



Regulamin rozgrywek

Poniższy dokument określa zasady, które powinny być przestrzegane we wszystkich rozgrywkach ESL Mistrzostwa Polski. Nieprzestrzeganie wspomnianych zasad będzie karane zgodnie z opisem.

Należy pamiętać, iż to administracja zawsze ma decydujący głos w sprawach dotyczących turnieju i w skrajnych przypadkach niektóre decyzje, podejmowane w celu zachowania uczciwego charakteru rozgrywek, mogą być sprzeczne z wyszczególnionymi zasadami.

Aktualna wersja regulaminu (ostatnia zmiana): 02/10/2023

1. Wstęp

1.1 Warunki ogólne

1.1.1 Wyrażenia ilustrujące

Wszelkie wyrażenia wprowadzone za pomocą terminów "w tym", "obejmować", "w szczególności", "na przykład" lub innych podobnych wyrażeń należy rozumieć jako ilustrujące i nieograniczające znaczenia słów poprzedzających te terminy.

1.1.2 Osoby fizyczne - definicja

Słowa i wyrażenia oznaczające osoby fizyczne obejmują każdą osobę fizyczną, osobę prawną, jednostkę nieposiadającą osobowości prawnej, rząd, departament rządowy, agencję oraz wszelkie władze miejskie, lokalne, ustawowe lub inne.

1.1.3 Nagłówki - opis

Nagłówki służą jedynie ułatwieniu odniesienia i nie mają wpływu na znaczenie niniejszego postanowień niniejszego Regulaminu.

1.1.4 Liczba pojedyncza - definicja

Liczba pojedyncza obejmuje liczbę mnogą i odwrotnie, a słowa oznaczające płeć obejmują również inne płcie.

1.1.5 Nagłówki

Odniesienie do klauzuli, ustępu lub harmonogramu oznacza odniesienie do klauzuli, ustępu lub harmonogramu niniejszego Regulaminu, a odniesienie do niniejszego Regulaminu obejmuje wszystkie harmonogramy.

1.1.6 Zastosowanie regulaminu

O ile nie jest to wyraźnie zaznaczone, każde postanowienie Regulaminu ma zastosowanie zarówno do gier rozgrywanych online, jak i gier LAN (offline).

1.2 Organizator turnieju

Organizatorem i administratorem turnieju ESL Mistrzostwa Polski (dalej: "Turniej") jest ESL Gaming Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-599) przy ul. Żeliwnej 38. Żeliwnej 38 (NIP: 525-24-78-330, KRS: 356059, REGON: 142403601) - dalej: "Organizator".

1.3 Klauzula salwatoryjna

Jeżeli któreś z postanowień niniejszego Regulaminu jest lub stanie się niezgodne z prawem, nieważne lub niewykonalne, nie wpływa to na ważność lub wykonalność jakiegokolwiek innego postanowienia Regulaminu.

1.4 Zmiany zasad

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany, usunięcia lub innej modyfikacji postanowień Regulaminu, bez uprzedzenia. Organizator zastrzega sobie również prawo do rozstrzygania spraw nieobjętych Regulaminem w celu zachowania ducha uczciwej i sportowej rywalizacji.

1.5 Strefa czasowa

Na stronie ESL (pro.eslgaming.com/polska/ & play.eslgaming.com) czas meczu wyświetlany jest zgodnie ze strefą czasową ustawioną przez każdego gracza w opcjach konta. Użytkownicy, którzy nie są zalogowani, będą mieli wyświetlony czas spotkania na podstawie geolokalizacji ich adresu IP. Zalecane jest jednak zalogowanie się i ustawienie prawidłowej strefy czasowej w ustawieniach konta. Wszystkie spotkania są umawiane z uwzględnieniem aktualnie obowiązującej strefy czasowej w Polsce.

1.6 Ograniczenia sponsora

Sponsorzy lub partnerzy, którzy są znani wyłącznie lub powszechnie z działalności politycznej, pornografii, narkotyków, tytoniu lub innych tematów i produktów dla dorosłych nie są dopuszczeni do udziału w Turnieju. To samo dotyczy sponsorów lub partnerów działających w dziedzinie zakładów bukmacherskich, których działalność nie jest prawnie dozwolona w Polsce.

1.7 Kodeksy ESIC

1.7.1 Kodeks Postępowania ESIC

Każdy Zespół i Uczestnik zobowiązani są przestrzegać Kodeksu Postępowania ESIC, (dalej: "Kodeks Postępowania"), który niniejszym zostaje włączony do Regulaminu, jako jego część, przez niniejsze odniesienie. Obowiązkiem każdej Drużyny i Uczestnika jest zapoznanie się z Kodeksem Postępowania, a poprzez udział w Turnieju każda Drużyna i Uczestnik akceptuje jurysdykcję ESIC w odniesieniu do spraw objętych Kodeksem Postępowania. Z Kodeksem Postępowania można zapoznać się tutaj: <https://esic.gg/codes/code-ofconduct/>.

1.7.2 Kodeks Antykorupcyjny ESIC

Każdy Zespół i Uczestnik zobowiązani są przestrzegać Kodeksu Antykorupcyjnego ESIC, (dalej: "Kodeks Antykorupcyjny"), który niniejszym zostaje włączony do Regulaminu, jako jego część, przez niniejsze odniesienie. Obowiązkiem każdej Drużyny i Uczestnika jest zapoznanie się z Kodeksem Antykorupcyjnym, a poprzez udział w Turnieju każda Drużyna i Uczestnik akceptuje jurysdykcję ESIC w odniesieniu do spraw objętych Kodeksem Antykorupcyjnym. Z Kodeksem Antykorupcyjnym można zapoznać się tutaj: <https://esic.gg/codes/anticorruption-code/>.

1.7.3 Polityka Antydopingowa ESIC

Nagłówki służą jedynie ułatwieniu odniesienia i nie mają wpływu na znaczenie niniejszego postanowień niniejszego Regulaminu.

1.7.4 Definicje i procedura dyscyplinarna ESIC

„Definicje” i „Procedura dyscyplinarna” Kodeksów ESIC (które można znaleźć: <https://esic.gg/codes/>) są również włączone do niniejszego Regulaminu, jako jego część.

2. Warunki uczestnictwa

2.1 Uczestnik

Dla celów Regulaminu, "**Uczestnik**" będzie rozumiany jako: a) Gracz, który jest zarejestrowanym użytkownikiem lub posiadaczem konta Counter Strike 2 i który gra, grał lub próbuje grać przeciwko innemu Graczowi w meczu Turniejowym; i/lub b) Personel pomocniczy Gracza, trener, szkoleniowiec, menadżer, właściciel lub urzędnik drużyny, lekarz, fizjoterapeuta lub agent drużyny.

2.2 Wiek

Wszyscy Uczestnicy Turnieju muszą mieć ukończone 16 lat. Uczestnicy w wieku 16-17 lat zobowiązani są do przedstawienia pisemnej zgody opiekuna prawnego. Organizator zastrzega sobie prawo do żądania okazania dokumentu potwierdzającego wymagany wiek.

2.3 Kraj macierzysty

Krajem macierzystym Gracza jest kraj, w którym znajduje się jego główne miejsce zamieszkania (udowodnione legalnym zameldowaniem lub wizą długoterminową w połączeniu z dowodem długotrwałego zamieszkiwania - wizy 90-dniowe nie są wystarczające) lub kraj, z którego posiada ważny paszport. W przypadku drużyny, decyduje większość wykorzystanych składów. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia prośby o dopuszczenie drużyny do gry w Turnieju.

2.4 Gracze bez obywatelstwa

W każdym meczu Turnieju może brać udział maksymalnie dwóch Graczy nieposiadających obywatelstwa polskiego. W przypadku złamania tego przepisu, drużyna łamiąca przepisy zostanie ukarana, a w przypadku jej zwycięstwa mecz zostanie powtórzony (chyba, że przeciwnik odmówił wyrażenia zgody na powtórkę meczu, gdyż postawiłoby tego przeciwnika w niekorzystnej sytuacji).

2.5 Udział w innych Mistrzostwach Krajowych

Gracz może brać udział tylko w jednych mistrzostwach krajowych ESL. Przykładowo, będąc uczestnikiem ESL Mistrzostw Polski, Gracz lub drużyna nie może brać udziału lub starać się o zakwalifikowanie do ESL Mistrzostw Niemiec (ESL Meisterschaft).

2.6 Wyłączenie podmiotowe

Uczestnikiem Turnieju nie może być osoba, która pełni funkcję administratora Turnieju lub pełniła taką rolę na stronie ESL Play (play.eslgaming.com) w ciągu ostatnich 6 miesięcy od rozpoczęcia pierwszego Turnieju kwalifikacyjnego. Uczestnikiem Turnieju nie może być osoba, która w ciągu ostatnich 6 miesięcy od rozpoczęcia pierwszego Turnieju kwalifikacyjnego pozostawała w bezpośrednim stosunku pracy z Organizatorem lub innym podmiotem powiązanym z ESL.

2.7 Pseudonim

Używane podczas gry pseudonimy Graczy mogą zawierać tagi sponsora, z zastrzeżeniem pkt 6. Podczas Turnieju, każdy Gracz musi ustawić taki sam pseudonim jak na profilach ESL i FACEIT, jednakże każdy Gracz, który posiada oficjalnie zarejestrowany pseudonim w Valve dla wydarzeń sponsorowanych, musi używać tego samego pseudonimu we wszystkich meczach Turnieju. Pseudonim nie może zawierać dodatkowych elementów (znaków specjalnych) oraz dodatkowych treści.

2.8 Konto gracza

Każdy Gracz jest zobowiązany do posiadania ważnego konta do gry w swoim profilu ESL i FACEIT. Dotyczy to następujących kont gry: SteamID dla Counter-Strike 2..

