



Mistrzostwa Brawl Stars

Regulamin turnieju

1. Postanowienia ogólne	5
1.1. Prawa do transmisji	5

1.2. Nagrody pieniężne	6
1.3. Organizatorzy	6
1.3.1 Zespół administracyjny turnieju	6
1.4. Wersja gry	6
1.4.1 Poprawka	6
1.5. Zmiany reguł	6
1.6. Zachowanie poufności	6
1.7. Alkohol i inne substancje psychoaktywne	7
1.8. Wymagania i ograniczenia dotyczące udziału	7
1.8.1 Liczebność drużyny i reguły stałości kadry	7
1.8.1.1 Kapitan drużyny	8
1.8.1.2 Prawo własności miejsca uczestnika	8
1.8.1.3 Nazwa drużyny	8
1.8.2 Nazwy, symbole i sponsorzy	9
1.8.3 Korzystanie z fałszywych kont	9
1.8.4 Zmiana kont	9
1.8.5 Odmowa dopuszczenia do zawodów	9
2. Turniej	9
2.1 Kontakt z zespołem administracyjnym turnieju	9
2.2 Regiony	10
2.2.1 Wymogi co do miejsca zamieszkania	10
2.2.1.1 Zaświadczenie o miejscu zamieszkania w przypadku zawodników, którzy ukończyli 18 lat	10
2.2.1.2 Zaświadczenie o miejscu zamieszkania w przypadku zawodników przed 18. rokiem życia	10
2.2.2 Zmiana miejsca zamieszkania w okresie między turniejami	10
2.2.3 Regionalne systemy punktacji - eliminacje regionalne online	11
2.2.3.1 Przeniesienie regionu koreańskiego i dołączenie Chin	11
2.2.4 System punktacji w Finale Miesiąca	12
2.3 Formuła meczów	12
2.3.1 Best of 1 (Bo1)	12
2.3.2 Best of 3 (Bo3)	12
2.3.3 Best of 5 (Bo5)	13

2.4 Pula map	13
2.5 Wyzwanie mistrzowskie	13
2.6 Eliminacje regionalne online w ESL Play	14
2.6.1 Zasady udziału w eliminacjach regionalnych w ESL Play	15
2.7 Finał Miesiąca (zasięg globalny)	15
2.7.1 Obecność w dniu dla mediów	15
2.7.2 Harmonogram	15
2.7.3 Kalendarz	16
2.7.4 Podział nagród pieniężnych w Finale Miesiąca	16
2.7.5 Wykluczenia zadymiarzy z Finału Miesiąca	16
2.7.6 Ukończenie wyzwania mistrzowskiego a Finał Miesiąca	17
2.8 Finał Światowy	17
2.8.1 Podział nagród pieniężnych	17
2.9 Rozstawienia	17
2.10 Zmiany dotyczące meczów	17
2.11 Przygotowania do gry	18
2.11.1 Niestawienie się na meczu	18
2.11.2 Wyniki	18
2.11.2.1 Remisy w eliminacjach regionalnych online	18
2.11.3 Poddanie się i oddanie meczu	18
2.11.4 Zrzuty ekranu	18
2.11.5 Materiały z meczu	18
2.11.6 Definicja materiałów z meczu	19
2.11.7 Transmisja i streaming	19
2.11.7.1 Obserwatorzy	19
2.11.8 Zamiany zawodników	19
2.12 Problemy techniczne	19
2.13 Formuła Finałów Miesiąca online i zmiany w formule eliminacji	20
2.13.1 Zakwalifikowane drużyny	20
2.13.2 Zmiany w eliminacjach	20
2.13.3 Harmonogram transmisji	21
2.13.4 Pula nagród i podział punktów w Finale Miesiąca online	21
3. Kodeks postępowania	22

3.1 Zasady współzawodnictwa	22
3.1.1 Niesportowe zachowania	22
3.2 Zmowy	22
3.3 Uczciwość rywalizacji	22
3.4 Hackowanie	22
3.5 Wykorzystywanie luk	22
3.6 Celowe zrywanie połączenia	22
3.7 Wykroczenia podlegające osobnej ocenie zespołu administracyjnego	23
3.8 Wulgarność i mowa nienawiści	23
3.9 Agresywne zachowania i obelgi	23
3.10 Agresywne zachowania	23
3.11 Zakłócanie pracy ekip technicznych	23
3.12 Nieautoryzowane urządzenia telekomunikacyjne	23
3.13 Stosowny ubiór	24
3.14 Tożsamość	24
3.15 Zachowania niezgodne z duchem profesjonalizmu	24
3.15.1 Odpowiedzialność własna	24
3.15.2 Molestowanie	24
3.15.3 Molestowanie seksualne	25
3.15.4 Dyskryminacja i poniżanie	25
3.15.5 Wypowiedzi na temat Mistrzostw Brawl Stars, Supercell i Brawl Stars	25
3.15.6 Ujawnienie informacji bez upoważnienia	25
3.15.7 Postępowanie wyjaśniające w sprawie naruszeń regulaminu	25
3.15.8 Działalność przestępcza	25
3.15.9 Naruszenia zasad moralności	25
3.15.10 Ochrona poufności	26
3.15.11 Przekupstwo	26
3.15.12 Zakaz werbowania i korumpowania	26
3.15.13 Podarunki	26
3.15.14 Niewykonywanie poleceń	26
3.15.15 Ustawianie meczów	26
3.15.16 Wymogi przedłożenia dokumentów	26
3.15.17 Powiązanie z grami hazardowymi	26

3.16 Kary	27
3.17 Prawo do publikacji	27
3.18 Sponsoring	27
3.19 Urządzenia	28
4. Komunikacja i wsparcie	28
4.1 Wsparcie	28
4.2 Zespół administracyjny	28
4.3 Oszukiwanie	28
4.3.1 Ataki DDoS	28
4.3.2 Ustawianie meczów	29
4.3.3 Oprogramowanie i sprzęt	29
4.4 Dyskwalifikacja	29
5. Katalog punktów karnych	29
5.1 Grzywny	30
6. Regulamin	30

1. Postanowienia ogólne

Niniejszy regulamin określa ogólne zasady obowiązujące na wszystkich etapach turnieju. Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie bez obowiązku wcześniejszego powiadomienia zawodników. Zespół administracyjny podejmuje rozstrzygające decyzje we wszystkich sprawach lub sporach nieuregulowanych tym regulaminem.

1.1. Prawa do transmisji

Supercell zachowuje wszelkie prawa do transmisji rozgrywek ligowych. Dotyczy to między innymi streamingu wideo, transmisji telewizyjnych, streamingu shoutcast, powtórek, pokazów demo i botów LiveScore.

1.2. Nagrody pieniężne

Wszystkie nagrody pieniężne zostaną wypłacone najpóźniej w terminie 90 dni od zakończenia Finału Miesiąca. Jeśli drużyna albo zawodnik nie poda informacji wymaganych do zrealizowania wypłaty i nie podejmie starań, by je uzupełnić, wypłata nagrody zostanie wstrzymana do czasu uzupełnienia braków.

1.3. Organizatorzy

Organizatorem eliminacji regionalnych online do Mistrzostw Brawl Stars i Finałów Miesiąca w imieniu Supercell Oy jest:

ESL Gaming Polska sp. z o.o.
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice
NIP: 525-24-78-330
REGON: 142403601
KRS: 0000356059

1.3.1 Zespół administracyjny turnieju

Zespół administracyjny turnieju będzie złożony z pracowników ESL Gaming Polska Sp. z o.o. i Supercell Oy.

1.4. Wersja gry

Aby wziąć udział w turniejach organizowanych przez zespół administracyjny, wszyscy zawodnicy muszą zainstalować najnowszą wersję gry. Aktualizacje należy zainstalować jeszcze przed rozpoczęciem turnieju.

1.4.1 Poprawka

Wszystkie mecze online będą rozgrywane przy użyciu poprawki dostępnej na serwerach w terminie rozgrywania meczu. Wszystkie mecze offline będą rozgrywane przy użyciu serwerów i urządzeń udostępnionych przez zespół administracyjny.

1.5 Zmiany reguł

Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do modyfikowania, usuwania i zmiany reguł opisanych w tym regulaminie bez uprzedzenia. Ponadto zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do rozstrzygania spraw nieuregulowanych szczegółowo w tym regulaminie, a także, w skrajnych przypadkach, do podejmowania decyzji sprzecznych z literą regulaminu, gdy jest to konieczne ze względu na zasady fair play i utrzymanie ducha uczciwej rywalizacji sportowej.

