



1. Regulamin rozgrywek

Ten dokument określa zasady, które powinny być przestrzegane we wszystkich rozgrywkach Ekstraklasa Games. Nieprzestrzeganie wspomnianych zasad będzie karane zgodnie z opisem.

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

Aktualna wersja regulaminu: 31.10.2019

1.1 Organizator

Ekstraklasa Games organizowany jest przez Ekstraklasa S.A. Dokładne dane firmy znajdują się poniżej:

ul. Wybrzeże Gdyńskie 6D, 01-531, Warszawa, NIP: 5252336216,
KRS: 239140, REGON: 140160689

1.2 Wykonawca rozgrywek Ekstraklasa Games

Wykonawcą Ekstraklasa Games jest ESL GAMING POLSKA sp. z o. o. Dokładne dane firmy znajdują się poniżej:

ESL GAMING POLSKA sp. z o. o., ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice, NIP: 525-24-78-330,
KRS: 356059, REGON: 142403601

1.3 Strefa czasowa

Strona ESL (www.ekstrklasagames.org) wyświetla godziny spotkania zgodnie ze strefą czasową ustawioną przez każdego zawodnika w opcjach konta. Niezalogowani użytkownicy będą mieli wyświetlone godziny spotkań na podstawie geolokalizacji adresu IP, jednakże zaleca się zalogowanie i ustawienie prawidłowej strefy czasowej w ustawieniach konta.

1.4 Administrator

Każdy uczestnik turnieju może skontaktować się z administracją turnieju poprzez etykietę wsparcia lub protestu na stronie ESL. W razie jakichkolwiek skarg lub dalszych pytań proszę kontaktować się z:

Michał Wiśniewski - Główny koordynator rozgrywek –
m.wisniewski@eslgaming.com

Paweł Jędrzejcki - Koordynator rozgrywek – p.jedrzejcki@eslgaming.com

1.4.1 Decyzja organizatora

Organizator zawsze ma ostatnie słowo w sprawach dotyczących turnieju i w skrajnych przypadkach niektóre decyzje mogą być sprzeczne z wyszczególnionymi zasadami w celu zachowania uczciwego charakteru rozgrywek sportowych.

2 Postanowienia ogólne

2.1 Zmiany w regulaminie

Administracja turnieju zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian, usunięcia lub zmiany Regulaminu, bez wcześniejszego poinformowania. "Dodatkowo, Organizator zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów nie tylko w oparciu o obowiązujące przepisy Regulaminu czy przepisy prawa, ale również o zasady słuszności i współżycia społecznego, jeśli ma to służyć zapewnieniu uczciwej gry i utrzymaniu sportowego ducha rywalizacji".

2.2 Ważność

Jeśli jakikolwiek punkt niniejszego Regulaminu zostanie uznany całkowicie lub częściowo nieważny lub niewykonalny z jakiegokolwiek powodu, to nie narusza to ważności pozostałych postanowień niniejszego dokumentu. Nieważne lub niewykonalne postanowienie należy zastąpić postanowieniem ważnym, którego treść jest możliwie zbliżona do postanowienia nieważnego i niewykonalnego.

2.3 Poufność

Zawartość protestów, etykiet wsparcia, dyskusji lub jakichkolwiek innych korespondencji z Organizatorem oraz administracją turnieju jest uznawana za ściśle poufną. Publikacja takich materiałów bez uprzedniej, pisemnej zgody Organizatora jest zabroniona. Udostępnianie danych osobom trzecim skutkuje karą.