2.9 Gra na wielu kontach

Zakazane jest granie na innym koncie gry niż to, które zostało zgłoszone. Nieprawidłowe konto gry może spowodować jedno lub więcej z poniższych: a) przyznanie 1 – 5 punktów karnych mniejszego znaczenia, b) zawieszenie Gracza, c) zawieszenie drużyny, d) przyznanie prawa do rozegrania meczu rewanżowego e) przyznanie zwycięstwa drużynie przeciwnej. O rodzaju nałożonej kary decyduje Organizator, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności sprawy.

2.10 Nazwa drużyny

Nazwa drużyny nie może mieć żadnych rozszerzeń, takich jak "CS team". Może ona składać się tylko z nazwy drużyny i/lub potencjalnego sponsora tytularnego, z zastrzeżeniem pkt 6. Sponsor tytularny może być użyty tylko w nazwie jednej uczestniczącej drużyny i musi być ustalony przed ostatecznym terminem składania list składów zespołów. Jeśli dwie drużyny są sponsorowane przez tego samego sponsora, muszą dojść do porozumienia, co do tego, która z drużyn będzie posługiwała się nazwą sponsora podczas całego Turnieju.

2.11 Zmiany w profilu drużyny

Począwszy od zamkniętego etapu kwalifikacji, wszelkie zmiany w profilu drużyny muszą być najpierw zatwierdzone przez Organizatora. Dotyczy to głównie, ale nie tylko: dodawania lub usuwania Zawodników oraz zmiany nazwy lub logo drużyny.

2.12 Zakazy uczestnictwa

Gracze przyłapani na oszukiwaniu przez system anti-cheat wydawców gier (VAC ban) na mniej niż dwa lata przed rozpoczęciem Turnieju, nie mogą brać udziału w Turnieju. Gracz, na którego ESIC nałożył karę zakazu uczestnictwa (ban), nie może brać udziału w Turnieju, dopóki kara ta pozostaje w mocy.

2.13 Drużyny i składy: opis

2.13.1 Liczba graczy

Na czas trwania Turnieju, składy drużyn zostaną zablokowane, a wszelkie zmiany należy zgłaszać za pośrednictwem etykiety wsparcia. Każda drużyna powinna składać się z minimum pięciu graczy.

Przed zablokowaniem drużyny należy wcześniej dodać Zawodników rezerwowych (maksymalnie jednego) i trenera (maksymalnie jednego).

2.13.2 Zmiana zawodników podczas kwalifikacji

W trakcie kwalifikacji do Turnieju drużyny mogą dokonać maksymalnie dwóch zmian, przy czym dany Gracz może uczestniczyć w danej rundzie kwalifikacyjnej tylko w jednej drużynie. Ponadto, zmiana musi nastąpić przed planowanym terminem rozpoczęcia meczu. Zaleca się, aby wszystkie drużyny posiadały maksymalną liczbę zawodników rezerwowych. Jeśli drużyna z jakiegoś powodu nie jest w stanie wystawić pełnego składu na czas trwania meczu, będzie to skutkowało poddaniem meczu na rzecz drużyny przeciwnej. Pojedyncza drużyna zgłoszona do kwalifikacji otwartych i zamkniętych może mieć maksymalnie 7 Graczy.

Zawodnik, który zakwalifikował się do fazy zasadniczej Turnieju lub zamkniętej części kwalifikacji i wziął udział w jednym z meczów kwalifikacyjnych, nie może uczestniczyć w kolejnych rundach kwalifikacyjnych z inną drużyną

2.13.3 Ograniczenia dla zaproszonych drużyn

Gracze wchodzący w skład drużyn zaproszonych do Turnieju głównego lub zamkniętej części kwalifikacji nie mogą brać udziału w fazie kwalifikacyjnej, chyba że zmiana jest trwała i poinformują o tym Organizatora przed pierwszym meczem.

2.13.4 Zmiany w składzie (w tym faza zasadnicza)

Podczas Turnieju, każda drużyna ma możliwość dokonania dwóch zmian. Dla zaproszonych drużyn, sezon oficjalnie rozpoczyna się wraz z oficjalnym ogłoszeniem na stronie Organizatora, a dla zakwalifikowanych drużyn - wraz ze zwycięstwem w eliminacjach. Każdy Gracz, który nie został dodany do drużyny przed tym czasem, jest uważany za nowego Gracza. Wszelkie zmiany, przed ich dokonaniem, muszą być zatwierdzone przez Organizatora i powinny być zgłaszane poprzez etykietę wsparcia. Wszelkie zmiany w składzie drużyny nie mogą nastąpić później niż 24 godziny przed datą kolejnego meczu, ponadto nie ma możliwości dokonania transferu przed (i w trakcie) ostatniej kolejki ligowej w fazie zasadniczej Turnieju

2.11.5 Transfer graczy

Każdy Gracz może być członkiem tylko dwóch drużyn w ciągu jednego sezonu Turnieju (możliwe jest jednak tylko jeden jego transfer pomiędzy tymi samymi drużynami). Dlatego gracz, który był już członkiem więcej niż jednej drużyny w tym samym sezonie turniejowym, nie może zostać dodany do drużyny. Transfer zawodnika jest liczony jako zmiana w drużynie, do której transfer ma miejsce. Tylko faza zasadnicza Turnieju rozumiana jest jako sezon Turniejowy

2.11.5 Przynależność do jednej drużyny

Żaden Gracz nie może, w tym samym czasie, być członkiem więcej niż jednej drużyny lub osoby prawnej uczestniczącej w rozgrywkach e-sportowych w ramach ESL / Faceit / DH.

3. Licencja

3.1 Definicja

Licencję należy rozumieć jako prawo do udziału w Turnieju. Licencja przyznawana jest przez Organizatora uczestniczącym w Turnieju drużynom lub osobom prawnym. W większości przypadków są to podmioty, które:

- a) zakwalifikowały się w fazie kwalifikacyjnej,
- b) zostały zaproszeni przez Organizatora lub
- c) zostały przeniesione z poprzedniego sezonu Turnieju. Licencja przyznawana jest tylko na jeden sezon Turnieju.

3.2 Podmioty licencji

Pełna Licencja zostanie przyznana osobie prawnej (zarejestrowanemu stowarzyszeniu/organizacji, spółce prawa handlowego, itd.), jeżeli: a) w poprzednim sezonie Turnieju osoba ta była właścicielem tej samej drużyny (uczestniczącej w rozgrywkach poprzedniego sezonu Turnieju), która to drużyna została zgłoszona do udziału w aktualnym sezonie Turnieju, oraz b) drużyna zatrzymała 3/5 zawodników z początkowego składu z poprzedniego sezonu Turnieju. Pełna licencja uprawnia do udziału w fazie zasadniczej Turnieju bez konieczności udziału w kwalifikacjach

3.3 Jedna licencja

Każda osoba prawna może posiadać tylko jedną licencję w Turnieju. Żadna inna osoba prawna kontrolowana przez tę samą osobę/osoby/firmę nie może posiadać innej Licencji

3.4 Licencja ograniczona

Jeżeli: a) dla drużyny nie istnieje osoba prawna, lub b) osoba prawna nigdy nie została zgłoszona i zaakceptowany przez Organizatora, lub c) tylko jeden z warunków określonych w punkcie 3.2. został spełniony; to w takim przypadku może zostać przyznana Licencja ograniczona. Licencja ograniczona uprawnia do wejścia w fazę Kwalifikacji Zamkniętych i nie jest zaproszeniem do fazy zasadniczej Turnieju.

3.5 Licencja drużyny

W przypadku przyznania Licencji ograniczonej zespołowi, drużyna wyznaczy lidera zespołu lub organizatora, który będzie osobą kontaktową dla tego zespołu. Ta osoba jest posiadaczem Licencji i będzie odpowiedzialna za utrzymanie porządku w drużynie, posiadanie konta drużyny Turniejowego na ESL oraz będzie odpowiedzialna za wszystkie działania i zobowiązania drużyny

3.6 Zmiany w licencji

Wszelkie zmiany skutkujące koniecznością zmian w Licencji drużyny muszą być zgłoszone i zaakceptowane przez Organizatora, zanim zostaną wprowadzone w życie. Niezgłoszenie takich zmian lub pominięcie jakichkolwiek potrzebnych informacji o drużynie, może zostać ukarane przyznaniem punktów karnych lub innymi sankcjami.

3.7 Licencja a zmiany w składzie

Licencja jest przyznawana dla całej drużyny (i osoby prawnej). W przypadku jakichkolwiek zmian w składzie, drużyna musi zachować 3/5 zawodników z wyjściowego składu z ostatniego sezonu i z ostatnich 3 meczów. Dopuszcza się możliwość uzupełnienia składu zawodnikami posiadającymi Licencję z poprzedniego sezonu Turnieju po uzgodnieniu warunków z Organizatorem

3.8 Posiadacz licencji

Posiadacz Licencji jest tym, który decyduje o odbiorze nagrody pieniężnej wygranej na podstawie Licencji

3.9 Wyłączność licencji

Każda osoba prawna może uzyskać tylko jedną Licencję na Turniej (włączając w to jego eliminacje). Dlatego nie jest dozwolone, aby drużyna brała udział w Turnieju lub kwalifikacjach, jeśli: a) inna drużyna tej samej osoby prawnej została zaproszona lub zakwalifikowana do turnieju głównego; lub b) inna drużyna tej samej osoby prawnej została zaproszona lub zakwalifikowana do zamkniętych kwalifikacji; lub c) inna drużyna tej samej osoby prawnej zgłosiła się do tych samych kwalifikacji. Specjalny wyjątek od tej zasady może być uczyniony tylko wtedy, gdy osoba prawna dostarczy (co najmniej 48 godzin przed pierwszym meczem drugiej drużyny) pisemne potwierdzenie, że co najmniej cztery tygodnie przed główną częścią Turnieju, jedna z dwóch drużyn nie będzie już częścią tej osoby prawnej, a jej zawodnicy nie będą już związani umowami z tą osobą prawną. To rozstanie z jedną z drużyn musi być trwałe i niezależne od wyników drużyn w eliminacjach. Jakiegokolwiek naruszenie powyższych przepisów będzie skutkowało nałożeniem kary dla danej osoby prawnej.