1.6 Zachowanie poufności

Treść protestów, zgłoszeń do obsługi klienta, dyskusji oraz wszelkiej innej korespondencji z zespołem administracyjnym jest ściśle poufna. Zabronione jest publikowanie takich materiałów bez uprzedniej pisemnej zgody zespołu administracyjnego.

1.7 Alkohol i inne substancje psychoaktywne

Udział w meczu online lub offline pod wpływem alkoholu albo innych środków psychoaktywnych jest bezwzględnie zabroniony i może prowadzić do nałożenia surowych kar.

1.8 Wymagania i ograniczenia dotyczące udziału

Aby wziąć udział w turniejach organizowanych przez ESL, należy spełnić następujące warunki:

- Wszyscy zawodnicy powinni posiadać ważne dokumenty uprawniające do podróży (w tym paszporty) przed przystąpieniem do turnieju.
- Wszystkim zawodnikom biorącym udział w turnieju offline administrator turnieju zapewnia rezerwację hotelu i przelotu, przejazdu na miejscu oraz oficjalne zaproszenia na turniej.
- Od zawodników wymaga się tylko pokrycia kosztów wiz, jeśli są niezbędne przy wjeździe do kraju, w którym odbywa się turniej offline. Administracja turnieju oferuje pomoc i instruktaż w procedurze składania wniosków wizowych.
- Wszyscy zawodnicy muszą mieć ukończone 16 lat w dniu rozpoczęcia regionalnych eliminacji online.
- Zawodnicy, którzy nie ukończyli 18 lat, mogą wziąć udział w turnieju offline po przedstawieniu zgody podpisanej przez rodziców lub opiekunów prawnych. Administracja turnieju udostępni uczestnikom szablony dokumentu.
- Każdy zawodnik musi zarejestrować się na platformie ESL Play.
- Każdy zawodnik musi mieć konto w Brawl Stars i powiązany Supercell ID.
- Każdy zawodnik, który chce wziąć udział w regionalnych eliminacjach online na dany miesiąc, musi mieć na koncie maksymalną liczbę 15 zwycięstw w ostatnim wyzwaniu mistrzowskim w grze. Wyjątkiem jest udział w finale miesiąca zgodnie z opisem w punkcie 2.7.6.

Zawodnik, który nie spełnia tego warunku, nie kwalifikuje się do eliminacji.

Jeśli eliminacje przejdzie drużyna, która nie spełnia wymogów, drużyna ta utraci swoje prawa do kwalifikacji, a jej miejsce zajmie drużyna klasyfikowana jako następna.

Do udziału w regionalnych eliminacjach online kwalifikują się tylko zawodnicy, którzy wygrali 15 gier i nie przegrali więcej niż 3 gier w ramach wyzwania mistrzowskiego. Drużyna, w skład której wchodzi zawodnicy bez prawa do kwalifikacji, nie będzie mogła wejść do eliminacji regionalnych online. Zawodnicy z prawem do kwalifikacji mają prawo do swobodnego tworzenia własnych drużyn na potrzeby regionalnych eliminacji online i nie mają obowiązku startowania w tych samych składach, w których brali udział w wyzwaniu mistrzowskim. Kiedy drużyna zdobędzie już punkty w klasyfikacji do Finału Światowego, zaczynają obowiązywać reguły stałości kadry, przez co zmiany składu drużyny mogą skutkować utratą punktów klasyfikacyjnych.

1.8.1 Liczebność drużyny i reguły stałości kadry

Drużyna może mieć w aktywnym składzie tylko 3 lub 4 zawodników, przy czym zalecanych jest 4 zawodników ze względu na wyższą konkurencyjność i stabilność zespołu.

Kiedy drużyna zdobędzie już punkty w klasyfikacji, zaczynają obowiązywać reguły stałości kadry:

- Drużyna może dodać tylko 1 zawodnika w ciągu połowy sezonu:
 - od 19 stycznia do 31 maja;

- od 1 czerwca do 3 października.
- Drużyny mogą swobodnie usuwać zawodników, ale liczebność składu nigdy nie może spaść poniżej 2 zawodników (nawet w okresie między turniejami).
- Jeśli drużyna nie dokona żadnych zmian w pierwszej połowie sezonu, **przysługujące jej prawo do zmiany składu nie jest przenoszone na drugą połowę sezonu**. W drugiej połowie znów dozwolone będzie wprowadzenie tylko jednej zmiany.
- Jeśli drużyna ma 4 zawodników, dodanie nowego zawodnika będzie możliwe tylko po uprzednim usunięciu jednego z obecnych członków.
- Jeśli drużyna ma 3 zawodników, usunięcie jednego z nich będzie możliwe tylko pod warunkiem, że natychmiast zastąpi go inny.
- Wnioski o tego typu zmiany kadrowe mogą być odrzucane ze względu na niesprzyjający czas lub z innych przyczyn.
- Naruszenie dowolnej z tych zasad przez drużynę będzie skutkowało utratą wcześniej zdobytych punktów w klasyfikacji, aczkolwiek drużyna będzie mogła później zdobywać nowe punkty.

W przypadku spotkań offline zespół administracyjny będzie pokrywać koszty podróży i zakwaterowania dla 4 osób.

"Jeśli drużyna ma tylko 3 graczy, kapitan drużyny może wybrać czwartego uczestnika wyjazdu, ale osoba ta musi być w jakiś sposób związana z drużyną (zawodnik rezerwowy, trener, menedżer, opiekun, rodzic). Czwarta osoba musi towarzyszyć drużynie w miejscu turnieju i na spotkaniach z mediami. Jeśli drużyna życzy sobie obecności dodatkowych osób na turnieju, musi pokryć koszty ich udziału we własnym zakresie, ale zespół administracyjny będzie oferować pomoc informacyjną w zakresie organizacji podróży i pobytu, by ułatwić planowanie wyjazdu."

1.8.1.1 Kapitan drużyny

Kapitan drużyny to osoba wskazana na stronie ESL Play. Po tym, jak drużyna zdobędzie punkty klasyfikacyjne, zaczyna obowiązywać następująca reguła:

- Zespół administracyjny może dokonać zmiany na stanowisku kapitana drużyny tylko na wniosek ponad 50% składu drużyny, której ta zmiana ma dotyczyć.

1.8.1.2 Prawo własności miejsca uczestnika

Miejsce uczestnika w Finale Miesiąca lub w Finale Światowym należy do członków drużyny. Nie należy ono do organizacji będącej właścicielem drużyny. Aby utrzymać miejsce uczestnika w Finale Miesiąca lub w Finale Światowym, drużyna musi przestrzegać reguł stałości kadry.

- Zgodnie z zasadami przyjętymi przez zespół organizacyjny turnieju, dowolna organizacja może posiadać bądź kontrolować maksymalnie **dwie drużyny** w ramach Mistrzostw Brawl Stars. Jeśli organizacja posiada dwie drużyny biorące udział w mistrzostwach, ich nazwy muszą być łatwe do rozróżnienia, np. „El Primo Red” / „El Primo Blue”

1.8.1.3 Nazwa drużyny

Wymagane jest utrzymanie stałych pseudonimów zawodników i nazw drużyn przez cały czas trwania zawodów. Po tym, jak drużyna zdobędzie punkty klasyfikacyjne, zaczynają obowiązywać następujące reguły:

- **Drużyna może dokonać jednokrotnej zmiany swojej nazwy i logo w czasie trwania zawodów. Zmiana podlega ocenie i zatwierdzeniu przez zespół administracyjny.** Po

dokonaniu pierwszej zmiany wszelkie kolejne wnioski będą rozpatrywane indywidualnie przez zespół administracyjny.

1.8.2 Nazwy, symbole i sponsorzy

Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do zakazu posługiwania się w trakcie zawodów niepożądanymi nazwami i symbolami. Na ogół zabronione jest stosowanie jakichkolwiek słów i symboli chronionych prawem, chyba że ich właściciel udzieli na to zgody.

W trakcie Mistrzostw Brawl Stars zabronione jest eksponowanie reklam i materiałów promocyjnych sponsorów reprezentujących innych producentów, wydawców bądź inne platformy gier, a także odwoływanie się do napojów alkoholowych, wyrobów tytoniowych, narkotyków, pornografii, broni, zakładów i gier hazardowych oraz do jakichkolwiek firm, produktów lub usług mających z nimi związek. Wszelkie materiały publikowane przez użytkowników podlegają [Regulaminowi Supercell](#).