2.4 Kodeks postępowania

Wszyscy uczestnicy rozgrywek Ekstraklasa Games zobowiązują się zachowywać w odpowiedni sposób oraz z szacunkiem w stosunku do pozostałych uczestników, widzów, prasy, administracji rozgrywek oraz innych osób trzecich. Świecenie przykładem jest nieodłączną częścią bycia uczestnikiem rozgrywek Ekstraklasa Games i każdy uczestnik powinien zachowywać odpowiednią postawę. Gracze zobowiązani są rozstrzygać wszelkie spory w sposób kulturalny, z poszanowaniem drugiej osoby. Zachowania wyrażające agresję słowną i fizyczną, groźby lub zastraszanie są traktowane jako karygodne i będą karane w sposób, jaki administracja turnieju uzna za adekwatny. Wszelkie zachowania wymienione wyżej, a przejawiające się w miejscach powiązanych z turniejem oraz Organizatorem oraz Wykonawcą, ale nie tylko (takie jak: miejsce wydarzenia offline, Lobby przedmeczowe, Social Media). Organizator zastrzega sobie prawo do swobodnej oceny oraz w razie zaistnienia takiej potrzeby – ustanowienia nowego miejsca, które zostanie uznane jako niedopuszczające poszczególnych zachowań. Zaznacza się również, iż wszelkie groźby, uzgodnienia mogące uderzyć w integralność turnieju oraz bezpośrednio lub pośrednio naruszyć dobre imię, dobra osobiste, bezpieczeństwo, zdrowie i życie uczestników turnieju oraz klubów, widzów, uczestników wydarzeń związanych z turniejem, będą skutkować poważnymi konsekwencjami a w ostateczności dyskwalifikacją. Takie zachowania również podlegają swobodnej ocenie Organizatora oraz Wykonawcy.

2.5 Uzgodnienia uczestników

Organizator oraz Wykonawca Ekstraklasa Games nie jest odpowiedzialny za jakiegokolwiek uzgodnienia uczestników, ani nie zgadza się egzekwować jakiegokolwiek porozumień pomiędzy indywidualnymi graczami lub drużynami. Organizator odradza zawierania tego typu porozumień, a uzgodnienia, które są sprzeczne z zasadami wymienionymi w tym dokumencie nie są pod żadnym pozorem dozwolone.

2.5.1 Zakaz uczestnictwa

Uczestnikiem Ekstraklasa Games nie może być osoba, która pełni rolę Administratora rozgrywek od rozpoczęcia pierwszego turnieju kwalifikacyjnego. Uczestnikiem nie może też być osoba bezpośrednio związana stosunkiem prawnym w ciągu ostatnich 6 miesięcy od rozpoczęcia pierwszego turnieju kwalifikacyjnego na podstawie umowy o pracę / zlecenie lub o dzieło z Organizatorem oraz Wykonawcą

2.6 Transmisja rozgrywek

2.6.1 Prawa do transmisji

Wszelkie prawa do transmisji rozgrywek Ekstraklasa Games należą wyłącznie do Organizatora oraz Polsat Games. Zawierają one wszelkie formy przekazu, takie jak: strumienie video, powtórki lub transmisje TV.

2.6.2 Prawa do materiałów z rozgrywek

Wszelkie prawa do materiałów z rozgrywek nagranych przez uczestników, takich jak: powtórki, nagrania najlepszych zagrań, bramek i innych, pochodzących z rozgrywanego w ramach Ekstraklasa Games spotkania, należą wyłącznie do Organizatora oraz Polsat Games. Dopuszcza się korzystanie z tego typu materiałów w celu analizy w gronie drużyny i organizacji. W celu opublikowania wymienionych wyżej materiałów w szczególności w: Social Media, YouTube, serwisach umożliwiających prowadzenie transmisji na żywo czy też osobom trzecim, należy w pierwszej kolejności uzyskać uprzednią zgodę Organizatora i/lub administracji turnieju wybierając preferowaną formę kontaktu spośród udostępnionych i uznanych przez Organizatora i/lub administrację.

2.6.3 Przekazanie praw

Organizator ma możliwość przekazać prawa do transmisji jednego lub wielu meczów osobom trzecim lub samym uczestnikom. W takim przypadku transmisja musi zostać ustalona przed meczem z głównym administratorem danej gry.