3.10 Przekazanie licencji

Na podstawie indywidualnych umów, drużyna może przekazać swoją Licencję osobie prawnej. W przypadku takiego przeniesienia Licencji, zniesiony zostaje wymóg posiadania w następnym sezonie rozgrywkowym co najmniej 3/5 zawodników z wyjściowego składu. W sytuacji, gdy drużyna zdecyduje się na przeniesienie Licencji na osobę prawną, drużyna zostaje zobowiązana do poinformowania o tym fakcie Organizatora. Wraz z informacją o przeniesieniu Licencji, drużyna zobowiązana jest przesłać Organizatorowi, drogą mailową, podpisane, pisemne oświadczenie o przeniesieniu Licencji na osobę prawną.

3.11 Cofnięcie licencji

W przypadku, gdy skład drużyny biorącej udział w Turnieju ulegnie zmianie i nie będzie ona posiadała większości zarejestrowanych Graczy (zgodnie z pkt. 10.3.), Organizator ma prawo odebrać Licencję danej drużynie lub osobie prawnej. Organizator zastrzega sobie także prawo do cofnięcia Licencji, jeśli Organizator uzna, że drużyna/osoba prawna naruszył postanowienia niniejszego Regulaminu. Dotyczy to np. braku dostarczenia składu, materiałów takich jak logo drużyny itp.

3.12 Zespoły zdegradowane

Zespoły i osoby prawne, które zostały zdegradowane, nie mogą natychmiast powrócić (np. poprzez podpisanie umowy z innym zespołem lub osobą prawną).

3.13 Zmiana 120 dni

Żaden Gracz nie może zmienić drużyny lub osoby prawnej więcej niż raz w ciągu 120 dni (wyjątek dozwolony, jeśli druga zmiana może być udokumentowana jako długoterminowa - np. przez kontrakt - i trzecia drużyna lub osoba prawna nie jest taka sama jak pierwsza).

3.14 Zastępstwo wyznaczone przez organizatora

Jeśli Gracz z jakiegokolwiek powodu nie jest w stanie kontynuować gry w Turnieju i zostanie usunięty, Organizator ma możliwość wyznaczenia zastępstwa. Administracja Turnieju dokładnie zapozna się z wszystkimi kandydatami i ich wynikami, a następnie wyda oficjalny komunikat. W przypadku braku potencjalnych zastępstw, Organizator ma prawo zorganizować dodatkowy turniej kwalifikacyjny.

4. Zasady ogólne turnieju

4.1 Struktury turnieju

4.2 Zasady postępowania

Wszyscy Uczestnicy muszą przestrzegać Zasad postępowania określonych w Regulaminie i są zobowiązani do traktowania Administratorów Turnieju, innych Uczestników, pracowników Organizatora, członków prasy i kibiców z najwyższym szacunkiem. Dotyczy to również wszelkiego sprzętu i wyposażenia dostarczonego przez Organizatora i miejsce rozgrywek, a jakiegokolwiek uszkodzenie lub zniszczenie wyżej wymienionych przedmiotów może skutkować nałożeniem sankcji. Uczestnicy zobowiązani są do rozwiązywania wszelkich sporów w sposób kulturalny, z poszanowaniem drugiej osoby. Zachowania wyrażające agresję słowną i fizyczną, groźby lub zastraszanie są uznawane za karygodne i będą karane w sposób, który administratorzy Turnieju uznają za stosowny. Podkreśla się również, że wszelkie zachowania lub ustalenia, które mogą naruszyć integralność Turnieju oraz bezpośrednio lub pośrednio wpłynąć na dobre imię, dobra osobiste, bezpieczeństwo, zdrowie i życie Uczestników Turnieju, drużyn, osób prawnych, widzów lub innych osób, będą skutkowały poważnymi konsekwencjami, a w ostateczności dyskwalifikacją. Takie zachowanie jest również dowolnie oceniane przez Organizatora i administratorów Turnieju.

4.3 Kontakt

Każdy Uczestnik Turnieju może kontaktować się z wyznaczonymi przedstawicielami Organizatora (dalej: "Administratorzy Turnieju") poprzez etykietę supportu lub protestu na dedykowanym serwerze

Discord. W przypadku jakichkolwiek skarg lub dodatkowych pytań, Uczestnik powinien skontaktować się z: Wojciech Moreń - Główny Koordynator Counter-Strike 2 - w.moren@efg.gg. Ponadto, w przypadku wydarzeń offline, menedżerowie drużyn mogą zostać zaproszeni do grupy na Whatsapp. Organizator może korzystać z adresu e-mail, który został zarejestrowany w profilu użytkownika na ESL, dlatego ten adres e-mail powinien być zawsze aktualizowany i regularnie sprawdzany, aby nie przegapić żadnych ważnych ogłoszeń z ligi.

4.4 Poufność

Drużyny, osoby prawne i Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że uczestnicząc w Turnieju mogą mieć dostęp do pewnych poufnych informacji, w tym między innymi: do zmian w składach drużyn, wiadomości, komunikatów dotyczących Turnieju ujawnionych Drużynom i/lub Uczestnikom w okolicznościach wymagających zachowania poufności oraz do korespondencji pomiędzy Uczestnikami, drużynami i/lub administratorami Turnieju, a Organizatorem. Drużyny, osoby prawne i Uczestnicy zobowiązują się do zachowania w tajemnicy wszystkich informacji poufnych i nieujawniania ich osobom trzecim oraz do wykorzystywania tych informacji wyłącznie w celu uczestnictwa w Turnieju. Ponadto zespoły, osoby prawne i Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że w związku z Turniejem mogą mieć dostęp do informacji poufnych Organizatora i/lub innych osób trzecich (i/lub ich odpowiednich spółek macierzystych, zależnych, stowarzyszonych i/lub partnerów biznesowych), w tym między innymi do informacji biznesowych i innych informacji niepublicznych, stanowiących tajemnicę przedsiębiorstwa tychże podmiotów. Zespoły, osoby prawne i Uczestnicy nie będą ujawniać żadnych takich informacji poufnych osobom trzecim, chyba że zostaną do tego upoważnieni przez Organizatora (z wyjątkiem sytuacji wymaganych przez prawo).

4.5 Zakazane umowy

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek dodatkowe umowy, ani nie zobowiązuje się do egzekwowania takich umów zawartych pomiędzy poszczególnymi Graczami lub drużynami. Organizator stanowczo odradza zawieranie takich umów, a umowy sprzeczne z Regulaminem nie są w żadnym wypadku dozwolone.

4.6 Instrukcje administratorów

Instrukcje i nakazy Administratorów Turnieju powinny być zawsze przestrzegane i stosowane. Niestosowanie się do nich może skutkować przyznaniem punktów karnych lub nawet dyskwalifikacją.

4.7 Nagroda pieniężna

4.7.1 Termin wypłaty nagród

Wszystkie nagrody pieniężne powinny zostać wypłacone w idealnym przypadku w ciągu 90 dni od zakończenia Turnieju, ale nie później niż w ciągu 180 dni.

4.7.2 Podatek VAT

Nagroda zostanie pomniejszona o kwotę podatku VAT zgodnie z obowiązującymi przepisami.

4.7.3 Dane do wypłaty

Drużyna/osoba prawna zobowiązana jest do przesłania Organizatorowi wszystkich niezbędnych danych drogą mailową. Każdy Gracz lub drużyna, którzy zdobędą nagrodę, zobowiązuje się do podania wszelkich danych (w tym danych osobowych) niezbędnych do dokonania płatności.

4.7.4 Podział nagród

Kwoty nagród:

Miejsce	Nagroda
1	25 000 PLN
2	15 000 PLN
3	5 000 PLN
4	5 000 PLN
5	
6	
7	
8	

4.7.5 Potrącenia

Każdy punkt karny, który uczestnik/drużyna zdobędzie podczas zawodów lub kwalifikacji do nich, jest karany odjęciem nagrody pieniężnej. Potrącenia są następujące:

- Za każdy punkt karny „mniejszego znaczenia” zostanie odjęty 1% ogólnej nagrody pieniężnej.
- Za każdy punkt karny „większego znaczenia” zostanie odjęte 10% ogólnej nagrody pieniężnej.

Potrącenie jest obliczane z całkowitej sumy nagród pieniężnych przyznanych na koniec ostatniej części Turnieju.

4.7.6 Anulowanie nagrody

Dopóki nagroda pieniężna nie zostanie wypłacona, Organizator zastrzega sobie prawo do anulowania każdej oczekującej płatności, jeśli zostaną odkryte jakiegokolwiek dowody oszustwa lub nieuczciwej gry.

5. Procedury meczowe

5.1 Rozstawienie

Rozstawienia drużyn w Turnieju dokonuje się na podstawie rankingu zamieszczonego na stronie internetowej: <https://cybersport.pl/ranking-csgo/>. Drużyna rozstawiona wyżej może wybrać, która ze stron rozpocznie proces wyboru map.

5.2 Punktualność

Wszystkie mecze w Turnieju powinny rozpoczynać się zgodnie z informacją na stronie meczu, wszelkie zmiany w czasie muszą być zaakceptowane przez stronę przeciwną oraz administratorów Turnieju (jeśli zmiana terminu jest w ogóle możliwa). Wszyscy uczestnicy meczu powinni być obecni na serwerze i gotowi do gry najpóźniej 10 minut przed rozpoczęciem meczu.

