplinarna na podstawie pkt. 5 Regulaminu.

5. Postępowanie dyscyplinarne

5.1. Potrącenia z wynagrodzenia

Całkowita wartość wynagrodzenia każdego Uczestnika zostanie pomniejszona o potrącenia za punkty karne przyznawane za naruszenia Regulaminu:

- 1) za każdą czerwoną kartkę - redukcja całkowitej wartości wynagrodzenia całej Drużyny o 10%;
- 2) za każdą żółtą kartkę - redukcja całkowitej wartości wynagrodzenia całej Drużyny o 2,5%;
- 3) za każdy walkower – redukcja całkowitej wartości wynagrodzenia całej Drużyny o 5%;

5.2. System kar

5.2.1. Katalog kar indywidualnych dla Zawodnika

- 1) Upomnienie;
- 2) Żółta kartka;
- 3) Czerwona kartka;

5.2.1.1. Upomnienie

Upomnienie polega na przypomnieniu istoty przewinienia dyscyplinarnego, połączone z zagrożeniem wymierzenia surowszej kary w razie kolejnego naruszenia.

5.2.1.2. Żółta kartka

Żółta kartka oznacza upomnienia Zawodnika przez Administratora karą regulaminową. Dwie żółte kartki otrzymane podczas tego samego Meczu oznaczają wykluczenie Zawodnika.

5.2.1.3. Czerwona kartka

Czerwona kartka oznacza wykluczenie Zawodnika przez Administratora z Meczu.

5.2.2. Katalog kar dla całej Drużyny (Organizacji esportowej)

- 1) Upomnienie;
- 2) Walkower;
- 3) Dyskwalifikacja z Rozgrywek;
- 4) Nagana;
- 5) Zawieszenie Drużyny;
- 6) Nakaz zwrotu otrzymanych nagród.

5.2.2.1. Upomnienie

PATRZ pkt 5.2.1.1.

5.2.2.2. Walkower

Walkower oznacza przyznanie zwycięstwa jednej z rywalizujących Drużyn z powodu braku przeciwnika. Wynik Meczu, podczas którego wystąpił walkower, traktuje się wynikiem 2:0, w rezultacie ogólnym dla przeciwnej Drużyny. Drużynie, która oddaje mecz walkowerem potrącane są 2 punkty z punktacji generalnej.

Oddanie walkowera powinno zostać potwierdzone i przekazane Organizatorowi turnieju przez Organizację esportową.

5.2.2.3. Dyskwalifikacja z Rozgrywek

Kara dyskwalifikacji oznacza wykreślenie Drużyny z obecnego sezonu Polskiej Ligi Esportowej. Wynik Meczu, podczas którego wystąpiła Dyskwalifikacja, traktuje się wynikiem 2:0 w rezultacie ogólnym dla przeciwnych Drużyn. Organizator zastrzega sobie możliwość upublicznienia nałożonych kar na Zawodnika lub Drużynę oraz powód jej nałożenia.

5.2.2.4. Nagana

Nagana jest pisemnym wyrazem dezaprobaty organu dyscyplinarnego w stosunku do dopuszczającego się przewinienia dyscyplinarnego.

5.2.2.5. Zawieszenie Drużyny

Niniejsza kara przewiduje konsekwencje przewidziane w pkt 5.2.2.3. oraz obejmuje zakaz udziału Drużyny w najbliższym sezonie Polskiej Ligi Esportowej, zorganizowanym po niniejszych Rozgrywkach, do czasu odwołania zawieszenia przez Organizatora.

5.2.2.6. Nakaz zwrotu otrzymanych nagród

Kara oznacza obowiązek zwrotu nagród przyznanych Drużynie lub nagród indywidualnych. Zwrot nastąpi w terminie 30 dni od uprawomocnienia się orzeczenia Organizatora.