2.6.4 Obowiązek uczestników

Uczestnik Ekstraklasa Games nie może odmówić transmisji swoich meczów, ani wybrać sposobu w jaki będzie on relacjonowany. Transmisja może zostać zabroniona tylko przez administrację rozgrywek. Uczestnik ma obowiązek dostarczenia wszelkich informacji potrzebnych do uruchomienia transmisji. Godzina spotkania jest orientacyjna i w przypadku, gdy mecz zakończy się wcześniej drużyny grające mają obowiązek być przygotowanym do rozegrania spotkania wcześniej. Analogiczna sytuacja wystąpi w przypadku opóźnienia.

2.7 Narkotyki oraz alkohol

Rozgrywanie meczu podczas wydarzenia offline, pod wpływem jakichkolwiek narkotyków, alkoholu lub innych środków dopingujących jest surowo zabronione i będzie karane dyskwalifikacją z rozgrywek.

2.8 Warunki uczestnictwa

Następujące warunki muszą zostać spełnione aby wziąć udział w rozgrywkach Ekstraklasa Games:

2.8.1 Ograniczenia wiekowe

Uczestnik biorący udział w fazie eliminacji, fazie zasadniczej lub finałowej turnieju musi mieć ukończone 16 lat.

Administracja zastrzega sobie prawo do żądania przedstawienia dokumentu potwierdzającego wymagany wiek.

2.8.2 Region uczestników

Aktualne miejsce zamieszkania jest głównym czynnikiem przy określaniu regionu danego uczestnika. Zawodnik biorący udział w Ekstraklasa Games musi mieszkać na terytorium Polski.

2.8.3 Media Day

Każdy zawodnik, który uzyskał promocję do sezonu zasadniczego jest zobowiązany do uczestnictwa w Media Day. Termin Media Day jest jest niezmienny. W przypadku braku możliwości stawiennictwa Wykonawca ma prawo do zastąpienia zawodnika innym według miejsc w turniejach kwalifikacyjnych.

2.8.4 Zakontraktowani gracze

Gracze, którzy są związani kontraktem z klubami z zagranicznych lig, nie mogą brać udziału w turnieju Ekstraklasa Games.

2.9 Konta gry

Uczestnik zobowiązany jest do posiadania wprowadzonego aktualnego konta gry na swoim profilu. Dotyczy to następujących kont gier:

PlayStation Network oraz PS Plus dla PlayStation 4
Xbox Live dla Xbox One

Konto wykorzystane przez uczestnika rozgrywek do zakwalifikowania się do jednego klubu, nie może być wykorzystane przez innego zawodnika do kwalifikacji w ramach Ekstraklasa Games oraz nie może być zmienione na czas fazy zasadniczej.

2.10 Nagrody

Drużyna ma obowiązek przesłać wszystkie potrzebne dane poprzez email. Każdy gracz lub drużyna, która wygrała nagrodę pieniężną lub rzeczową, zgadza się na udostępnienie danych osobowych, niezbędnych do wysyłki nagród. Pula nagród wynosi 35 000 PLN oraz dodatkowe punkty Global Series Points. By otrzymać punkty do rankingu Global Series, za poszczególne miejsca w Ekstraklasa Games, trzeba być zarejestrowanym na FUTChampions.com do 31.10.2018r. W przypadku braku rejestracji, punkty zostaną podzielone na pozostałą część, która jest zarejestrowana.

2.10.1 Podatek od nagrody pieniężnej

Dla kwot powyżej 2000 PLN zostanie pobrany podatek VAT o wysokości 10%.

2.10.1.1 Podział nagród

Wszystkie nagrody zostaną wysłane do 90 dni od zakończenia finałów Ekstraklasa Games. Fundatorem nagród jest Organizator, który obliuguje się do ich wysyłki.

Miejsce	Nagroda
1	20 000 PLN
2	10 000 PLN
3	2 500 PLN
4	2 500 PLN

Dodatkowo dla każdej platformy będą przyznawane punkty do globalnego rankingu "FIFA 20 Global Series". Poniżej następujący podział punktów:

Miejsce	Punkty
1	450 Global Series Points

2	200 Global Series Points
3 - 4	110 Global Series Points
5 - 8	80 Global Series Points
9 - 16	40 Global Series Points

2.10.2 Anulowanie nagrody pieniężnej

Dopóki nagrody pieniężne nie zostały wypłacone, Organizator zastrzega sobie prawo do anulowania wypłacenia nagród w przypadku gdy zostały wykryte nowe dowody dotyczące jakichkolwiek oszustw lub nieczystej gry.