5.3 Opóźnienie meczu

Jeżeli którykolwiek zawodnik (drużyna) nie jest gotowy do gry najpóźniej 10 minut przed ogłoszonymi godzinami rozpoczęcia, Organizator może nałożyć karę w wymiarze dwóch punktów karnych mniejszego znaczenia. Kara ta jest zwiększana co 5 minut do 15 minut po planowanym rozpoczęciu meczu, o jeden dodatkowy punkt karny mniejszego znaczenia. Po upływie 15 minut mecz zostanie przełożony i zamiast kary za opóźnienie zostanie przyznana kara za nie pojawienie się (pkt 3.4). Jeśli mecz jest transmitowany przez ESL lub jego partnerów, trzy dodatkowe punkty karne mniejszego znaczenia zostaną przyznane za opóźnienie rozpoczęcia meczu.

5.4 Niestawiennictwo

Jeśli zawodnik (drużyna) nie jest gotowy do gry po upływie 15 minut od planowanego rozpoczęcia meczu, sytuacja uznawana jest za niestawiennictwo. W takim przypadku zawodnik (drużyna) zostanie ukarany 1 – 2 punktami karnymi większego znaczenia, a mecz zostanie przełożony, jeśli pozwala na to harmonogram. W przeciwnym razie Administracja Turnieju może zdecydować o przyznaniu (częściowych) przegranych lub zdyskwalifikować zawodnika (drużyny). Po kolejnych 15 minutach przeciwnik zostanie nagrodzony pełną wygraną w serii meczowej

5.5 Media

Wszystkie media związane z meczem (zrzuty ekranu / dema / powtórki / itp.) muszą być przechowywane przez Graczy/drużynę/osobę prawną przez minimum 2 tygodnie po zakończeniu meczu. Jeśli został złożony protest w sprawie meczu, zapisy muszą być przechowywane przez uczestników meczu przez minimum 2 tygodnie po zamknięciu i rozstrzygnięciu protestu. Wszystkie dema lub powtórki muszą być udostępnione na prośbę administratorów Turnieju. Organizator zastrzega sobie prawo do odtwarzania i/lub umieszczania na stronach ESL wszystkich dem, które zostały nagrane w ramach ustaleń organizatora.

5.6 Wynik

Wynik meczu zostanie wprowadzony na stronę turnieju automatycznie po zakończonym spotkaniu.

5.7 Protest meczowy - definicja

Protest meczowy powstaje w wyniku problemów powstałych w trakcie meczu, które miały wpływ na ostateczny wynik meczu. Protest może być zgłoszony w trakcie trwania meczu do natychmiastowej reakcji administratorów Turnieju lub po jego zakończeniu (nie dłużej niż 10 minut po). Protest (na stronie ESL play / email) jest oficjalną formą komunikacji (reklamacji) pomiędzy uczestnikami meczu, a Administratorami Turnieju.

5.8 Protest meczowy - treść

Złożony protest musi zawierać dokładną informację o przyczynie jego wszczęcia. Samo stwierdzenie "oszukali" nie wystarczy. Ponadto wymagane jest, aby tekst był odpowiednio sformatowany, a więc czytelny i precyzyjny. Wszelkie przejawy agresji lub nieodpowiedniego zachowania w dyskusji podczas protestu karane są każdorazowo 1 punktem karnym "mniejszego znaczenia".

5.9 Zmiana terminu meczu

W wyjątkowych i uzasadnionych przypadkach (np. wyjazd drużyny na turniej LAN o puli nagród nie mniejszej niż 100 000 zł), Organizator po konsultacji z drużyną ma prawo do zmiany terminu meczu bez konsekwencji dla uczestników. Każdy taki przypadek musi zostać zgłoszony niezwłocznie, nie później jednak niż na 3 dni przed planowanym meczem.

6. System kar

6.1 Kary

Kary są przyznawane za naruszenie zasad podczas Turnieju. Mogą to być punkty karne „mniejszego znaczenia” lub „większego znaczenia”, grzywny, przyznanie walkowera, zawieszenie zawodnika/drużyny lub dyskwalifikacja, w zależności od danego incydentu, a często kombinacja dwóch lub więcej z tych kar. Uczestnicy/drużyna/osoba prawna zostaną poinformowani o karze drogą mailową i otrzymają czas, w którym mogą się odwołać od decyzji. Tylko posiadacz Licencji lub wyznaczony przez niego przedstawiciel są uprawnieni do składania odwołań.

6.2 Punkty karne “mniejszego znaczenia”

Punkty karne „mniejszego znaczenia” są przyznawane za drobne incydenty, takie jak niewysłanie wymaganych mediów meczowych, niewystarczające oświadczenia meczowe, niewystarczające informacje na koncie drużyny lub inne powiązane materiały itd. Każdy punkt karny „mniejszego znaczenia” odejmuje jeden procent (1%) od całkowitej nagrody pieniężnej przyznanej drużynie lub zawodnikowi w Turnieju.

6.3 Punkty karne “większego znaczenia”

Punkty karne „większego znaczenia” są przyznawane za poważne incydenty, takie jak celowe oszukiwanie Organizatora, Administratorów Turnieju, niestawianie się na mecze, powtarzające się łamanie zasad itd. Każdy punkt karny „większego znaczenia” odejmuje dziesięć procent (10%) z całkowitej nagrody pieniężnej przyznanej drużynie lub zawodnikowi w Turnieju.

6.4 Kary pieniężne

Kary pieniężne są nakładane za niedopełnienie obowiązków i naruszenie zasad, które nie są bezpośrednio związane z Turniejem, takich jak spotkania z dziennikarzami/mediami lub zaplanowane sesje interakcji z kibicami.

6.5 Zakazy i zawieszenia

Zakazy lub zawieszenia są przyznawane za bardzo poważne incydenty, takie jak zaobrazkowanie lub użycie niedozwolonego zawodnika. Mogą być przyznawane zarówno Graczowi, jak i drużynie/osobie prawnej.

6.6 Zakazy i zawieszenia

Dyskwalifikacja będzie miała miejsce w najpoważniejszych przypadkach naruszenia zasad. Zdyskwalifikowany Gracz/zespół/osoba prawna traci wszystkie nagrody pieniężne zgromadzone w Turnieju i zostaje usunięty z Turnieju.

6.7 Łączenie punktów

Punkty karne „mniejszego znaczenia” i „większego znaczenia” nie wykluczają się wzajemnie, co oznacza, że mogą być przyznawane uczestnikom jednocześnie. Uczestnik/zespół zostaje zdyskwalifikowany, gdy przyznanie punktów karnych (zarówno „mniejszego znaczenia”, jak i „większego znaczenia”) obniża nagrodę o co najmniej 30%.

6.8 Otwarty katalog sankcji

W szczególnych przypadkach, Organizator, w celu zachowania ducha uczciwej i sportowej rywalizacji, może określić i nałożyć inne kary, niż przewidziane w niniejszym Regulaminie.

6.9 Łączenie sankcji

Wymienione sankcje nie wykluczają się wzajemnie i mogą być stosowane w kombinacji uznanej za stosowną przez Organizatora.

6.10 Recydywa

Wymiar sankcji wyszczególnionych w niniejszym Regulaminie ma zastosowanie w przypadku pierwszego wykroczenia. Powtórne wykroczenia będą karane surowiej niż przewidziano w odpowiedniej sekcji niniejszego Regulaminu.

6.11 Sankcje spoza ESL

Zakazy ligowe i punkty karne poza rozgrywek ESL nie mają zastosowania w Turnieju, chyba że kara została przyznana za oszukiwanie. Niektóre inne przewinienia, takie jak np. obrażanie mogą również zostać ukarane, w zależności od ich wagi.

6.12 Jurysdykcja ESIC

W zakresie, w jakim zespół, Uczestnik lub oba prawna narusza postanowienia Kodeks ESIC (pisanych w pkt 1.7 powyżej), zastosowanie mają "Procedury Dyscyplinarne" (zgodnie z definicją zawartą w Kodeksach ESIC wskazaną w punkcie 1.7 powyżej). Nie stanowi to przeszkody dla Organizatora w podjęciu własnych działań dyscyplinarnych lub innych przeciwko drużynie, Uczestnikowi lub osobie prawnej. Dla uniknięcia wątpliwości, jurysdykcja ESIC w odniesieniu do Kodeksów ESIC nie będzie miała wpływu ani w inny sposób nie uniemożliwi Organizatorowi nałożenia sankcji na zespół/Uczestnika, gdy taki zespół/Uczestnik/osoba prawna narusza Regulamin i/lub Kodeksy ESIC.

7. Przepisy i wykroczenia

7.1 Podstawowe zasady

Każdy Uczestnik ma obowiązek zachowywać się z szacunkiem wobec przedstawicieli Organizatora, prasy, widzów, partnerów i innych graczy. Uczestnicy zobowiązani są do honorowego reprezentowania e-sportu, ESL oraz swoich Sponsorów. Dotyczy to zarówno zachowania w grze, jak i w czatach, komunikatorach, komentarzach i innych mediach. Oczekuje się, że Uczestnicy będą postępować zgodnie z następującymi wartościami:

- Współczucie: traktuj innych tak, jak sam chciałbyś być traktowany.
- Uczciwość: bądź uczciwy, zaangażowany, graj fair.
- Szacunek: okazuj szacunek wszystkim innym ludziom, w tym kolegom z drużyny, zawodnikom i obsłudze imprezy.
- Odwaga: bądź odważny w rywalizacji i w stawianiu w obronie tego, co słuszne. Uczestnikom nie wolno angażować się w nękanie lub mowę nienawiści w jakiegokolwiek formie. Obejmuje to, ale nie jest ograniczone do:
- Mowy nienawiści, obraźliwego zachowania lub przemocy słownej związanej z płcią, tożsamością i ekspresją płciową, orientacją seksualną, rasą, pochodzeniem etnicznym, niepełnosprawnością, wyglądem fizycznym, rozmiarem ciała, wiekiem lub religią.
- Stalking lub zastraszanie (fizyczne lub internetowe).