5.3. Decyzje Organizatora

Wszelkie decyzje podjęte przez Organizatora w zakresie Rozgrywek oraz spraw dyscyplinarnych są obowiązującą wykładnią Regulaminu oraz wiążą Uczestników i Zawodników.

Organizator zastrzega możliwość odstępstwa od zasad Regulaminu, gdy podyktowane jest to zasadami *fair play* oraz ogólnymi zasadami sprawiedliwości w celu zachowania uczciwego charakteru rozgrywek esportowych.

5.4. Nakładanie kar dyscyplinarnych

Organizator ma prawo do nałożenia kary indywidualnej dla Zawodnika, a także dla całej Drużyny. W przypadku przewinienia przez nawet jednego Zawodnika, ukarana może zostać cała Drużyna. Organizator egzekwuje postanowienia niniejszego Regulaminu, prowadzi Rozgrywki, współpracując z Administratorem. Organizator decyduje jaka kara zostanie nałożona na Zawodnika lub całą Drużyny z dostępnego katalogu kar. Zawodnik lub drużyna karana jest stosownie do natury i wagi popełnionego przewinienia.

5.5. Nadzorowanie Meczu

Administrator, który nadzoruje Mecz ma prawo do zastosowania upomnienia Zawodnikowi w trakcie jego trwania. Administrator dostarcza Organizatorowi sprawozdanie z Meczem, które zawiera informacje o nałożonych karach dyscyplinarnych oraz innych incydentach, które miały miejsce przed, w trakcie trwania lub po rozegraniu Meczem.

5.6. Odpowiedzialność Organizatora

Organizacje esportowe wraz z Drużynami gwarantują i poświadczają, iż stan zdrowia zgłoszonych do Rozgrywek Zawodników, pozwala im na uczestnictwo w Rozgrywkach. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za stan zdrowia Zawodników i udział w Rozgrywkach osób chorych. Osoby biorące udział w rozgrywkach powinny poddać się wcześniej we własnym zakresie badaniom lekarskim stwierdzającym ich stan zdrowia, umożliwiającym udział w Rozgrywkach.

Uczestnicy, Zawodnicy oraz inne osoby fizyczne, prawne lub inne podmioty, biorąc udział w niniejszym wydarzeniu zgadzają się na jego przebieg zgodnie z niniejszym Regulaminem oraz jurysdykcją Organizatora w zakresie przebiegu Rozgrywek. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie szkody poniesione przez powyższe podmioty w związku z prawidłowym egzekwowaniem przestrzegania zasad Regulaminu, zasad *fair play* lub ogólnych zasad sprawiedliwości. Dotyczy to również kar nałożonych na Drużyny lub Zawodników.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie swoich zobowiązań wynikających z Regulaminu, jeżeli jest to spowodowane wystąpieniem okoliczności siły wyższej, która oznacza wszelkie zdarzenia i zjawiska zewnętrzne o charakterze nadzwyczajnym, którym nie można było zapobiec oraz które uniemożliwiają Organizatorowi wykonanie lub należyte zobowiązań wynikających z niniejszego Regulaminu. Siłę wyższą stanowią w szczególności klęski żywiołowe, pożary, powodzie, trzęsienia ziemi, stan wyjątkowy, działania wojenne, strajki, blokady, długofalowe lub o szerokim zasięgu przerwy w dostawie mediów (m.in. energii elektrycznej, wody).

5.7. Odwołanie

Od nałożonych kar dyscyplinarnych, z wyjątkiem kary upomnienia dla Drużyny/Zawodnika oraz żółtej kartki dla Zawodnika, przysługuje prawo do odwołania się do Organizatora w terminie 7 dni roboczych od nałożenia kary, w formie pisemnej lub za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej Organizatora. Organizator ma 7 dni roboczych na podjęcie decyzji, którą przekaże na adres poczty elektronicznej odwołującego się, wskazany w formularzu. Decyzja wydana przez Organizatora jest ostateczna.