2.11 Dane osobowe

Administratorem danych osobowych zbieranych od Uczestników jest Wykonawca rozgrywek: ESL GAMING POLSKA Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-599) przy ul. Żeliwnej 38, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000356059 (NIP 525-24-78-300, REGON 142403601).

Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane wyłącznie w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju, w tym zwłaszcza w celu: potwierdzenia spełniania warunków udziału w Turnieju, jego przeprowadzenia, wydania nagród Zwycięzcom, a także rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. PO wyrażeniu dodatkowej zgody, dane osobowe będą mogły być wykorzystywane w celach informacyjnych i marketingowych tj. dla wysyłania wiadomości dla subskrybentów drogą elektroniczną czy zarządzanie programami lojalnościowymi

Dane Uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów.

Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Turnieju. Odmowa podania danych oraz odmowa wyrażenia zgody na ich przetwarzanie w zakresie wskazanym w niniejszym paragrafie uniemożliwia udział w Turnieju.

Uczestnikom, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje prawo do: a) sprostowania danych, b) usunięcia danych, c) ograniczenia przetwarzania danych, d) przenoszenia danych, e) wniesienia sprzeciwu, f) cofnięcia zgody w dowolnym momencie.

Organizator będzie zbierał od Uczestników następujące dane osobowe: a) imię i nazwisko, b) data urodzenia, c) adres e-mail, d) adres zamieszkania i adres korespondencyjny, e) miejsce zamieszkania, f) narodowość i pochodzenie, g) numer IP komputera.

Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Organizator oświadcza, iż dane Uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.

Dane Uczestników nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem przepisów przewidzianych przepisami prawa.

We wszelkich sprawach dotyczących danych osobowych Uczestników należy kontaktować się z Administratorem, w szczególności pisemnie na adres Administratora lub drogą elektroniczną na adres ekstraklasagames@staff.eslgaming.com

2.12 Hazard

Żaden z graczy, menadżerów lub osób związanych z organizacjami uczestniczącymi w turnieju, nie może brać udziału w obstawianiu meczów lub jakimkolwiek innym hazardem związanym z rozgrywkami Ekstraklasa Games. Udostępnianie jakichkolwiek informacji pośrednio lub bezpośrednio, które mogą pomóc innym osobom jest również zabronione. Jakikolwiek hazard przeciwko swojej drużynie będzie skutkować natychmiastową dyskwalifikacją oraz blokadą na wszystkie rozgrywki Ekstraklasa na okres 1 (jeden) roku. Wszystkie inne naruszenia będą karane według uznania administracji turnieju.

2.13 Prawa do wizerunku

Poprzez udział w turnieju, wszyscy uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie ich wizerunku w materiałach zdjęciowych (galeria, social media), wideo (wizytówki graczy, wywiady, produkcja TV, social media) lub audio w celach promocyjnych.

2.14 Transport

Za transport graczy odpowiedzialny jest Organizator turnieju, będzie on odpowiedzialny za kontakt z graczami w celu ustalenia odpowiedniego transportu dla graczy. Dozwolonymi środkami, będą tylko i wyłącznie pociągi oraz busy, których cena biletu nie przekracza 150 zł w jedną stronę. W przypadku, gdy zawodnik zdecyduje się na podróż samochodem, będzie on musiał samodzielnie pokryć koszty podróży,

3. Zasady rozgrywek - turnieje kwalifikacyjne

3.1 Turnieje kwalifikacyjne

W Ekstraklasa Games odbędzie się 16 turniejów kwalifikacyjnych zarówno na platformę PlayStation 4 jak i Xbox One. Każdy klub będzie miał oddzielne kwalifikacje. Turnieje kwalifikacyjne, będą podzielone na otwarte i zamknięte. W przypadku, gdy klub zgłosi swojego zawodnika klub będzie miał turniej zamknięty, gdzie zwycięzca turnieju otwartego zagra z klubowym reprezentantem o awans na część lanową. Zawodnik, który uzyska awans do reprezentowania klubu nie może brać udziału w pozostałych turniejach kwalifikacyjnych.