- Spamowanie, jakiegokolwiek zakłócanie streamów i mediów społecznościowych lub podżeganie do zakłócania streamów lub mediów społecznościowych.
- Zamieszczanie lub grożenie zamieszczeniem informacji identyfikujących inne osoby ("doxing").
- Niepożądane uwagi o charakterze seksualnym. Obejmuje to niepożądane komentarze o charakterze seksualnym, żarty i żaloty o charakterze seksualnym.
- popieranie lub zachęcanie do któregoś z powyższych zachowań.

7.2 Naruszenie zasad ESIC

Naruszenie zasad Kodeksu postępowania ESIC będzie skutkowało przyznaniem punktów karnych. W przypadku powtarzających się lub ekstremalnych naruszeń, kary mogą obejmować dyskwalifikację, lub zakaz udziału w przyszłych wydarzeniach ESL lub Organizatora.

7.3 Użycie niedozwolonego oprogramowania

Jakiegokolwiek użycie oprogramowania, które mogłoby być uznane za oszustwo jest surowo zabronione. Organizator zastrzega sobie prawo do określenia, co jest uznawane za oszustwo.

7.4 Niedozwolona komunikacja

Komunikacja podczas meczu z osobami nie biorącymi w nim udziału jest surowo zabroniona. To samo dotyczy pozyskiwania i korzystania z informacji o grze Gracza/zespołu z innych zewnętrznych źródeł (np. streamów)

- Obecność zawodników, trenerów oraz innych członków drużyny biorącej udział w spotkaniu, na kanale, na którym odbywa się transmisja (konto twitch/youtube/facebook), będzie skutkowało przyznaniem zwycięstwa drużynie przeciwnej
- Posiadanie oraz korzystanie z zewnętrznych źródeł przez członków drużyny podczas trwania spotkania będzie skutkowało przyznaniem zwycięstwa drużynie przeciwnej (np. transmisja spotkania na dodatkowym urządzeniu)
- Podobne przypadki, nieuwzględnione wyżej, będą rozpatrywane osobno i również mogą skutkować przyznaniem zwycięstwa drużynie przeciwnej jeśli nastąpi naruszenie integralności rozgrywek o podobnym ciężarze.

7.5 Oszustwo - sankcje

Jeśli oszustwo zostanie wykryte podczas Turnieju, wynik(y) danego meczu(ów) zostanie(ą) unieważniony. Gracz i jego drużyna zostaną zdyskwalifikowani, utracą swoje nagrody pieniężne i zostaną wykluczeni z wszystkich rozgrywek ESL na okres zazwyczaj 5 lat. Okres ten może być krótszy, jeśli w grę wchodzi znaczące czynniki łagodzące, ale także dłuższy, jeśli istnieją okoliczności obciążające.

7.6 Prawo kontroli

Organizator zastrzega sobie prawo do stosowania różnych metod kontroli Uczestników i ich sprzętu, z lub bez wcześniejszej informacji. Jedną z nich jest użycie wykrywacza metalu w stosunku do uczestników wchodzących na scenę. Uczestnicy nie mogą odmówić poddania się takiej kontroli.

7.7 Odmowa poddania się kontroli

Odmowa poddania się testom jest traktowana jako doping. Kary będą takie same jak w przypadku poważnych przypadków nadużywania substancji.

7.8 Zakazane substancje

Lista zabronionych substancji i metod stworzona przez ESIC jest ważna dla turniejów ESL (w tym – Turnieju). Listę można znaleźć tutaj: <https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/> Każde użycie tych substancji jest uznawane za doping.

7.8 Recepta

Jeśli Gracz ma aktywną receptę na substancję z listy ESCIS, musi wysłać dowód do Administracji Turnieju przed pierwszym dniem Turnieju (termin upływa w czasie lokalnym). Nadal mogą być poddani testowi antydopingowemu, ale pozytywny wynik na przepisanej substancji nie będzie brany pod uwagę.

7.9 Doping - kary

Łagodne przypadki dopingu będą karane ostrzeżeniem i ewentualnie drobnymi punktami karnymi dla uczestnika. Poważne przypadki (tj. stosowanie leków zawierających substancje zwiększające wydajność, takie jak Adderall) będą karane unieważnieniem wyników osiągniętych pod wpływem substancji, zakazem gry na okres od jednego do dwóch (1-2) lat, przepadkiem wygranych nagród pieniężnych, a także dyskwalifikacją Gracza/drużyny. Jeśli Gracz zostanie uznany za winnego ciężkiego przypadku dopingu dopiero po zakończeniu ostatniego meczu Turnieju, który trwał już co najmniej 24 godziny, Gracz nadal otrzyma zakaz, ale wynik Turnieju pozostanie w mocy i nie będzie żadnych konsekwencji dla drużyny. Łagodne przypadki nie będą w ogóle karane, po tym czasie.

7.10 Alkohol i inne środki psychoaktywne

Rozgrywanie meczu, czy to online czy offline, pod wpływem alkoholu lub innych środków psychoaktywnych, nawet jeśli nie należą one do substancji karalnych, jest surowo zabronione i może prowadzić do surowej kary. Umiarkowane spożywanie alkoholu poza godzinami aktywnego Turnieju przez uczestnika jest dozwolone, jeśli nie jest sprzeczne z prawem lokalnym/krajowym.

7.11 Hazard

Żaden z zawodników, menadżerów drużyn, pracowników lub zarządów osób prawnych uczestniczących w Turnieju, nie może być zaangażowany w zakłady wzajemne lub inny hazard, współpracować z osobami obstawiającymi lub hazardzistami, ani dostarczać komukolwiek informacji, które mogą pomóc w typowaniu w zakładach wzajemnych lub hazardzie, bezpośrednio lub pośrednio, w jakimkolwiek meczu Turnieju lub ogólnie w Turnieju. Jakiegokolwiek zakłady lub inny hazard przeciwko meczom własnej drużyny będą skutkować natychmiastową dyskwalifikacją drużyny i minimalnym zakazem gry w Turnieju lub innych turniejach ESL na okres 1 roku dla wszystkich zaangażowanych osób. Wszelkie inne naruszenia będą karane według wyłącznego uznania Organizatora.

7.12 Wpływanie na wynik meczu

Oferowanie pieniędzy/korzyści, groźby lub wywieranie nacisku czy wpływu na kogokolwiek zaangażowanego w Turniej w celu wpłynięcia na wynik meczu jest uważane za niedozwolone wpływanie na wynik. Najczęstszym przykładem jest oferowanie przeciwnikowi pieniędzy, aby pozwolił wygrać.

7.13 Wpływanie na wynik meczu - kara

Jeśli próba wpływu na wynik lub realne wpłynięcie na wynik w Turnieju zostaną wykryta, wynik(i) meczu(ów) zostanie(a) unieważniony. Gracz zostanie zdyskwalifikowany, utraci swoją nagrodę pieniężną i zostanie wykluczony z wszystkich rozgrywek ESL na okres od jednego do dwóch (1-2) lat. Możliwa jest grzywna pieniężna. Drużyna zostanie zdyskwalifikowana z Turnieju.

7.14 Ustawianie meczu

Za ustawianie meczów uważa się wykorzystywanie wszelkich środków do manipulowania wynikiem meczu w celach, które nie są związane z sukcesem sportowym w Turnieju. Najczęstszym przykładem jest celowe przegranie meczu, aby uzyskać środki z zakładu wzajemnego postawionego na ten mecz.

7.15 Ustawianie meczu - kara

Jeśli ustawianie meczów zostanie wykryte w Turnieju, wynik(y) meczu(ów) zostanie(a) unieważniony. Gracz zostanie zdyskwalifikowany, utraci swoją nagrodę pieniężną i zostanie wykluczony ze wszystkich rozgrywek ESL na okres zazwyczaj 5 lat. Okres ten może być krótszy, jeśli w grę wchodzi znaczące czynniki łagodzące, ale także dłuższy, jeśli istnieją okoliczności obciążające. Możliwa jest również grzywna pieniężna.

7.16 Przedawnienie

Kary mogą być wydawane na określony czas po zdarzeniu, które jest karane. W przypadku oszustw i ustawiania meczów okres ten wynosi 10 lat. W przypadku wykroczeń takich jak ringing, fałszowanie, kłamanie na temat istotnych z punktu widzenia prawa danych osobowych (nazwisko, wiek,

narodowość, miejsce zamieszkania), okres ten wynosi 5 lat. Mniejsze wykroczenia mogą wygasnąć wcześniej

7.17 Zakazy ESIC

Organizator ma prawo odmówić udziału w Turnieju graczom, którzy posiadają stałe zakazy od wydawcy gry. Ponadto, zakazy ESIC będą honorowane i przekładane na zakazy turniejowe. Bany CS:GO VAC są honorowane, ale tylko do 2 lat po ich wydaniu.

7.18 Netykieta, naruszenie

Aby gra przebiegała w sposób uporządkowany i przyjemny, konieczne jest, aby wszyscy Gracze wykazywali sportową i uczciwą postawę. Naruszenia tej zasady będą karane od jednego (1) do sześciu (6) punktów karnych mniejszego znaczenia. Najważniejsze i najczęstsze przewinienia są wymienione poniżej. Jednakże, Organizator może przyznać kary za nie wymienione wyraźnie rodzaje naruszenia netykiety (np. nękanie).