1.8.3 Korzystanie z fałszywych kont

Każdy zawodnik jest zobowiązany do korzystania z własnego konta. **W żadnej sytuacji nie jest dozwolone udostępnianie konta innej osobie. Stwierdzenie takiego wykroczenia bądź też naruszenia jakichkolwiek innych zapisów [Regulaminu Supercell](#) przed, w trakcie lub po turnieju będzie skutkowało wykluczeniem zawodnika z rozgrywek i podjęciem stosownych działań wobec odpowiedniego konta Brawl Stars.**

1.8.4 Zmiana kont

Zawodnicy nie mogą zmieniać kont ani nazw kont po przystąpieniu do Mistrzostw Brawl Stars. Zespół administracyjny w szczególnych przypadkach może wydać zgodę na zmianę konta lub nazwy konta.

1.8.5 Odmowa dopuszczenia do zawodów

Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do odmowy dopuszczenia zawodnika do udziału w turnieju z dowolnych przyczyn zależnie od własnej oceny.

2. Turniej

Turniej będzie złożony z czterech części:

- Wyzwanie mistrzowskie rozgrywane w ramach gry (zasięg globalny)
- Eliminacje regionalne online (zasięg regionalny)
- Finał Miesiąca (zasięg globalny)
- Finał Światowy (zasięg globalny)

2.1 Kontakt z zespołem administracyjnym turnieju

Do dyspozycji są trzy główne sposoby komunikacji z zespołem administracyjnym turnieju:

- Zgłoszenie do obsługi klienta na platformie ESL Play - tylko w sprawach dotyczących pomocy w trakcie rozgrywek turniejowych.
- Oficjalny serwer Mistrzostw Brawl Stars na platformie Discord - sprawy bieżące i drobne ogłoszenia dotyczące turnieju.
- Adres e-mail zespołu administracyjnego turnieju - ta forma kontaktu ma być używana we wszystkich sprawach oficjalnych, takich jak transfery zawodników, zmiany nazw i zmiany kapitana drużyny. Kontakt przez e-mail: brawlstarsadmin@eslgaming.com

2.2 Regiony

Zawodnicy będą uczestniczyć w regionalnych fazach turnieju zgodnie ze swoim miejscem zamieszkania, potwierdzonym przez kwalifikowane dokumenty. Każdy region będzie mieć niezależną tabelę klasyfikacyjną i osobną pulę miejsc w Finale Miesiąca:

- Europa, Bliski Wschód i Afryka - w skrócie „Europa” - **3 miejsca**
- AZJA I PACYFIK - w tym Korea i Japonia - w skrócie „AZJA I PACYFIK” - **2 miejsca**
- Chiny kontynentalne - w skrócie „Chiny” - **1 miejsce**
- Ameryka Północna i Północna Ameryka Łacińska - w skrócie „AM PŁN i PŁN AM ŁAC” - **1 miejsce**
- Południowa Ameryka Łacińska - w skrócie „PŁD AM ŁAC” - **1 miejsce**

Podział miejsc w Finale Miesiąca może ulec zmianie.

2.2.1 Wymogi co do miejsca zamieszkania

Zawodnik jest uznawany za mieszkańca danego regionu, jeśli zamieszkiwał w nim zgodnie z prawem przez okres dłuższy niż trzy miesiące przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki w ramach turnieju. Każdy zawodnik musi określić swoje miejsce zamieszkania w profilu ESL Play i aktualizować je bezzwłocznie, gdy tylko ulegnie zmianie zgodnie z przepisami prawa. Zawodnik jest zobowiązany przedstawić zaświadczenie o miejscu zamieszkania na wniosek zespołu administracyjnego turnieju. Wszyscy uczestnicy Finału Miesiąca mają obowiązek przedstawić zaświadczenie o miejscu zamieszkania przed przystąpieniem do zawodów.

2.2.1.1 Zaświadczenie o miejscu zamieszkania w przypadku zawodników, którzy ukończyli 18 lat

Zawodnicy mający ukończone 18 lat mogą przedstawić zaświadczenie o miejscu zamieszkania w następującej postaci:

- oficjalne zaświadczenie urzędowe;
- dokumenty zebrane samodzielnie, na przykład zaświadczenia szkolne, rachunki za media, wyciągi z rachunków bankowych albo zaświadczenia z miejsca pracy, jednoznacznie potwierdzające fakt zamieszkiwania zawodnika pod wskazanym adresem przez odpowiednio długi czas.

2.2.1.2 Zaświadczenie o miejscu zamieszkania w przypadku zawodników przed 18. rokiem życia

Zawodnicy przed ukończeniem 18. roku życia mogą przedstawić zaświadczenie o miejscu zamieszkania w następującej postaci:

- zaświadczenie szkolne;
- zaświadczenia od rodziców, czyli dowód pozostawania w relacji rodzic-dziecko oraz zaświadczenie, że przynajmniej jeden z rodziców mieszka we wskazanym regionie, jak w punkcie 2.1.1.1

2.2.2 Zmiana miejsca zamieszkania w okresie między turniejami

Jeśli w okresie między turniejami zawodnik zechce zmienić miejsce zamieszkania, może to zrobić bez żadnych ograniczeń, o ile zmiana odbywa się w obrębie tego samego regionu uczestnictwa.

Jeśli zawodnik chce przenieść się do innego regionu uczestnictwa i dalej brać udział w Mistrzostwach Brawl Stars, musi powiadomić o tym zespół administracyjny i dostarczyć zaświadczenie o nowym miejscu zamieszkania zgodnie z punktem 2.2.1.

2.2.3 Regionalne systemy punktacji - eliminacje regionalne online

Drużyny będą zdobywać punkty klasyfikacyjne, aby zakwalifikować się ze swojego regionu do Finału Światowego. Drużyny najwyższej klasyfikowane w regionalnych eliminacjach online otrzymają wstęp do Finału Miesiąca:

- **Europa:**
 - Pozycja 1 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 2 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 3 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 4 - **20 punktów**
 - Pozycje 5-8 - **10 punktów**
- **AZJA I PACYFIK:**
 - Pozycja 1 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 2 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 3 - **20 punktów**
 - Pozycja 4 - **10 punktów**
- **Chiny:**
 - Pozycja 1 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 2 - **20 punktów**
 - Pozycja 3 - **10 punktów**
 - Pozycja 4 - **10 punktów**
- **AM PŁN I PŁN AM ŁAC:**
 - Pozycja 1 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 2 - **20 punktów**
 - Pozycja 3 - **10 punktów**
 - Pozycja 4 - **10 punktów**
- **PLD AM ŁAC:**
 - Pozycja 1 - kwalifikacja do Finału Miesiąca
 - Pozycja 2 - **20 punktów**
 - Pozycja 3 - **10 punktów**
 - Pozycja 4 - **10 punktów**

Jeśli nie istnieje możliwość rozegrania Finału Miesiąca osobiście w studio, należy postępować zgodnie z punktem 2.13, w którym opisano podział miejsc w finale.

2.2.3.1 Przeniesienie regionu koreańskiego i dołączenie Chin

Po pierwszej połowie sezonu tabela koreańska została połączona z tabelą dla Azji, Pacyfiku i Japonii. Region ten jest teraz nazywany zbiorczo Azja i Pacyfik i ma dwa miejsca w Finale Miesiąca offline i w Finale Światowym. Wszystkie punkty zdobyte przez drużyny koreańskie do tego momentu zostaną przeniesione do nowej tabeli dla AZJI I PACYFIKU.

Własną tabelę wyników i miejsce w Finale Światowym otrzymał nowo powstały region chiński.