3.2 Nagrody turnieju kwalifikacyjnego otwartego

Nagrodą dla każdego turnieju kwalifikacyjnego (w przypadku braku turnieju zamkniętego) jest możliwość reprezentowania klubu. W przypadku, gdy klub zgłosi swojego zawodnika będzie dodatkowy turniej zamknięty w którym zmierzą się reprezentant klubu ze zwycięzcą turnieju otwartego. Po uzyskaniu awansu gracz zostanie poinformowany drogą emailową o dalszych krokach.

3.3 Harmonogram turniejów kwalifikacyjnych otwartych i zamkniętych

Każdy turniej kwalifikacyjny rozpoczynać się będzie o godzinie 18:00 czasu polskiego. W turnieju będzie mogło wziąć udział 2048 graczy. Jeżeli liczba zapisanych uczestników do turnieju będzie większa niż 2048 o wzięciu udziału decydować będzie potwierdzenie (check-in). Poniżej przedstawiamy harmonogram turniejów kwalifikacyjnych otwartych

14.11.2019 - Pogoń Szczecin
15.11.2019 - Wisła Płock
17.11.2019 - Piast Gliwice
19.11.2019 - Jagiellonia Białystok
20.11.2019 - Cracovia
28.11.2019 - Lechia Gdańsk
29.11.2019 - Legia Warszawa
02.12.2019 - Śląsk Wrocław
05.12.2019 - Lech Poznań
06.12.2019 - Zagłębie Lubin
07.12.2019 - Górnik Zabrze
12.12.2019 - Raków Częstochowa
13.12.2019 - Wisła Kraków
16.12.2019 - Arka Gdynia
18.12.2019 - ŁKS Łódź
19.12.2019 - Korona Kielce

Poniżej harmonogram turniejów kwalifikacyjnych zamkniętych. Turnieje kwalifikacyjne będą się rozgrywać w godzinach 17:00 - 18:00. Klub ma prawo do zorganizowania własnego turnieju offline. Uczestnik takiego turnieju zostanie poinformowany przez klub o dokładnej dacie i miejscu rozegrania meczu oraz zostanie mu opłacony przejazd na miejsce wydarzenia.

Kwalifikacje offline - Pogoń Szczecin
Kwalifikacje offline - Wisła Płock
18.11.2019 - Piast Gliwice
20.11.2019 - Jagiellonia Białystok
Kwalifikacje offline (07.12.2019) - Lechia Gdańsk
Kwalifikacje offline - Legia Warszawa
12.12.2019 - Górnik Zabrze
13.12.2019 - Raków Częstochowa
Kwalifikacje offline - Wisła Kraków
18.12.2019 - Arka Gdynia
Kwalifikacje offline - Korona Kielce

3.4 Punktualność

Każdy uczestnik turniejów kwalifikacyjnych ma obowiązek stawić się do meczu o czasie wyznaczonym przez administrację. Po przekroczeniu 15 minut od wyznaczonej daty, osoba, która nie stawiła się na czas może zostać ukarana walkowerem. W takim wypadku trzeba napisać w komentarzu o braku przeciwnika.

3.5 Potwierdzenie wyniku

Każdy z zawodników ma obowiązek wpisania i potwierdzenia wyniku po zakończonym meczu. Obowiązkiem gracza, który wygrał jest zamieszczenie zdjęcia z wynikiem na oficjalnej stronie w opcjach meczu "Wgraj media". W przypadku braku zdjęcia administracja turnieju ma prawo anulować taki mecz.

3.6 Fałszywy wynik

Wszelkie próby oszustwa poprzez wpisanie fałszywego wyniku będą surowo karane. Zawodnicy którzy dopuszczają próby oszustwa zostają natychmiastowo zdyskwalifikowani z turnieju oraz otrzymują blokadę na następne turnieje kwalifikacyjne.