Wszyscy Uczestnicy zobowiązani są do powstrzymania się od złego, niepożądanego lub negatywnego zachowania w stosunku do osób w jakikolwiek sposób związanych z Turniejem. Wszyscy Uczestnicy są zobowiązani do powstrzymania się od jakichkolwiek działań lub zaniechania działań, które w jakikolwiek sposób narażają kogokolwiek związanego z Turniejem na publiczną kompromitację, pogardę, znieważenie lub ośmieszenie, albo obniżają public relations lub wartość handlową jakiejkolwiek zaangażowanej strony. Obejmuje to obraźliwe komentarze skierowane do ESL, Organizatora, jego partnerów lub produktów w wywiadach, oświadczeniach i/lub kanałach mediów społecznościowych.

Wszystkie obelgi występujące w związku z ESL lub Organizatorem będą karane. Dotyczy to przede wszystkim zniewag podczas meczu, ale także na stronie ESL lub Organizatora (fora, komentarze meczowe, księgi gości graczy, bilety wsparcia i protesty, itp.) Obelgi na IRC, komunikatorach, e-mailach lub innych środkach komunikacji będą karane, jeśli można je powiązać z ESL lub Organizatorem, a dowody są jasne. Szczególnie poważne przypadki zniewag z radykalnymi wypowiedziami lub groźbą przemocy fizycznej mogą skutkować znacznie surowszymi karami, włącznie z wykluczeniem lub dyskwalifikacją Gracza. W zależności od natury i dotkliwości zniewagi, kara zostanie nałożona na Gracza lub na drużynę w ligach drużynowych. W rozgrywkach drużynowych Gracz może również zostać wykluczony z gry na jeden lub więcej tygodni meczowych.

7.18 Spamowanie

Nadmierne wysyłanie bezsensownych, nękających lub obraźliwych wiadomości jest uważane za spamowanie. Spamowanie na stronie (fora, komentarze meczowe, księgi gości graczy, zgłoszenia protestu i wsparcia, itp.) będzie karane w zależności od charakteru i wagi wykroczenia.

Trzy (3) punkty karne „mniejszego znaczenia” zostaną przyznane, jeśli funkcja czatu w grze jest nadużywana w celu denerwowania przeciwnika lub ogólnego zakłócenia przebiegu gry. Wszystkie funkcje czatu służą do efektywnej komunikacji z przeciwnikiem i administratorami meczu.

Uczestnicy podejmujący działania, które mogą spowodować lub powodują uszkodzenie lub zabrudzenie pomieszczeń, mebli, sprzętu lub podobnych przedmiotów, zostaną ukarani grzywną. Wysokość grzywny będzie uzależniona od kosztów przywrócenia stanu pierwotnego, działań mających na celu usunięcie problemu oraz nadszarpniętej reputacji wobec osób trzecich lub opinii publicznej.

7.19 Niesportowe zachowanie

Aby gra przebiegała w sposób uporządkowany i przyjemny, konieczne jest, aby wszyscy Gracze zachowywali się w sposób sportowy. Najważniejsze i najczęstsze przewinienia są wymienione poniżej. Jednakże, Organizator może przyznać kary za nie wymienione wyraźnie rodzaje niesportowego zachowania.

7.20 Fałszerstwo wyniku

Jeśli drużyna zostanie przyłapana na wprowadzaniu fałszywych wyników meczu na stronie meczowej lub w inny sposób próbuje sfalszować wynik meczu, drużyna otrzyma do czterech (4) punktów karnych „mniejszego znaczenia”.

Media meczowe to wszystkie uploady, włączając w to, ale nie ograniczając się do: Screenshoty, pliki ESL Wire Anti-Cheat, dema, modele i tak dalej. Fałszowanie mediów meczowych może skutkować jednym (1) do czterech (4) h punktów karnych „mniejszego znaczenia”.

Jeśli podejrzewane jest oszustwo, a media meczowe zostały sfalszowane, wówczas przyznanych zostanie sześć (6) punktów karnych „mniejszego znaczenia”.

Każdy Gracz zaangażowany w ringing albo faking otrzyma zakaz gry na minimum 2 mecze, a także jeden (1) poważny punkt karny „większego znaczenia” za każdy incydent.

7.21 Fałszerstwo wyniku

Użycie nieuprawnionego zawodnika skutkuje jednym (1) głównym punktem karnym „większego znaczenia”, a ponadto zawodnik zostanie wykluczony z gry na minimum 2 mecze, zanim zostanie dopuszczony do rywalizacji. Ponadto, przeciwnikowi zostanie zaoferowany mecz rewanżowy. Jeśli administratorzy Turnieju zdecydują, że nie ma wystarczająco dużo czasu na rewanż (tak będzie zawsze w przypadku meczów w ciągłej kolejności, jak wszystkie poza ostatnią rundą pucharu, ale może się to zdarzyć również w innych przypadkach), domyślne zwycięstwo zostanie przyznane przeciwnikowi.

7.21 Próby oszustwa

Wszelkie próby oszukania przeciwników, administratorów Turnieju lub innych osób związanych z Organizatorem mogą zostać ukarane od jednego (1) do czterech (4) drobnych punktów karnych.

8. Prawo do nadawania

8.1 Prawo własności

Wszelkie prawa do transmisji z Turnieju należą wyłącznie do Organizatora. Obejmują one wszystkie formy transmisji, takie jak boty IRC, strumienie shoutcast, strumienie wideo, powtórki lub transmisje telewizyjne.

8.2 Prawo własności do materiałów

Wszelkie prawa do materiałów filmowych z rozgrywek zarejestrowanych przez uczestników, takich jak powtórki, najlepsze zagrania i inne materiały filmowe z Turnieju, należą wyłącznie do Organizatora. Dopuszczalne jest wykorzystanie takiego materiału do analizy drużyny. W celu publikacji ww. materiałów w miejscu publicznym takim jak między innymi: Social Media, YouTube, serwisy live streamingowe lub osoby trzecie, należy najpierw uzyskać zgodę Organizatora.

8.3 Przekazanie praw

Organizator ma możliwość przekazania praw do transmisji jednego lub kilku meczów osobom trzecim lub samym uczestnikom. W takim przypadku transmisja musi być uzgodniona przed meczem z administratorami Turnieju.

8.4 Odmowa transmisji

Uczestnik Turnieju nie może odmówić transmisji swoich meczów, ani nie może wybrać sposobu, w jaki będzie ona relacjonowana. Transmisja może być zabroniona jedynie przez administrację Turnieju. Obowiązkiem Uczestnika jest dostarczenie wszystkich informacji potrzebnych do uruchomienia transmisji. Czas trwania meczu jest przybliżony i w przypadku, gdy mecz zakończy się wcześniej, grające drużyny są zobowiązane być przygotowane do rozegrania meczu wcześniej lub później w przypadku opóźnienia.

8.5 Wykorzystanie wizerunku

Uczestnik Turnieju nie może odmówić transmisji swoich meczów, ani nie może wybrać sposobu, w jaki będzie ona relacjonowana. Transmisja może być zabroniona jedynie przez administrację Turnieju. Obowiązkiem Uczestnika jest dostarczenie wszystkich informacji potrzebnych do uruchomienia transmisji. Czas trwania meczu jest przybliżony i w przypadku, gdy mecz zakończy się wcześniej, grające drużyny są zobowiązane być przygotowane do rozegrania meczu wcześniej lub później w przypadku opóźnienia.

8.6 Media-day

Podczas Turnieju, drużyny są zobowiązane do wzięcia udziału w "dniu medialnym", podczas którego będą robione zdjęcia i krótkie nagrania do transmisji. Drużyny muszą być punktualnie na dzień medialny, a czas i format zostaną ogłoszone przez administratorów Turnieju. Niestawienie się lub niespełnienie wcześniej ustalonych warunków podczas dnia medialnego (np. brak kamery internetowej w przypadku sesji online) spowoduje dyskwalifikację drużyny. Koszty podróży lub koszty noclegu będą pokryte przez Organizatora.

8.7 Podanie danych osobowych

W celu udzielenia odpowiedzi na pytania, realizacji zgłoszeń, wysyłania wiadomości do subskrybentów drogą elektroniczną lub administrowania programami lojalnościowymi, wymagane jest podanie danych osobowych takich jak: imię, nazwisko, adres zamieszkania i adres korespondencyjny oraz adres e-mail. Baza danych zawierająca dane osobowe przekazywane przez użytkowników jest zarejestrowana u Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych i jest zgodna z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych.

9. Szczegółowe zasady rozgrywek Counter-Strike 2

Zasady związane z grą Counter-Strike 2 oparte są o [dokument wspólny dla całego cyklu ESL Pro Tour](#).

9.1 Anty-Cheat

9.1.2 FACEIT Client - otwarte kwalifikacje, zamknięty turniej kwalifikacyjny oraz faza zasadnicza

Faza grupowa ESL Mistrzostwa Polski będzie rozgrywana na platformie FACEIT, dlatego też każdy zawodnik zobowiązany jest do posiadania konta FACEIT oraz zainstalowania Faceit anti-cheat (<https://www.faceit.com/en/anti-cheat>). Zawodnicy fazy grupowej nie otrzymają darmowego konta premium na czas trwania turnieju.

9.2 Procedury meczowe

9.2.1 Pula map

Pula map w rozgrywkach ESL Mistrzostwa Polski przedstawia się następująco:

de_anubis

de_inferno

de_ancient

de_nuke

de_mirage

de_overpass

de_vertigo

Pula map będzie dostosowana (po konsultacji ze wszystkimi drużynami/uczestnikami) do rozgrywek po każdej aktualizacji związanej z pulą map turniejowych ze strony wydawcy gry.