2.2.4 System punktacji w Finale Miesiąca

Drużyny, które przejdą do Finału Miesiąca, zdobywają punkty zależnie od zajętej pozycji:

- Pozycja 1 - **100 punktów**
- Pozycja 2 - **80 punktów**
- Pozycja 3 - **60 punktów**
- Pozycja 4 - **60 punktów**
- Pozycja 5 - **40 punktów**
- Pozycja 6 - **40 punktów**
- Pozycja 7 - **40 punktów**
- Pozycja 8 - **40 punktów**

2.3 Formuła meczów

Zależnie od fazy zawodów mecze będą rozgrywane w różnych formułach. Przyjmuje się następujące formuły i nazewnictwo:

- **Gra** - oznacza jedną grę rozegraną na wybranej mapie i w wybranym trybie.
- **Set** - to zestaw gier w formule **Bo3 lub Bo5** rozegranych w jednym następujących trybów dostępnych w Brawl Stars:
 - Oblężenie
 - Nagroda
 - Zbiory klejnotów
 - Napad
 - Zadyma
- **Mecz** - zależnie od rundy turnieju jest to zestaw setów w formule Bo1, Bo3 lub Bo5. W ramach eliminacji regionalnych online wszystkie sety mają formułę Bo3

Wybrany tryb i mapa zawsze będą widoczne na stronie meczu w ESL Play.

2.3.1 Best of 1 (Bo1)

Formuła Best of 1 oznacza, że zawodnicy rozgrywają tylko jeden set przy użyciu wybranego wcześniej trybu i mapy:

- Gra 1
- Gra 2
- Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3

2.3.2 Best of 3 (Bo3)

Oznacza, że zawodnicy rozegrają do 3 setów. Drużyna zostaje uznana za zwycięską po wygraniu **2 setów**:

- **Set 1 - tryb i mapa 1:**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3
- **Set 2 - tryb i mapa 2:**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3

- **Set 3 - tryb i mapa 3 (rozgrywany tylko pod warunkiem, że dotychczasowy wynik w setach wynosi 1:1):**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3

2.3.3 Best of 5 (Bo5)

Oznacza, że zawodnicy rozegrają do 5 setów. Drużyna zostaje uznana za zwycięską po wygraniu **3 setów**:

- **Set 1 - tryb i mapa 1:**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3
- **Set 2 - tryb i mapa 2:**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3
- **Set 3 - tryb i mapa 3:**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3
- **Set 4 - tryb i mapa 4 (rozgrywany tylko pod warunkiem, że żadna z drużyn nie wygrała dotąd 3 setów):**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3
- **Set 5 - tryb i mapa 5 (rozgrywany tylko pod warunkiem, że żadna z drużyn nie wygrała dotąd 3 setów):**
 - Gra 1
 - Gra 2
 - Jeśli wynik wynosi 1:1, gra 3

2.4 Pula map

Podczas eliminacji regionalnych online informacje o trybach i mapach będą obecne na stronie ESL Play. Podczas Finału Miesiąca informacja ta będzie przekazywana w specjalnym przewodniku dla uczestników.

2.5 Wyzwanie mistrzowskie

- Każdy zawodnik musi ukończyć wyzwanie mistrzowskie w grze za dany miesiąc.
- Wygranie 15 wyzwań mistrzowskich (przy liczbie porażek nieprzekraczającej 2) umożliwi zawodnikom udział w następnej fazie, czyli w eliminacjach regionalnych online na ESL Play
- Wyzwanie mistrzowskie będzie rozgrywane co miesiąc przez 8 miesięcy w następujące dni:
 - **11 stycznia**
 - **8 lutego**

- **14 marca**
- **11 kwietnia**
- **9 maja**
- **13 czerwca**
- **11 lipca (dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem)**
- **8 sierpnia (dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem)**

2.6 Eliminacje regionalne online w ESL Play

- System pucharowy
- Formuła meczu, zależna od rundy rozgrywek, będzie ogłoszona na stronie turnieju
- Limit zgłoszeń dla drużyn: brak limitu
- Najlepiej klasyfikowane drużyny w eliminacjach regionalnych online przejdą do Finału Miesiąca
- Obowiązujące reguły blokowania zadymiarzy:
 - W każdym meczu każda z dwóch drużyn może wykluczyć jednego zadymiarza z gry. Tak wykluczeni zadymiarze nie będą dostępni do wyboru dla żadnej z drużyn przez cały czas trwania meczu.
 - Jeśli jedna z drużyn wybierze zabronionego zadymiarza, konieczna będzie powtórka całej mapy. Jeśli drużyna wybierze zabronionego zadymiarza po raz drugi w tym samym meczu, będzie to potraktowane jako oddanie meczu walkowerem.
 - Aby wykluczenie było skuteczne, drużyna może je przeprowadzić na 2 sposoby – w komentarzach na stronie meczu lub w czacie meczu (ESL).
 - Wykluczenie zadymiarza przez komentarze na stronie meczu odbywa się następująco:
 - Drużyna uwidocznioma po lewej na stronie meczu w ESL Play wyklucza jednego, dowolnie wybranego zadymiarza, zapisując jego imię po angielsku i publikując w postaci komentarza do meczu.
 - Dopiero po tym, jak drużyna z lewej zablokuje wybranego zadymiarza i opublikuje swój wybór, drużyna z prawej na stronie meczu może przystąpić do wykluczania wybranego zadymiarza, postępując w taki sam sposób.
 - Kiedy obie drużyny zablokują zadymiarzy i wykluczenia będą wyraźnie widoczne na stronie meczu, można przystąpić do właściwej rozgrywki.
 - Wykluczenie zadymiarza przez czat meczu odbywa się następująco:
 - Drużyna znajdująca się w górnej części czatu meczu wyklucza jednego wybranego zadymiarza, wpisując jego nazwę po angielsku w czacie meczu i dodając po niej słowo „ban”. „Leon ban”.
 - Dopiero po tym, jak drużyna w górnej części czatu meczu zablokuje wybranego zadymiarza, drużyna w dolnej części czatu może wykluczyć wybranego przez siebie zadymiarza, postępując w taki sam sposób.
 - Kiedy obie drużyny zablokują zadymiarzy i wykluczenia będą wyraźnie widoczne w oknie czatu, można przystąpić do właściwej rozgrywki.
- Eliminacje regionalne online ESL Play będą rozgrywane w następujące dni:
 - **18-19 stycznia**
 - **25-26 stycznia: AZJA, PAC. I JAPONIA**

- **15-16 lutego**
- **21-22 marca**
- **18-19 kwietnia**
- **16-17 maja**
- **20-21 czerwca**
- **18-19 lipca (dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem)**
- **15-16 sierpnia (dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem)**
- ESL Gaming Polska sp. z o.o. zastrzega sobie prawo do weryfikacji wieku zawodników za pomocą opcji żądania identyfikatora na platformie ESL Play. Jeśli gracz, którego poproszono o potwierdzenie wieku, nie odpowie przed terminem kolejnego meczu swojej drużyny, ESL Gaming Polska sp. z o.o. zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji tej drużyny z turnieju.

2.6.1 Zasady udziału w eliminacjach regionalnych w ESL Play

- Gracze muszą się upewnić, że są zalogowani na tym samym koncie gracza, które powiązali z platformą ESL Play i za pomocą którego ukończyli wyzwanie mistrzowskie. Zalogowanie się na niewłaściwym koncie uniemożliwi otrzymywanie zaproszeń w lobby.
- Gracze muszą się upewnić, że w momencie rozpoczęcia turnieju nie znajdują się w żadnym lobby ani party. To także uniemożliwia otrzymywanie zaproszeń.
- Gracze muszą się upewnić, że nie mają włączonego trybu „nie przeszkadzać” w trakcie gry. Powoduje on, że zaproszenia nie pojawiają się na ekranie.
- Gracze muszą uważać na to, by nie kliknąć przycisku „IGNORUJ” jako odpowiedzi na zaproszenie.
- Jeśli drużyna nie znajdzie się w lobby w ciągu 15 minut po wysłaniu zaproszeń, zostanie to automatycznie uznane za oddanie gry walkowerem.
- Jeśli drużyna stwierdzi jakikolwiek problem podczas meczu, ma obowiązek bezzwłocznie zgłosić protest w ESL Play albo zwrócić się o pomoc do naszego administratora za pośrednictwem kanału serwisowego w Discord.

2.7 Finał Miesiąca (zasięg globalny)

8 zakwalifikowanych drużyn z wszystkich regionów wejdzie do rozgrywek pucharowych. Każdy z Finałów Miesiąca będzie obejmował 1 dzień dla mediów i 2 dni transmisyjne i będzie rozgrywany w ESL Arena w Katowicach.

Jeśli nie istnieje możliwość rozegrania Finału Miesiąca osobiście w studio, należy postępować zgodnie z punktem 2.13, w którym opisano reguły Finału Miesiąca online, harmonogram, nagrody i podział punktów.