3.7 Problem z połączeniem internetowym

W przypadku, gdy obaj gracze nie mogą się połączyć nie mogą się połączyć do meczu, należy napisać komentarz pod meczem. Administracja turnieju ma prawo do wylosowania zwycięzcy tego meczu. Gdy podczas gry występują tzw. lagi, należy przerwać taki mecz maksymalnie do 15 minuty i zgłosić protest meczowy. Administracja może poprosić graczy o wynik prędkości łącza. Kiedy wynik osiągnie mniejszą prędkość pobierania niż 10MB oraz wysyłania 1MB, gracz może zostać usunięty z turnieju. Organizator oraz wykonawca nie odpowiadają za jakość połączenia zawodników.

3.8 Zasady rozgrywek

Tryb: FIFA Ultimate Team.

Mecze: BO1 (do jednego wygranego meczu), półfinał i finał w systemie BO3 (do dwóch wygranych meczów). W zamkniętych kwalifikacjach mecze będą grane w systemie BO5 (do trzech wygranych)

Zakaz zmian zawodników w pierwszej połowie.

Zakaz używania kart treningów.

Zakaz używania zawodników wypożyczonych.

3.9 Protest meczowy

3.9.1 Definicja

Protest meczowy powstaje w wyniku problemów zaistniałych podczas meczu, które miały wpływ na końcowy wynik spotkania. Protest może zostać zgłoszony podczas rozgrywania spotkania w celu natychmiastowej reakcji ze strony administracji. Protest (na stronie ekstraklasagames.org) to oficjalna forma komunikacji pomiędzy obiema stronami oraz Organizatorem. W przypadku zgłoszenia jakichkolwiek problemów dopiero po meczu, to protest zostanie negatywnie rozpatrzony. W przypadku, gdy następuje złamanie regulaminu (np. za dużo kart ikon) lub występują inne problemy, należy niezwłocznie wyjść z meczu i zgłosić to oficjalną drogą.

3.9.2 Zasady zgłaszania protestów

Zgłoszony protest musi zawierać dokładne informacje o powodzie jego wystosowania. Proste stwierdzenie „oni oszukiwali” nie jest wystarczające. Ponadto, wymagane jest, aby tekst był poprawnie sformatowany i tym samym czytelny dla zainteresowanych stron. Wszelkie przejawy agresji lub niekulturalnego zachowania w dyskusji podczas protestu, są surowo karane.

4. Zasady rozgrywek - sezon zimowy oraz wiosenny

Rozgrywki offline dla sezonu zimowego oraz wiosennego wyglądają następująco:

16 zawodników na platformę zostanie wylosowane do 4 grup. Dwie najlepsze osoby w grupach awansują do drabinki playoff. W fazie grupowej mecze będą rozgrywane systemem best of one, a w fazie pucharowej mecz + rewanż. Zawodnicy na obu platformach będą zbierać punkty klubowe, które zdecydują o awansie do fazy finałowej. Szczegóły podział punktów znajdują się w punkcie 4.2

4.1 Sesja fotograficzna

Każda z zawodników ma obowiązek stawić się na sesje fotograficzną. Sesja fotograficzna będzie odbywać się dzień przed każdymi rozgrywkami offline.

W celu ustalenia wszystkich szczegółów, każdy z zawodników zostanie poinformowany indywidualnie drogą mailową.

4.2 Podział punktów

Poniższy ranking będzie oddzielną tabelą dla obu platform.

Miejsce zajęte podczas Finałów Rundy Zimowej i Wiosennej	Punkty dla klubu za miejsce zajęte podczas Finałów Rundy Zimowej	Punkty dla klubu za miejsce zajęte podczas Finałów Rundy Wiosennej
1	500	750
2	450	675
3 - 4	400	600
5 - 8	300	450
9 - 12	200	300
13 - 16	100	150

4.3 Herb oraz stroje w drużynach

Obowiązkiem zawodnika jest używanie herbu oraz strojów drużyny, którą reprezentuje. W przypadku braku odpowiednich herbów lub strojów, zawodnik zostanie ukarany trzema minusowymi punktami za każdy mecz bez wyżej wymienionych elementów.