9.2.2 Wybór map

9.2.2.1 Mecze online

Proces wyboru mapy odbędzie się w czasie określonym przez administrację turnieju na wyznaczonej przez nią platformie, na przykład na Discordzie, vetoBocie lub w kliencie FACEIT. Uczestnicy zostaną powiadomieni o platformie z wyprzedzeniem. W przypadku meczów podczas Otwartych i Zamkniętych Kwalifikacji na platformie FACEIT proces wyboru mapy rozpocznie się o czasie zaplanowanym w czasie rozpoczęcia meczu - każda drużyna wybierze zawodników do meczu, następnie przejdzie do veto dla serwera, a na koniec do veto mapy. W przypadku wszystkich innych meczów online (Faza zasadnicza oraz faza finałowa) proces ten zwykle rozpoczyna się 60 minut przed planowanym czasem rozpoczęcia meczu. Jeśli drużyna spóźni się 5 minut na ogłoszony czas rozpoczęcia wyboru mapy, jej pozostałe wybory i/lub bany zostaną rozlosowane przez administrację turnieju. We wszystkich przypadkach czas zakończenia procesu wyboru mapy niekoniecznie oznacza dokładny czas rozpoczęcia meczu.

Proces wyboru mapy może zostać zakończony (potencjalnie znacząco) wcześniej, jeśli tak zarządzi administracja turnieju. Ukończone weta map nie mogą być upubliczniane, zanim nie zrobi tego ESL.

Podczas procesu wyboru mapy pierwsze oświadczenie uczestnika skierowane do administracji turnieju będzie liczone jako jego ban lub wybór i nie będzie można go cofnąć ani usunąć. Jeśli tak określono, każdy uczestnik ma łącznie 150 sekund na dokonanie wszystkich swoich wyborów i banów, które można podzielić na pojedyncze kroki, zgodnie z preferencjami uczestników. Gdy czas uczestnika wygaśnie, jego pozostałe wybory i/lub bany zostaną rozlosowane przez administrację turnieju.

9.2.2.2 Spotkania best-of-one

Wyżej rozstawiona drużyna decyduje, czy jest drużyną A, czy drużyną B. Drużyna A rozpoczyna proces odrzucania oraz wyboru map w następującej kolejności:

1. Drużyna A odrzuca jedną mapę.
2. Drużyna B odrzuca dwie mapy.
3. Drużyna A odrzuca dwie mapy.
4. Drużyna B odrzuca jedną mapę.

O wyborze stron decyduje runda nożowa.

9.2.2.3 Spotkania best-of-three

Wyżej rozstawiona drużyna decyduje, czy jest drużyną A, czy drużyną B. Drużyna A rozpoczyna proces odrzucania oraz wyboru map w następującej kolejności:

1. Drużyna A odrzuca jedną mapę.
2. Drużyna B odrzuca jedną mapę.
3. Drużyna A wybiera jedną mapę.
4. Drużyna B wybiera jedną mapę.
5. Drużyna A odrzuca jedną mapę.
6. Drużyna B odrzuca jedną mapę.
7. Ostatnia mapa jest mapą decydującą.

Obie drużyny wybierają stronę, po której rozpoczną zmagania na mapie przeciwnika. O wyborze stron na ostatniej mapie zdecyduje runda nożowa.

9.2.3 Nick podczas gry

Podczas rozgrywek ESL Mistrzostwa Polski nicki/pseudonimy graczy będą wymuszane na serwerze.

9.2.4 Nazwa przedmiotów podczas gry

Nazwy wszelakich przedmiotów podczas gry nie mogą naruszać kodeksu postępowania. Użycie przedmiotu naruszającego kodeks postępowania skutkować będzie przyznaniem 3 punktów mniejszego znaczenia.

9.2.5 Liczba graczy

Obie drużyny mają obowiązek rozgrywania spotkania w komplecie. Granie 4on5 lub inne podobne warianty nie jest możliwe. Jeśli zespół nie może wystawić 5 graczy do meczu, przyjmuje się, że nie stawiał się na spotkanie.

9.2.6 Wyrzucenie z serwera

Jeśli gracz zostanie wyrzucony z serwera przed pierwszymi obrażeniami (nie licząc obrażeń drużynowych) w danej rundzie, runda ta zostanie zrestartowana. Jeśli sytuacja będzie miała miejsce po pierwszym killu w pierwszej rundzie oraz zawodnik nie wróci na serwer do końca rundy, musi zostać użyta pauza na końcu tej rundy, lub na początku kolejnej. Powinno się czekać na brakującego zawodnika przynajmniej pięć minut. Drużyny mogą użyć maksymalnie dwie pauzy na jedną mapę. W przypadku, gdy gracz danej drużyny nie wróci na serwer po upływie regulaminowego czasu (10 minut), mecz kończy się walkowerem na korzyść przeciwnika.

9.2.7 Zmiana graczy

Zmiana musi zostać zapowiedziana wcześniej przeciwnikowi oraz administratorowi spotkania. Podczas freezetime gra musi zostać na krótko zapauzowana (maksymalnie 5 minut) w celu dokonania roszady, po czym rozgrywka powinna zostać wznowiona.

9.2.8 Opuszczenie serwera

Drużyna może opuścić serwer jedynie w przypadku kiedy mecz zostanie zakończony, tj. kiedy jedna z drużyn wygra jedną (BO1) lub dwie mapy (BO3). Nie ma obowiązku rozgrywania wszystkich (30) rund, więc po osiągnięciu łącznie (16) rund przez jeden z zespołów, możliwe jest opuszczenie serwera.

9.2.9 Kontynuacja przerwanej gry

Jeśli gra zostanie przerwana w trakcie trwania pierwszych trzech rund (np. crash serwera), mecz powinien zostać zrestartowany. Jeśli przerwa nastąpi później, mecz powinien zostać kontynuowany od stanu sprzed przerwy stosując poniższe procedury:

W przypadku gdy jest to możliwe, nakazuje się kontynuowanie gry od stanu sprzed przerwy wykorzystując pliki kopii zapasowej zapisane na serwerze (mp_backup_restore).

W innym przypadku: mp_startmoney powinno zostać ustawione na 5000, Pozostałe nierozegrane rundy powinny zostać ponownie rozegrane.

9.2.10 Dogrywka

W przypadku remisu po rozegraniu wszystkich 24 rund regulaminowych, dogrywka zostanie rozegrana w trybie best out of 6 (mp_maxrounds 6) z pulą startową w wysokości \$12,500 (mp_startmoney 12500). Na początku każdej dogrywki drużyny pozostaną po tej stronie, po której grały w poprzedniej połowie - podczas przerwy strony zostaną zamienione. Drużyny będą rozgrywać dogrywki aż do wyłonienia zwycięzcy.

9.2.11 Użycie pause

Funkcji pauzy można użyć w dowolnym momencie, ale zacznie ona działać tylko w czasie freeze time (natychmiast, jeśli zostanie użyta w czasie freeze time, w przeciwnym razie na początku następnego czasu freeze time).

9.2.11.1 Turnieje online

Jeśli uczestnik ma problem, który uniemożliwia mu dalszą grę, może skorzystać z funkcji pauzy.

9.2.11.2 Serwery FACEIT

Maksymalny łączny czas pauzy wynoszący 10 minut zostanie ustalony przez administrację turnieju przed rozpoczęciem meczu. Drużyny mogą pauzować dowolną liczbę razy z powodów technicznych, ale nie będą mogły przekroczyć ustalonego maksymalnego czasu pauzy. Na przykład, każda drużyna może mieć 10 minut przerwy technicznej na mecz.

Mogą pauzować tyle razy, ile chcą, do całkowitego czasu trwania 10 minut na mecz. Po osiągnięciu maksymalnego czasu mecz zostanie przerwany i nie będzie mógł być ponownie wstrzymany przez tę drużynę. Aby wywołać pauzę techniczną, uczestnicy muszą wpisać na serwerze "!tech", a następnie ogłosić powód pauzy natychmiast po wstrzymaniu meczu. Aby ogłosić przerwę czasową, uczestnicy muszą użyć systemu głosowania w grze (ESC → Call Vote → Call Tactical Timeout). Przerwa taktyczna trwa trzydzieści (30) sekund. Uczestnicy mogą skorzystać ze wszystkich trzech limitów czasu jednocześnie, wywołując je indywidualnie po wygaśnięciu poprzedniego limitu czasu.

Jeśli mapa dojdzie do dogrywki (OT), wszystkie pozostałe pauzy zostaną usunięte, a każda drużyna otrzyma jedną (1) pauzę do wykorzystania w tym okresie OT (OT1). Jeśli mapa przejdzie do kolejnej OT (OT2), nastąpi ten sam proces - wszystkie pozostałe timeouuty zostaną usunięte, a każda drużyna otrzyma jeden (1) dodatkowy timeout. W dogrywce nie można wykorzystać więcej niż jednego (1) timeoutu.

9.3 Ustawienia gracza

9.3.1 Konfiguracja / parametry startowe

Wszystkie zmiany konfiguracji są dozwolone, o ile nie dają nieuczciwej przewagi porównywalnej z oszukiwaniem. Gracz lub zespół może zostać ukarany za niedozwolone ustawienia w dowolnym pliku konfiguracyjnym, niezależnie od tego, czy jest on używany, czy tylko przechowywany w danym folderze gry. **Uczestnicy są zobowiązani do skontaktowania się z administracją turnieju, jeśli nie mają pewności co do ważności polecenia i jego wartości.**

9.3.2 Niedozwolone skrypty

Wszystkie skrypty są nielegalne, z wyjątkiem skryptów **buy**, **toggle**, **demo**, **r_cleardecals** i **jumpthrow**. Uczestnicy mogą zostać ukarani za niedozwolone skrypty w dowolnym pliku konfiguracyjnym, niezależnie od tego, czy jest on używany, czy nawet przechowywany w danym folderze gry.

Jeśli nie jesteś pewien czy dany skrypt jest dozwolony czy nie, skontaktuj się z administratorem turnieju przed rozegranie meczu!

Przy weryfikacji brane są pod uwagę wszystkie configi zapisane przez program EWAC niezależnie od tego, czy znajdują się one w folderze z grą.