2.7.1 Obecność w dniu dla mediów

Od każdej z zakwalifikowanych drużyn wymagana jest obecność na imprezie w dniu dla mediów, na jeden dzień przed oficjalnym rozpoczęciem zawodów.

2.7.2 Harmonogram

Oto harmonogram zawodów obowiązujący w trakcie każdej edycji Finału Miesiąca:

Dzień 1: ćwierćfinały

- Ćwierćfinał 1 - formuła Bo5 - początek o 12:15 czasu środkowoeuropejskiego
- Ćwierćfinał 2 - formuła Bo5 - początek po zakończeniu ćwierćfinału 1, najpóźniej o 13:15
- Ćwierćfinał 3 - formuła Bo5 - początek po zakończeniu ćwierćfinału 2, najpóźniej o 14:15
- Ćwierćfinał 4 - formuła Bo5 - początek po zakończeniu ćwierćfinału 3, najpóźniej o 15:15

Dzień 2: półfinały i Wielki Finał

- Półfinał 1 - formuła Bo5 - początek o 12:15 czasu środkowoeuropejskiego
- Półfinał 2 - formuła Bo5 - początek po zakończeniu półfinału 1, najpóźniej o 13:15
- Wielki Finał - formuła Bo5 - początek po zakończeniu półfinału 2, najpóźniej o 14:15
 - Sety wielkofinałowe będą rozgrywane w formule **Bo5** zamiast tradycyjnej formuły Bo3. Wymagane będzie zwycięstwo w **3 spośród 5** gier rozgrywanych w każdym trybie.

2.7.3 Kalendarz

Eliminacje offline będą rozgrywane w Katowicach w następujących terminach:

- **7-8 marca** - drużyny zakwalifikowane w styczniowych eliminacjach regionalnych online
- **4-5 kwietnia** - drużyny zakwalifikowane w lutowych eliminacjach regionalnych online
- **2-3 maja** - drużyny zakwalifikowane w marcowych eliminacjach regionalnych online
- **6-7 czerwca** - drużyny zakwalifikowane w kwietniowych eliminacjach regionalnych online
- **4-5 lipca** - drużyny zakwalifikowane w marcowych eliminacjach regionalnych online (**dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem**)
- **1-2 sierpnia** - drużyny zakwalifikowane w czerwcowych eliminacjach regionalnych online (**dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem**)
- **5-6 września** - drużyny zakwalifikowane w lipcowych eliminacjach regionalnych online (**dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem**)
- **3-4 października** - drużyny zakwalifikowane w sierpniowych eliminacjach regionalnych online (**dokładna data zostanie potwierdzona z miesięcznym wyprzedzeniem**)

2.7.4 Podział nagród pieniężnych w Finale Miesiąca

- 1. miejsce – 25 000 USD
- 2. miejsce – 12 500 USD
- 3. miejsce – 6 250 USD
- 4. miejsce – 6 250 USD
- 5. miejsce – 3 125 USD
- 6. miejsce – 3 125 USD
- 7. miejsce – 3 125 USD
- 8. miejsce – 3 125 USD

2.7.5 Wykluczenia zadymiarzy z Finału Miesiąca

W Finałach Miesiąca będzie obowiązywała dodatkowa reguła:

- Każda drużyna na ślepo wykluczy jednego zadymiarza na cały czas trwania swojego meczu. Wykluczenia będą dokonywane wspólnie z zespołem administracyjnym przed rozpoczęciem każdego z meczy. Wykluczeni zadymiarze nie będą dostępni do wyboru dla żadnej z walczących drużyn.

- Jeśli obie drużyny wykluczą wspólnego zadymiarza, w danym meczu będzie wykluczony tylko jeden zadymiarz.

2.7.6 Ukończenie wyzwania mistrzowskiego a Finał Miesiąca

W składzie każdej drużyny w finale miesiąca musi znajdować się przynajmniej 2 (drużyny 3-osobowe) lub przynajmniej 3 (drużyny 4-osobowe) graczy, którzy ukończyli wyzwanie mistrzowskie i osobiście brali udział w eliminacjach regionalnych w ESL Play i zakwalifikowali się do finału miesiąca.

2.8 Finał Światowy

Drużyny będą kwalifikowane do Finału Światowego na podstawie punktów zdobytych w trakcie całego turnieju mistrzowskiego, od eliminacji regionalnych online aż po Finał Miesiąca.

Każdy region będzie miał własną tabelę klasyfikacyjną i po ostatnim Finale Miesiąca 8 najlepszych drużyn z tych tabel przejdzie do Finału Światowego zgodnie z następującym podziałem:

- EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA - **3 drużyny**
- AZJA I PACYFIK - **2 drużyny**
- Chiny - **1 drużyna**
- AM PŁN I PŁN AM ŁAC - **1 drużyna**
- PŁD AM ŁAC: - **1 drużyna**

Ostateczna liczba miejsc i ich podział między regiony może ulec zmianie.

Po pierwszej połowie sezonu region koreański został połączony z regionem Azji, Pacyfiku i Japonii, tworząc razem region Azji i Pacyfiku mający dwa miejsca w Finale Światowym. 1 własne miejsce w Finale Światowym otrzyma nowo utworzony region chiński.

2.8.1 Podział nagród pieniężnych

Wysokość puli nagród pieniężnych w Finale Świata oraz jej podział zostaną określone w późniejszym terminie.

2.9 Rozstawienia

Rozstawienia określają wstępną klasyfikację poszczególnych drużyn przed rozpoczęciem każdej fazy turnieju w celu właściwego dobrania przeciwników. Rozstawienia we wszystkich styczniowych eliminacjach regionalnych są losowe. O rozstawieniach we wszystkich eliminacjach regionalnych po styczniu będą decydować pozycje drużyn w aktualnej klasyfikacji regionalnej. Na przykład drużyna uplasowana na pierwszym miejscu w klasyfikacji europejskiej otrzyma najwyższą pozycję w rozstawieniu (1), a drużyna ostatnia w klasyfikacji, mająca najmniej punktów, otrzyma najniższą pozycję w rozstawieniu. Drużyny niemające żadnych punktów zostaną rozstawione w sposób losowy.

2.10 Zmiany dotyczące meczów

Zespół administracyjny turnieju może zmienić godzinę rozpoczęcia meczu w drodze decyzji. Zespół administracyjny turnieju powiadomi wszystkich zainteresowanych zawodników w najkrótszym możliwym terminie.

2.11 Przygotowania do gry

Wszelkie problemy, jakich można się spodziewać, należy rozwiązywać przed rozpoczęciem meczu. Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji w przypadku problemów sprzętowych lub problemów z połączeniem. Wszelkie uzgodnienia między drużynami i zawodnikami muszą być opublikowane jako komentarze do meczu. Mecz należy rozgrywać z poprawnymi ustawieniami.

2.11.1 Niestawienie się na meczu

Każda drużyna ma 15 minut na pojawienie się na meczu online (15 minut od planowego terminu rozpoczęcia meczu). Pojawienie się po upływie 15 minut będzie oznaczać przegraną walkowerem.. Drużyna oczekująca musi złożyć oficjalny protest, który będzie też wnioskiem o wygraną walkowerem. Należy pamiętać, że jeśli zawodnik pojawił się na czas, ale musiał później wyjść z uzasadnionych przyczyn, będzie mu wolno wrócić także po upływie 15 minut od planowego rozpoczęcia meczu i nie będzie to liczone jako niestawienie się. Nadużywanie tego wyjątku będzie karane przegraną walkowerem. W razie stwierdzenia, że zawodnik nadużywa tej reguły, należy złożyć oficjalny protest.

2.11.2 Wyniki

Jeśli elektroniczny system obsługi meczów nie działa, obie drużyny ponoszą odpowiedzialność za wprowadzenie prawidłowych wyników w witrynie ESL. Z tego powodu obaj zawodnicy muszą wykonać zrzut ekranu na zakończenie meczu, dzięki czemu administrator turnieju może zapoznać się z prawdziwym wynikiem i przesłać go na serwer ESL. W przypadku sporów co do wyniku meczu należy złożyć oficjalny protest. Jeśli zabraknie wystarczających podstaw do wyłonienia zwycięzcy, obu zawodnikom grozi dyskwalifikacja.