4.4 Ubiór podczas wydarzeniu offline

Każdy z graczy otrzyma od Organizatora koszulkę. Obowiązkiem gracza jest założenie/korzystanie z w/w rzeczy podczas wydarzeń offline. Dodatkowo gracz jest zobowiązany do założenia długich spodni.

4.5 Konta gry na fazę playoff

Zawodnicy dostaną specjalne konta od Organizatora z których będą musieli korzystać. Na tych kontach wszystkie dostępne karty zostaną odblokowane.

4.6 Ceremonia wręczenia nagród oraz wywiady

Uczestnicy zobowiązani są do udziału w ceremonii wręczenia nagród. W przypadku braku udziału w ceremonii, gracz może zostać pozbawiony nagród. W trakcie trwania wydarzenia offline, każdy z zawodników zobowiązany jest do udzielania wywiadów dla osób wyznaczonych przez organizatora i członków mediów.

4.7 Punktualność

Każdy uczestnik sezonu zasadniczego ma obowiązek stawić się na miejsce rozgrywek o czasie wyznaczonym przez administrację. Uczestnicy dostaną dostateczną ilość czasu na przygotowanie się do gry i rozwiązanie wszelkich problemów technicznych, które mogą wystąpić podczas meczu. Uczestnik powinien niezwłocznie poinformować o jakichkolwiek spóźnieniach koordynatora rozgrywek. Jakiegokolwiek spóźnienia będą skutkować przyznaniem walkowera.

5. Faza finałowa

Uczestnikiem fazy finałowej, będą zawodnicy, którzy reprezentowali klub podczas rundy Wiosennej. Poniżej schemat fazy finałowej:

5.1 Grupy

Osiem najlepszych klubów z rankingu na każdej konsoli będzie rywalizować w dwóch grupach w systemie każdy z każdym. Dwóch najlepszych zawodników awansuje do fazy playoff. Finałowe rozgrywki będą rozgrywane na dedykowanych kontach od wydawcy gry.

Mecze na każdej platformie będą odbywać się w systemie Best of One (do jednego wygranego meczu). O wyniku końcowym decydować będą:

1. Punkty
2. Mecze bezpośrednie na obu platformach
3. Bilans bramek
4. Mała tabela (w przypadku 3 lub więcej drużyn o tej samej ilości punktów)
5. W przypadku braku możliwości rozstrzygnięcia o zajętych miejscach, administracja ma prawo podjąć decyzję o dodatkowych meczach w ostatnim dniu meczowym.

5.2 Faza playoff

Pary będą prezentować się następująco :

1A - 2B

1B - 2A

Mecze rozgrywane będą w systemie mecz + rewanż a ich wynik będzie sumą bramek strzelonych i straconych z obu meczów. W przypadku takiego samego wyniku o końcowym zwycięstwie zadecyduje dodatkowy mecz. W przypadku wielkiego finału, gdzie zmierzą się finaliści platformy XBOX ONE oraz PlayStation 4 o kolejności meczów oraz ewentualnego dodatkowego meczu (w przypadku remisu) zadecyduje rzut monetą (zwycięzca będzie mógł ustalić kolejność rozgrywania meczów, dodatkowy mecz będzie rozgrywany na platformie z drugiego pojedynku).

6. 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 akceptowanie wszystkich zasad.

7. Prawa Autorskie

Wszelkie treści pojawiające się w tym dokumencie są własnością Organizatora lub są używane za zgodą właściciela. Nieautoryzowane rozprowadzanie, powielanie, 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 Organizatora..

Cała zawartość tego dokumentu została podana zgodnie z naszą najlepszą wiedzą. Zastrzegamy sobie prawo do zmiany treści lub plików znajdujących się na naszej stronie <http://ekstraklasagames.org> w dowolnym czasie bez uprzedniego informowania o tym.