Jeśli trzech lub więcej graczy danej drużyny wykorzystuje nielegalne skrypty, przyznawany jest walkower dla drużyny przeciwnej. Admini mogą zarządzić walkower w przypadku, gdy mniej niż 3 graczy posiada w swoich configach nieprawidłowe skrypty (w zależności od rangi wykroczenia).

9.3.4 Sterowniki karty graficznej lub podobne narzędzia

Wszelkie modyfikacje lub zmiany w grze przy użyciu zewnętrznych rozwiązań graficznych lub innych programów innych firm są surowo zabronione i mogą być karane jako oszustwo.

9.3.5 Nakładki

Wszelkiego rodzaju nakładki, które w jakikolwiek sposób pokazują zużycie systemu w grze (np. nakładka Discord, nakładka Rivatuner) są zabronione. Nakładki pokazujące tylko liczbę klatek na sekundę (FPS) nie są zabronione i mogą być używane.

9.3.6 Dane niestandardowe

Gracze nie mogą używać żadnych niestandardowych plików gry podczas oficjalnych meczów. Skórki CS mogą być zmieniane, ale skórki "agentów" są zabronione. Wszelkie inne zmiany, w tym między innymi ale nie wyłącznie modyfikacja radarów, HUD-ów i tablic wyników, są surowo zabronione.

9.3.7 Sterowniki urządzeń

Używanie sterowników urządzeń do przeinstalowania/przepisywania nielegalnych makr na urządzeniach uczestników (klawiaturach, myszach, kartach dźwiękowych) jest zabronione i może być karane jako oszustwo.

9.3.8 Znaczniki przedmiotów w grze

Uczestnicy nie mogą używać znaczników .naruszających kodeks postępowania na przedmiotach w grze.

9.4 Serwer

9.4.1 Ustawienia serwera

Wszystkie serwery, na których zostaną rozegrane mecze w ramach kwalifikacji do turnieju ESL Mistrzostwa Polski muszą być odpowiednio skonfigurowane (config ESL) i dostosowane do gry (zainstalowane wszystkie mapy turniejowe). Wymogi:

Ustawienia ESL

Włączony VAC

sv_pure 1

Nakazuje się aby obie strony przed rozpoczęciem meczu sprawdziły poprawność ustawień serwera. Wszelkie nieprawidłowości powinny zostać usunięte przed przystąpieniem do gry. Jeśli nieprawidłowe

ustawienia zostaną wykryte po starcie meczu, drużyna odpowiedzialna za serwer jest zobowiązana do ich poprawienia. W innym wypadku nakazuje się przerwanie spotkania oraz wystosowanie protestu do meczu.

Wszystkie serwery, na których zostaną rozegrane mecze w ramach głównych rozgrywek turnieju ESL Mistrzostwa Polski muszą być odpowiednio skonfigurowane (config Faceit) i dostosowane do gry (zainstalowane wszystkie mapy turniejowe).

9.4.2 Pluginy

Żadne dodatkowe pluginy nie mogą być zainstalowane na serwerze. Jedynym wyjątkiem jest zastosowanie ESL Pluginu dla CS.

9.5 Używanie błędów

Użycie następujących błędów jest zabronione. W przypadku użycia niewymienionych poniżej błędów administrator ma prawo zdecydować, czy ukaranie drużyny jest konieczne. Przed meczem:

Przed meczem obie drużyny są zobowiązane do sprawdzenia, czy mapa została załadowana poprawnie. W przypadku bugów takich jak np.: brakujące skrzynie, drabiny, itp. mapa powinna zostać załadowana ponownie. Gdy zespoły nie sprawdzą, czy dana mapa ma jakiegokolwiek błędy, obie jednocześnie akceptują warunki jakie panują na serwerze. Protesty z powodu błędów mapy będą odrzucane.

Podczas meczu:

- Przechodzenie przez ściany, podłogi czy dachy oraz "chodzenie po niebie" jest zabronione. "Pływanie po mapie" jest zabronione. Wykorzystywanie wysokiego DPI podczas rozbrajania bomby jest zabronione.
- Podsadzanie się za pomocą gracza z drużyny jest legalne. Jednakże pozycje, gdzie widać przez tekstury mapy, ściany, podłogi są zabronione.
- Chodzenie po pikselach (miejsca gdzie krawędzie są niewidoczne) jest zabronione.
- Poruszanie się przez przycięte obszary, w których ruch nie jest przewidziany przez projekt mapy (ściany, sufity, podłogi itp.).
- Bomba nie może zostać podłożona w miejscu, w którym nie można jej rozbroić.
- Podkładanie bomby w taki sposób, aby nikt nie mógł usłyszeć sygnału dźwiękowego ani dźwięku podkładania bomby.
- Zakłócanie jakichkolwiek funkcji mapy za pomocą przedmiotów (np. zatrzymywanie pociągu na wiadukcie).

Następujące błędy są dozwolone:

- Rozbrajanie bomby przez ściany i przedmioty itp.
- "Surfowanie" po rurach.

- Mołotowy, które rozprzestrzeniają się po terenie
- "Nieskończone" rzuty granatami na odległość.

9.5.1 Nowe pozycje

Jeśli jakikolwiek uczestnik chce użyć nowej pozycji, która nie jest powszechnie znana, zdecydowanie zaleca się skontaktowanie się z administracją turnieju w celu sprawdzenia, czy dana pozycja jest dozwolona przed użyciem jej w oficjalnym meczu. Uczestnicy muszą wziąć pod uwagę, że sprawdzenie nowych pozycji wymaga czasu, dlatego muszą skontaktować się z administracją turnieju w rozsądnych ramach czasowych przed oficjalnym meczem. Wyczerpująca lista dozwolonych błędów i "pixel walks" znajduje się [pod tym linkiem](#).

9.6 Punktualność podczas meczów fazy zasadniczej

Drużyny biorące udział w fazie zasadniczej ESL Mistrzostw Polski zobowiązane są do punktualnego stawienia się na umówione spotkanie. Każde spóźnienie będzie skutkowało punktami karnymi.

10. Punktacja

1. Punktacja za poszczególne spotkania wygląda następująco:

1. Wygrana w podstawowym wymiarze rund: 3 punkty
2. Wygrana po dogrywce: 2 punkty
3. Przegrana po dogrywce: 1 punkt
4. Przegrana w podstawowym wymiarze rund: 0 punktów

2. O kolejności miejsc w grupie decydują:

- Większa liczba zdobytych punktów.

W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwa zespoły decydują:

1. Wynik bezpośredniego spotkania
2. Bilans rund między tymi dwoma drużynami
3. Większa ilość wygranych rund w całym turnieju
4. Dodatkowe spotkanie BO1

3. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez więcej niż dwa zespoły przeprowadza się dodatkową punktację pomocniczą uwzględniając wyłącznie spotkania między zainteresowanymi zespołami (tzw. „mała tabela”), kierując się kolejno zasadami:

1. Ilość punktów zdobyta tylko w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami
2. Ilość wygranych rund pomiędzy zainteresowanymi drużynami
3. Mecz decydujący bo1 pomiędzy drużynami

11. Regulamin

Organizacja lub przedstawiciel organizacji/drużyny ma obowiązek wysłać do organizatora oświadczenie, w którym zapewnia, że zapoznał się z regulaminem i przekazał jego treść drużynie. Wysłanie potwierdzenia musi nastąpić w wyznaczonym, wcześniej ustalonym terminie. Jeśli organizator rozgrywek nie otrzyma potwierdzenia, rozegranie pierwszego meczu uważane jest za zaakceptowanie wszystkich zasad.

12. Prawa Autorskie

Wszelkie treści pojawiające się w tym dokumencie są własnością ESL Gaming Polska Sp. z o.o. lub są używane za zgodą właściciela. Nieautoryzowane rozprowadzanie, kopiowanie, zmienianie lub inne użycie materiałów zawartych w tym dokumencie, włączając w to obrazy, rysunki, tekst, czy też fotografie, może stanowić naruszenie praw autorskich oraz znaków towarowych i być ścigane na mocy prawa karnego i/lub prawa cywilnego. Żadna część zawartości tego dokumentu nie może być odtwarzana w jakiegokolwiek formie ani przechowywana w bazie danych lub kopii bezpieczeństwa systemu z wyjątkiem użytku osobistego, bez pisemnej zgody ESL Gaming Polska Sp. z o.o..

Cała zawartość tego dokumentu została podana zgodnie z naszą najlepszą wiedzą. ESL Gaming Polska Sp. z o.o. nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek błąd. Zastrzegamy sobie prawo do zmiany treści lub plików znajdujących się na naszej stronie <http://play.eslgaming.com> w dowolnym czasie bez uprzedniego informowania o tym.

Punkty karne mniejszego znaczenia*	
Typ naruszenia	Liczba punktów karnych
Spóźnienie na mecz	0-5 minut > = 1-5
Nieuzasadnione użycie pauzy (po wykorzystaniu dwóch dozwolonych)	2
Wyjście z gry przed czasem	2
Niestosowny „nametag” broni	3
Obrażanie graczy/administracji	1-4
Niesportowe zachowanie	1-6
Zabronione skrypty	1-4
Zabronione ustawienia	5
Podmienione pliki	5
Niedozwolone modele	5

Punkty karne większego znaczenia**

Typ naruszenia	Liczba punktów karnych
Spóźnienie na mecz	5-15 minut = 1 >15 minut = 2
Niestawienie się	1
Wprowadzanie w błąd administratora	1
Celowe opóźnianie meczu	1
Fałszywe media	1
Fałszywe konto	1
Wielokrotne łamanie regulaminu	2
Oszukiwanie/cheatowanie	30

*- Każde mniejsze przewinienie skutkuje pomniejszeniem nagrody o 1% (jeden procent), która ma zostać otrzymana przez drużynę.

** - . Każde większe naruszenie skutkuje pomniejszeniem nagrody o 10% (dziesięć procent), która ma zostać otrzymana przez drużynę.