2.11.2.1 Remisy w eliminacjach regionalnych online

Remis jest możliwym, aczkolwiek bardzo mało prawdopodobnym wynikiem. Jeśli po zakończeniu gry ukaże się komunikat „REMIS”, nastąpi rozegranie dodatkowej gry w celu wyłonienia zwycięskiej drużyny. Dodatkowa gra po losowaniu może zostać rozegrana przy użyciu różnych zadymiarzy i gwiazdnych mocy.

2.11.3 Poddanie się i oddanie meczu

W przypadku gdy drużyna jest obecna online i rozegrała przynajmniej 1 starcie, ale nie zareaguje w ciągu 15 minut na żadną próbę kontaktu kanałami dostępnymi w ESL Play (czat, zgłoszenie protestu lub wiadomość osobista), spowoduje to oddanie meczu walkowerem i dyskwalifikację z obecnych eliminacji regionalnych online.

2.11.4 Zrzuty ekranu

Po zakończeniu każdej rozegranej gry **należy wykonać zrzut ekranu z wynikiem meczu**. Drużyna będzie odpowiedzialna za przekazanie wykonanego zrzutu ekranu na stronie meczu na życzenie administratora - wymagany jest osobny zrzut ekranu na każdy wynik (np. na każdą rundę), a przesłać go może dowolna ze stron: wygrana albo przegrana.

2.11.5 Materiały z meczu

Wszystkie materiały z meczu muszą być przekazane i przetrzymywane na ESL Play przynajmniej przez 14 dni. Fałszowanie takich materiałów lub manipulowanie nimi jest zabronione i zagrożone surowymi karami. Materiały z meczu (zrzuty ekranu) powinny mieć przejrzystą nazwę, zawierającą następujące elementy:

- data meczu,
- nazwy drużyn,
- numer setu,
- numer gry w obrębie setu,
- nazwa trybu i mapy.

Na przykład:

- 19-01-2020 drużyna X vs drużyna Y, gra 3, set 2, Zadyma - Boisko

2.11.6 Definicja materiałów z meczu

Materiały z meczu są to wszystkie przesłane materiały, takie jak zrzuty ekranu, pliki ESL Wire, dema, modele i filmy.

2.11.7 Transmisja i streaming

Podczas Finałów Miesiąca zespół administracyjny turnieju będzie prowadzić transmisję na żywo. Przystępując do Finału Miesiąca, wszyscy zawodnicy wyrażają zgodę na rejestrowanie i nadawanie ich gry w ramach osobistej transmisji. Dodatkowo zespół administracyjny turnieju może postanowić o transmitowaniu meczów eliminacji regionalnych online, na co każdy z zawodników wyraża zgodę, przystępując do udziału w eliminacjach regionalnych online.

2.11.7.1 Obserwatorzy

Do nadawania transmisji z meczów uprawnieni są wyłącznie obserwatorzy wyznaczeni przez zespół administracyjny turnieju oraz osoby przez nich upoważnione (np. shoutcasterzy i streamerzy).

2.11.8 Zamiany zawodników

Podczas regionalnych kwalifikacji online zawodnicy tworzący maksymalnie czteroosobowe drużyny mogą zastępować się bez ograniczeń w ramach własnej drużyny. Podczas Finału Miesiąca zmiany zawodników w obrębie drużyny mogą następować tylko między meczami.

2.12 Problemy techniczne

Zawodnicy we własnym zakresie ponoszą odpowiedzialność za napotymane problemy techniczne, takie jak problemy ze sprzętem, oprogramowaniem i łączem internetowym. Nie jest możliwe przekładanie meczów z powodu problemów technicznych; terminy i godziny rozgrywek będą utrzymane.

Podczas turniejów offline zawodnicy odpowiadają za bezzwłoczne zgłaszanie wszelkich problemów technicznych sędziemu.

Każdy zawodnik po napotkaniu problemu technicznego może i powinien wezwać sędziego, aby poprosić o restart gry (powtórzenie meczu). Aby zasygnalizować problem, gracz powinien:

- Unieść rękę w sposób wyraźnie widoczny dla sędziego.
- Natychmiast odłożyć swoje urządzenie.
- NIE kontynuować gry (pozostali zawodnicy w drużynie mogą zdecydować o kontynuowaniu gry aż do czasu podjęcia decyzji przez sędziego).
- Jeśli zawodnik zgłaszający problem będzie kontynuować grę, jego wniosek o powtórzenie meczu zostanie unieważniony.
- Jeśli zapadnie decyzja o powtórzeniu meczu, drużyny nie mogą wprowadzać zmian w kwestii doboru zadymiarzy, gwiazdnej mocy i zablokowanego zadymiarza.

- Jeśli nie będzie zgody na powtórzenie meczu, drużyna, która żądała powtórzenia, może zostać uznana za przegraną. Decyzja będzie podejmowana przez sędziego indywidualnie w każdym przypadku.

Dokładniejsze wprowadzenie w procedury obowiązujące podczas Finałów Miesiąca gracze otrzymają już na miejscu.

2.13 Formuła Finałów Miesiąca online i zmiany w formule eliminacji

W trosce o zdrowie i bezpieczeństwo naszych graczy Finały Miesiąca będą rozgrywane online aż do czasu, gdy zapraszanie graczy do rozgrywek w studio będzie znowu bezpieczne. Na potrzeby pokazów w studio będziemy korzystać z oryginalnej formuły opisanej w punkcie 2.7. Formuła Finału Miesiąca online zostanie opisana poniżej. Podział miejsc w Finale Światowym pozostaje zgodny z opisem w punkcie 2.8.

2.13.1 Zakwalifikowane drużyny

W Finale Miesiąca wezmą udział 4 grupy po 3 drużyny z eliminacji online.

- Azja: drużyny z 1., 2. i 3. miejsca eliminacji w regionie AZJI I PACYFIKU
- Europa: drużyny z 1., 2. i 3. miejsca eliminacji w regionie Europy
- PŁD. AM. ŁAC.: drużyny z 1., 2. i 3. miejsca eliminacji w regionie PŁD. AM. ŁAC.
- AM. PŁN. I PŁN. AM. ŁAC: drużyny z 1., 2. i 3. miejsca eliminacji w regionie AM. PŁN. I PŁN. AM. ŁAC

2.13.2 Zmiany w eliminacjach

Zachodzi konieczność zmiany formuły eliminacji w regionach PŁD. AM. ŁAC. i AM. PŁN. I PŁN. AM. ŁAC:

Region PŁD. AM. ŁAC.:

Eliminacje zostaną rozpoczęte w zwykły sposób, jednak zmiany będą dotyczyły nagród za czołowe miejsca.

- 1. miejsce – przejście do Finału Miesiąca
- 2. miejsce – przejście do Finału Miesiąca
- 3. miejsce – przejście do Finału Miesiąca
- 4. miejsce – 10 punktów w klasyfikacji

Ponadto finałowy mecz nie zostanie rozegrany, jednak rozegrany będzie mecz o 3. miejsce w celu wyłonienia trzeciej drużyny awansującej do Finału Miesiąca.

Region AM. PŁN. I PŁN. AM. ŁAC:

Eliminacje zostaną rozpoczęte w zwykły sposób, jednak zmiany będą dotyczyły nagród za czołowe miejsca.

- 1. miejsce – przejście do Finału Miesiąca
- 2. miejsce – przejście do Finału Miesiąca
- 3. miejsce – przejście do Finału Miesiąca
- 4. miejsce – 10 punktów w klasyfikacji

Ponadto finałowy mecz nie zostanie rozegrany, jednak rozegrany będzie mecz o 3. miejsce w celu wyłonienia trzeciej drużyny awansującej do Finału Miesiąca.