6. Przewinienia i Kary Szczegółowe

6.1. Spóźnienie

Uczestnicy Meczu zobowiązani są do obecności oraz gotowości do gry, nie później niż na planowaną godzinę rozpoczęcia. W przypadku, gdy:

- 1) Zawodnik nie jest gotowy do gry o godzinie rozpoczęcia Meczu, otrzymuje on upomnienie.
- 2) Zawodnik nie jest gotowy do gry po 5 minutach od zaplanowanej godziny Meczu, otrzymuje żółtą kartkę.

Każde spóźnienie powyżej 10 minut od godziny wyznaczonej przez Organizatora jest równoznaczne z przyznaniem winnemu spóźnienia Zawodnikowi czerwonej kartki, a Organizator w zaistniałej sytuacji może ogłosić walkower na korzyść Drużyny przeciwnej.

W przypadku opóźnienia z przyczyn losowych, niezależnych od Uczestnika lub Zawodnika, Organizator może wstrzymać się od nałożenia kar na Zawodników lub Drużynę.

6.2. Przedłużenie paury

Przedłużenie dozwolonej paury skutkować będzie wznowieniem gry. Jeśli przyczyną paury technicznej jest brak połączenia jednego z Zawodników, powinien go niezwłocznie zastąpić Zawodnik rezerwowy. Administrator decyduje, ile czasu na przerwę techniczną ma Drużyna, aby dołączył brakujący Zawodnik, nie może to być jednak więcej niż 10 minut. W przypadku braku Zawodnika rezerwowego albo niedołączenia go we wskazanym wyżej czasie, Drużyna zostaje ukarana walkowerem.

6.3. Oszustwa

Zawodnik z aktywną blokadą VAC (*Valve Anti-Cheat*) na koncie Steam, nie będzie dopuszczony do Rozgrywek. Natomiast, jeśli Zawodnik zostanie ukarany VAC-BANEM w spotkaniach spoza Polskiej Ligi Esportowej, zostanie on natychmiastowo co najmniej zdyskwalifikowany i wykluczony z dalszych Rozgrywek, a dana Drużyna zobligowana będzie skorzystać z Zawodnika rezerwowego, bez możliwości dodania dodatkowego Zawodnika do składu.

Po 3 latach od nałożenia blokady VAC, następuje jej przedawnienie i Zawodnik ma prawo do uczestnictwa w Rozgrywkach. W przypadku zgłoszenia oszukiwania w grze Zawodnika w trakcie trwania Rozgrywek, stosowania dopingu elektronicznego lub innego niedozwolonego oprogramowania weryfikowane przez VAC, tj. naruszenie art. 2.2 Światowego Kodeksu Antydopingowego, zebrany w dowolnej formie, materiał dowodowy zostanie przekazany do

Organizatora do przeanalizowania i ewentualnego wszczęcia dochodzenia dopingowego. Na podstawie zebranego materiału dowodowego, w sprawie zostanie wszczęte wstępne dochodzenie dopingowe, o ile na tym etapie dowody pozwolą na rozpatrywanie wypełnienia znamion naruszenia dopingowego przez Zawodnika. Wstępne dochodzenie prowadzone będzie z udziałem Organizacji

esportowej lub Zawodnika w formie pisemnych wyjaśnień lub przesłuchania podejrzanego Zawodnika.

Zgodnie z art. 3.2 Światowego Kodeksu Antydopingowego (<https://www.antydoping.pl/wp-content/uploads/2017/07/WADC-2015-PL.pdf>), fakty dotyczące naruszeń przepisów antydopingowych mogą być ustalane przy pomocy dowolnych wiarygodnych dowodów. W przypadku braku jakichkolwiek dowodów i wątpliwości, Organizator umorzy dochodzenie. Postępowanie dopingowe zakończy się wydaniem przez Organizatora decyzji oceniającej zebrany w sprawie materiał dowodowy. Podczas wszczętego postępowania Drużyna może dalej kontynuować Rozgrywki. Jeżeli zapadnie decyzja, że Zawodnik danej Drużyny dopuścił się oszukiwania w grze (m.in. doping, *cheaty*, skrypty) to taka Drużyna zostaje zdyskwalifikowana z dalszych Rozgrywek, a w tym wypadku wszystkie Drużyny, z którymi mierzyła się Drużyna oszukująca, zyskują sumę punktów równej wygranej za spotkanie z wynikiem 2:0.