2.13.3 Harmonogram transmisji

- Dzień 1 – sobota:
 - 10:00 - 11:55 CEST – Azja – rozgrywka grupowa – pojedyncze rozgrywki każdy z każdym w ramach grupy między 3 czołowymi drużynami, sety Bo3, mecz Bo5
 - 12:00 - 13:55 CEST – Europa – rozgrywka grupowa – pojedyncze rozgrywki każdy z każdym w ramach grupy między 3 czołowymi drużynami, sety Bo3, mecz Bo5
- Dzień 2 – niedziela:
 - 16:00 - 17:55 CEST – PŁD. AM. ŁAC. – rozgrywka grupowa – pojedyncze rozgrywki każdy z każdym w ramach grupy między 3 czołowymi drużynami, sety Bo3, mecz Bo5
 - 18:00 - 19:55 CEST – AM. PŁN. I PŁN. AM. ŁAC – rozgrywka grupowa – pojedyncze rozgrywki każdy z każdym w ramach grupy między 3 czołowymi drużynami, sety Bo3, mecz Bo5

2.13.4 Pula nagród i podział punktów w Finale Miesiąca online

- AM. PŁN. I PŁN. AM. ŁAC.:
 - 1. miejsce – 9000 USD + 50 pkt.
 - 2. miejsce – 2000 USD + 30 pkt.
 - 3. miejsce – 1250 USD + 20 pkt.
- PŁD. AM. ŁAC.:
 - 1. miejsce – 9000 USD + 50 pkt.
 - 2. miejsce – 2000 USD + 30 pkt.
 - 3. miejsce – 1250 USD + 20 pkt.
- Europa:
 - 1. miejsce – 9000 USD + 70 pkt.
 - 2. miejsce – 6000 USD + 50 pkt.
 - 3. miejsce – 4000 USD + 40 pkt.
- Azja:
 - 1. miejsce – 9000 USD + 70 pkt.
 - 2. miejsce – 6000 USD + 50 pkt.
 - 3. miejsce – 4000 USD + 40 pkt.

3. Kodeks postępowania

3.1 Zasady współzawodnictwa

3.1.1 Niesportowe zachowania

Wymienione niżej zachowania będą uznawane za niesportowe i niezgodne z zasadami fair play i jako takie będą zagrożone karami zależnie od decyzji zespołu administracyjnego.

3.2 Zmowy

Przez znowę rozumie się każde porozumienie z udziałem dwóch (2) lub więcej zawodników lub ich grup, mające na celu uzyskanie przewagi nad zawodnikami strony przeciwnej.

Zmowa może dotyczyć między innymi, aczkolwiek nie tylko, poniższych zachowań:

1. Pozorowana gra, rozumiana jako porozumienie z udziałem dwóch (2) lub więcej zawodników, zakładające niezadawanie sobie obrażeń, nieprzeszkadzanie sobie lub inny sposób prowadzenia gry niezgodny z przyjętymi standardami rywalizacji.
2. Umawianie się z góry co do podziału nagród pieniężnych oraz/lub innych korzyści.
3. Wysyłanie lub odbieranie sygnałów od innych zawodników w postaci elektronicznej lub innej.
4. Celowe doprowadzenie do własnej porażki w grze w celu zdobycia wynagrodzenia lub dla dowolnej innej przyczyny albo nakłanianie innych zawodników do takiego postępowania.

3.3 Uczciwość rywalizacji

W każdej rozgrywce turniejowej od drużyn oczekuje się gry na najwyższym poziomie oraz unikania zachowań naruszających ogólnie przyjęte zasady uczciwości, zdrowej rywalizacji sportowej i fair play.

3.4 Hackowanie

Przez hackowanie rozumie się każdą modyfikację klienta gry Brawl Stars przez zawodnika, drużynę albo inną osobę działającą w imieniu zawodnika lub drużyny.

3.5 Wykorzystywanie luk

Jest to celowe i świadome wykorzystywanie luk odkrytych w oprogramowaniu gry w celu osiągnięcia przewagi.

Wymierzanie kar za wykorzystywanie luk w oprogramowaniu będzie zależne od decyzji zespołu administracyjnego.

3.6 Celowe zrywanie połączenia

Celowe zerwanie połączenia bez uzasadnionej i wyraźnie zadeklarowanej przyczyny.

3.7 Wykroczenia podlegające osobnej ocenie zespołu administracyjnego

Wszelkie inne działania, zaniechania lub zachowania, które w ocenie zespołu administracyjnego naruszają niniejszy regulamin oraz/lub standardy uczciwej rywalizacji obowiązujące w trakcie Mistrzostw Brawl Stars.

3.8 Wulgarność i mowa nienawiści

W miejscu rozgrywania meczu i w jego pobliżu zawodników obowiązuje bezwzględny zakaz wypowiedzi obscenicznych, nieprzyzwoitych, wulgarnych, obraźliwych, stanowiących groźbę lub pomówienie, nękających, oszczerczych, zniesławiających lub w inny sposób agresywnych lub naruszających dobre obyczaje, a także wypowiedzi propagujących nienawiść lub dyskryminację. Członek drużyny nie może korzystać z żadnych środków, usług ani sprzętu udostępnionych przez zespół administracyjny lub jego podwykonawców, by publikować, przesyłać, rozpowszechniać lub w inny sposób udostępniać tego typu zakazane treści. Członek drużyny nie może posługiwać się takimi wypowiedziami w serwisach społecznościowych ani podczas wydarzeń rozgrywanych publicznie, na przykład transmitowanych w formie streamingu.

3.9 Agresywne zachowania i obelgi

Członek drużyny nie może podejmować żadnych działań ani wykonywać żadnych gestów o charakterze obraźliwym, drwiącym, agresywnym lub wrogim, wymierzonych w członka drużyny przeciwnej, fana lub działacza, ani zachęcać innych osób do takiego postępowania.

3.10 Agresywne zachowania

Nie będzie tolerowane agresywne zachowanie wobec zespołu administracyjnego, członków drużyny przeciwnej lub osób z publiczności. Uporczywe naruszanie etykiety, w szczególności dotykanie sprzętu i własności innych zawodników bądź naruszanie ich nietykalności cielesnej będzie surowo karane. Członkowie drużyn oraz ich osoby towarzyszące mają obowiązek odnoszenia się z szacunkiem do wszystkich osób obecnych na meczu.

3.11 Zakłócanie pracy ekip technicznych

Członkom drużyn nie wolno dotykać ani w inny sposób zakłócać działania świateł, kamer i innych elementów wyposażenia studia. Członkowie drużyn nie mogą stawać na krzesłach, stołach ani na innych sprzętach. Członkowie drużyn są zobowiązani do wykonywania wszystkich poleceń ekip technicznych.

3.12 Nieautoryzowane urządzenia telekomunikacyjne

Wszystkie telefony komórkowe, tablety i inne urządzenia do komunikacji głosowej i zdolne do wydawania dźwięków muszą być wyniesione poza obręb pomieszczenia, w którym toczy się rozgrywka. Podczas przebywania na terenie rozgrywek zawodników obowiązuje zakaz komunikacji przez SMS, e-mail i komunikatory/serwisy społecznościowe. Podczas meczu zawodnikowi wolno porozumiewać się wyłącznie z zawodnikami z własnej drużyny.

3.13 Stosowny ubiór

Zespół administracyjny zastrzega sobie w każdej chwili prawo do zakazania udziału w zawodach osobom mającym na sobie ubiór kontrowersyjny lub naruszający dobre obyczaje:

1. Ubiór zawierający jakiegokolwiek fałszywe, nieuzasadnione lub niczym niepoparte stwierdzenia dotyczące jakiegokolwiek produktów lub usług lub opinie, które zespół administracyjny według własnej, niezależnej decyzji, uzna za nieetyczne.
2. Ubiór reklamujący jakiegokolwiek leki wydawane na receptę, wyroby tytoniowe, broń palną lub amunicję.
3. Ubiór zawierający jakiegokolwiek materiały naruszające czyjeś dobre imię, obsceniczne, profanacyjne, wulgarne, budzące obrzydzenie lub obraźliwe albo obrażające wewnętrzne funkcje organizmu lub charakterystyczne efekty ich działania albo odnoszące się do spraw, które nie są uznawane za społecznie akceptowalne w miejscach publicznych.
4. Ubiór odwołujący się do witryn lub produktów pornograficznych.
5. Ubiór zawierający jakiegokolwiek znak towarowy, materiał chroniony prawem autorskim lub inną własność intelektualną bez zgody jej właściciela albo jakiegokolwiek materiału, który może stać się powodem do roszczeń z tytułu naruszenia praw, przywłaszczenia lub innych form nieuczciwej konkurencji wobec Mistrzostw Brawl Stars lub podmiotów powiązanych.
6. Ubiór zawierający materiały naruszające dobre imię lub oszczercze wobec drużyny przeciwnej, jej zawodników lub jakiegokolwiek innych osób, podmiotów lub produktów.
7. Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do odmowy przyjęcia lub dalszego uczestnictwa w meczu zawodników, którzy naruszają wymienione wyżej zasady ubioru.