Podłączanie lub korzystanie z zewnętrznych nośników danych na komputerach turniejowych jest niedozwolone, chyba że są to urządzenia dedykowane przez Organizatora lub uzyskały jego pisemną zgodę. Zawodnicy nie mogą posiadać takich urządzeń podczas Meczu i zobowiązani są do przekazania ich Administratorowi na jego czas. Zakaz ten obejmuje również wszelkie telefony komórkowe, tablety i inne urządzenia przenośne.

6.4. Niewłaściwe Konto Steam

Podanie niewłaściwego konta Steam skutkuje dyskwalifikacją Drużyny z Rozgrywek.

6.5. Podmiana plików

Jakakolwiek podmiana plików, w szczególności modeli, celownika, HUD, tabeli z wynikiem, z wyjątkiem skórek Steam, jest zabroniona. Zabroniona jest również ingerencja w grafikę gry, tekstury oraz jej elementy audialne, przy użyciu sterowników karty graficznej lub podobnych narzędzi.

6.6. Nieprawdziwe dane

W przypadku podania fałszywych danych (np. imię, nazwisko) następuje dyskwalifikacja Zawodnika.

6.7. Wykorzystywanie błędów gry lub *cheatów*

Wykorzystywanie błędów gry będzie karane co najmniej dyskwalifikacją. Taką samą karą zagrożone jest stosowanie jakichkolwiek *cheatów*, w szczególności *aimbotów*, *wallhacków*, *sound hacków*, *no recoil*, *no smoke*, *no flash*.

6.8. Hazard

Jakiegokolwiek próby hazardu lub próby bezprawnego bądź niezgodnego z Regulaminem wpłynięcia na wynik Meczu, będą skutkować co najmniej dyskwalifikacją oraz pociągną za sobą konsekwencje odpowiedzialności cywilno-prawnej lub karnej. Żaden z Zawodników, menadżerów lub osób związanych z Organizacjami esportowymi uczestniczącymi w Rozgrywkach, nie może brać udziału w

obstawianiu meczów lub jakimkolwiek innym hazardem związonym z Rozgrywkami.

6.9. Symulacja meczu

W przypadku podejrzenia poddania, zasymulowania wyniku meczu Drużyna zagrożona jest wydaleniem z Rozgrywek oraz uiszczeniem kary finansowej. Na podstawie zebranych dowodów zostanie wszczęte dochodzenie.

7. Serwery gry

Mecze odbywają się na serwerach Organizatora. Mecze rozgrywane są na konfiguracji przygotowanej przez Organizatora.

8. Anti-cheat

W sezonie 2022 nie jest wymagany Anti-cheat.

9. Dane osobowe

Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator, Polska Liga Esportowa S.A., z siedzibą w Warszawie przy ulicy Wołoska 18, lok. 224, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000840970, posiadającą numer: NIP: 1133014349, REGON: 386063866, mail: office@ple.gg

1. Dane osobowe będą przetwarzane:

- a. w celu zawarcia lub realizacji umowy łączącej dany podmiot z Administratorem danych osobowych (przeprowadzenie Rozgrywek) (art. 6 ust. 1 lit. b RODO – dla stron umowy lub art. 6 ust. 1 lit. f RODO – dla osób wyznaczonych do jej negocjacji lub realizacji);
- b. w celach obsługi płatności, księgowości i sprawozdawczości finansowej (art. 6 ust. 1 lit. c i f RODO);
- c. w celu realizacji pozostałych obowiązków prawnych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO); d. w celach wskazanych w treści zgód na przetwarzanie danych osobowych – jeśli takie zgody były wyrażone (art. 6 ust. 1 lit. a RODO). Proszę mieć świadomość, że udostępnienie na jakimkolwiek etapie innych danych niż żądane przez Administratora danych osobowych, to wyraźne działanie oznaczające zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celach, w jakich udostępniono Administratorowi danych osobowych dane osobowe.

a także w związku z realizacją uzasadnionych interesów Administratora danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. f RODO):

- a. organizacji współpracy;
- b. organizacji wydarzeń i inicjatyw społecznych – jeśli wyrażono chęć udziału;
- c. realizacji umów z klientami i kontrahentami organizacji;
- d. ustalenia, dochodzenia i obrony roszczeń;

e. marketing produktów i usług administratora i jego partnerów – jeśli wynika to z przedmiotowego stosunku prawnego, np. zgody lub zezwolenia prawnoautorskiego; f. w celach statystycznych związanych z podniesieniem jakości usług oraz dostosowaniem ich do odbiorców.

2. Odbiorcą danych osobowych mogą być zewnętrzne spółki udzielające wsparcia Administratorowi danych osobowych na zasadzie zleconych usług, z którymi zostały zawarte odpowiednie umowy powierzenia przetwarzania danych, jak również instytucje oraz urzędy państwowe. Ponadto dane osobowe mogą być udostępnione kontrahentom oraz klientom Administratora danych osobowych, wyłącznie w uzasadnionych celach.

Dane osobowe będą przechowywane przez czas trwania umowy łączącej dany podmiot z Administratorem danych osobowych oraz wynikających z niej praw, a także do upływu terminów przedawnienia roszczeń wynikających ze stosunków prawnych między danym podmiotem a Administratorem danych osobowych. Dane zostaną usunięte wcześniej, jeśli wycofana zostanie zgoda – w przypadku, gdy zgoda jest jedyną podstawą przetwarzania danych, a także wtedy, gdy jest to wymagane przez prawo.

3. Każda osoba posiada prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych oraz do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie jej danych osobowych narusza przepisy RODO. W przypadku, gdy przetwarzanie odbywa się na podstawie wyrażonej zgody – danej osobie przysługuje prawo cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
4. Dane mogą być przekazywane do państw trzecich i organizacji międzynarodowych, gdy podmioty mające siedzibę w tych krajach wdrożyły odpowiednie zabezpieczenia przetwarzanych danych osobowych. Jeśli dane osobowe są przekazywane poza obszar EOG, Spółka stosuje Standardowe klauzule umowne jako środek zabezpieczający w odniesieniu do krajów, w przypadku których Komisja Europejska nie stwierdziła odpowiedniego poziomu ochrony danych.
5. Aby skorzystać z wyżej wymienionych praw, osoba, której dane dotyczą, powinna skontaktować się, wykorzystując podane dane kontaktowe, z inspektorem ochrony danych osobowych i poinformować go, z którego prawa i w jakim zakresie chce skorzystać.
6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne w celu zawarcia umowy z Administratorem danych osobowych.
7. Informujemy ponadto, że dane nie będą profilowane, w tym nie będą podejmowane zautomatyzowane decyzje w stosunku do danej osoby.

10. Okres obowiązywania Regulaminu

Niniejszy Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania sezonu 2022, z zastrzeżeniem pkt. 2.4., 2.5., 2.8., 2.9., 3.1., 3.3., 3.10., 3.15., 4.6., 4.22., 5., 6. oraz 9, które obowiązują również po zakończeniu

Rozgrywek.

11. Załączniki

Załącznik nr 1 - <https://ple.gg/storage/app/media/ple-dm-2022-zal-1.pdf>

Załącznik nr 2 - <https://ple.gg/storage/app/media/ple-dm-2022-zal-2.pdf>