3.14 Tożsamość

Zawodnik nie może zakrywać swojej twarzy ani w żaden inny sposób ukrywać swojej tożsamości przed zespołem administracyjnym. Zespół administracyjny musi mieć możliwość rozpoznania tożsamości każdego z zawodników w każdej chwili i może prosić o usunięcie wszelkich przedmiotów, które utrudniają identyfikację zawodników albo rozpraszają uwagę innych zawodników lub zespołu administracyjnego. Z tego powodu czapki z daszkiem należy zakładać daszkiem do tyłu, aby daszek nie przesłaniał widoku z żadnej kamery. Z analogicznych względów w miejscu prowadzenia rozgrywek obowiązuje zakaz noszenia wszelkich innych akcesoriów utrudniających identyfikację, takich jak bandany, ciemne okulary, maski bądź szaliki.

3.15 Zachowania niezgodne z duchem profesjonalizmu

3.15.1 Odpowiedzialność własna

Jeśli nie określono inaczej, wszelkie naruszenia regulaminu podlegają karze bez względu na to, czy zostały popełnione celowo. Wszelkie próby popełnienia takich naruszeń są także zagrożone karą.

3.15.2 Molestowanie

Molestowanie jest zabronione. Przez molestowanie rozumie się systematyczne i powtarzalne, nieprzyjemne działania podejmowane przez dłuższy czas, mające na celu izolowanie i osamotnienie konkretnej osoby lub naruszenie jej poczucia godności.

3.15.3 Molestowanie seksualne

Molestowanie seksualne jest zabronione. Przez molestowanie seksualne rozumie się dopuszczanie się zachowań o charakterze seksualnym, które nie są pożądane przez ich adresata. Podstawą oceny jest stwierdzenie, czy osoba będąca w pełni władz umysłu potraktowałaby dane zachowanie jako niepożądane lub obraźliwe. Obowiązuje zasada zerowej tolerancji dla wszelkich gróźb i wymuszeń natury seksualnej albo obietnic korzyści w zamian za usługi seksualne.

3.15.4 Dyskryminacja i poniżanie

Zawodnicy nie mogą wypowiadać się w sposób naruszający godność określonych krajów, osób lub grup poprzez pogardliwe, dyskryminujące lub poniżające słowa lub działania odnoszące się do rasy, koloru skóry, przynależności etnicznej, narodowości, pochodzenia społecznego, płci, języka, wyznania, przekonań politycznych lub jakichkolwiek innych opinii, sytuacji materialnej, urodzenia, orientacji seksualnej lub jakichkolwiek innych przyczyn.

3.15.5 Wypowiedzi na temat Mistrzostw Brawl Stars, Supercell i Brawl Stars

Członkowie drużyn nie mogą wygłaszać, wykonywać, publikować ani autoryzować bądź popierać jakichkolwiek wypowiedzi lub działań, które miałyby w rzeczywistości lub w założeniu szkodzić interesom lub dobremu imieniu turnieju, spółki Supercell lub jej podmiotów powiązanych albo grze Brawl Stars, zgodnie z ostateczną i wiążącą opinią zespołu administracyjnego turnieju.

3.15.6 Ujawnienie informacji bez upoważnienia

W czasie turnieju drużyny mają obowiązek podpisywać dokumenty dotyczące ochrony informacji traktowanych jako poufne do czasu ich publikacji. Przedwczesne ujawnienie informacji mogłoby zakłócić proces planowania przez drużynę strategii na nadchodzące mecze. Z tego powodu, jeśli członek drużyny otrzymał polecenie, by nie ujawniać informacji, gdyż może to zakłócić swobodę współzawodnictwa, a jednak ujawni te informacje mimo zakazu, może to spowodować nałożenie kar na zawodnika i/lub jego drużynę.

3.15.7 Postępowanie wyjaśniające w sprawie naruszeń regulaminu

Jeśli zespół administracyjny uzna, że doszło do naruszenia regulaminu Brawl Stars albo innych zasad obowiązujących w grze, może nałożyć kary na drużynę lub zawodnika według własnego uznania. Jeśli zespół administracyjny skontaktuje się z zawodnikiem w celu wyjaśnienia zaistniałej sytuacji, zawodnik ma obowiązek uczestniczyć w postępowaniu wyjaśniającym i składać wyjaśnienia zgodne z prawdą. Jeśli zawodnik utajni istotne informacje albo wprowadzi zespół administracyjny w błąd, utrudniając w ten sposób postępowanie wyjaśniające, może to skutkować nałożeniem kar na drużynę lub zawodnika.

3.15.8 Działalność przestępcza

Członek zespołu nie może angażować się w żadną aktywność, która stanowi naruszenie prawa powszechnego, regulaminów albo umów i która jest lub może być z dużym prawdopodobieństwem podstawą do orzeczenia winy przez właściwy sąd.

3.15.9 Naruszenia zasad moralności

Członek drużyny nie może angażować się w żadną aktywność, którą zespół administracyjny może uznać za niemoralną, obraźliwą albo niezgodną z przyjętymi normami etycznymi.

3.15.10 Ochrona poufności

Członek drużyny nie może ujawniać żadnych poufnych informacji przekazanych przez zespół administracyjny albo przez jakiegokolwiek pracownika Supercell przy użyciu jakiejkolwiek metody komunikacji, w tym za pośrednictwem mediów społecznościowych.

3.15.11 Przekupstwo

Żaden członek drużyny nie może proponować podarunków ani nagród innym zawodnikom, instruktorom, menedżerom, członkom zespołu administracyjnego ani osobom powiązanim lub zatrudnionym przez inną drużynę biorącą udział w turnieju w zamian za usługi obiecane, wyświadczone lub zaplanowane, które przyczyniałyby się do zwiększenia szans na pokonanie drużyny przeciwnej.

3.15.12 Zakaz werbowania i korumpowania

Żaden członek drużyny ani inna osoba związana z drużyną nie może namawiać, kusić ani werbować zawodników należących do innych drużyn uczestniczących w turnieju, ani też nakłaniać innych zawodników do łamania lub zrywania umowy z inną drużyną. Naruszenia tej reguły będą skutkowały karami uznaniowymi nakładanymi przez zespół administracyjny. Rozmowy na temat statusu zawodnika z innej drużyny muszą mieć charakter oficjalny i odbywać się na szczelbku kierownictwa obu drużyn. Drużyna pytająca musi powiadomić zespół administracyjny o swoim zainteresowaniu przed rozpoczęciem rozmów o kontrakcie zawodnika.

3.15.13 Podarunki

Żaden członek zespołu nie może przyjmować podarunków, nagród ani wynagrodzeń za usługi obiecane, wyświadczone lub zaplanowane w związku z udziałem w grze, w tym za usługi związane ze zwiększeniem szans na pokonanie drużyny przeciwnej albo za usługi mające na celu poddanie albo ustawienie meczu lub gry. Jedyne wyjątek od tej reguły może stanowić wynagrodzenie powiązane z wynikami w grze, wypłacane członkowi drużyny przez oficjalnego sponsora lub właściciela tej drużyny.

3.15.14 Niewykonywanie poleceń

Żaden członek drużyny nie może odmawiać ani zaniedbywać wykonywania uzasadnionych instrukcji lub decyzji zespołu administracyjnego.

3.15.15 Ustawianie meczów

Żaden członek drużyny nie może czynić ofert ani uzgodnień, zmawiać się ani próbować wywierać wpływu w kwestii wyniku gry lub meczu w jakikolwiek sposób zabroniony przez przepisy prawa albo zapisy tego regulaminu.

3.15.16 Wymogi przedłożenia dokumentów

Zespół administracyjny może w uzasadnionych przypadkach domagać się przedłożenia dokumentów lub innych materiałów na różnych etapach turnieju. Jeśli takie dokumenty nie spełniają wymogów przedstawionych przez zespół administracyjny, może to skutkować nałożeniem kar na drużynę. Kary mogą być też nakładane, jeśli żądane materiały nie zostaną przedłożone albo nie nastąpi to w wymaganym terminie.

3.15.17 Powiązanie z grami hazardowymi

Żaden członek drużyny lub zespołu administracyjnego nie może pośrednio ani bezpośrednio uczestniczyć w zakładach hazardowych dotyczących wyników turnieju lub meczów w Brawl Stars.

3.16 Kary

Ktokolwiek dopuszcza się czynów lub podejmuje próby czynów, które w ocenie zespołu administracyjnego są sprzeczne z zasadami fair play, może ponieść z tego tytułu karę.

W razie stwierdzenia, że członek drużyny narusza jakiegokolwiek z powyższych zasad zespół administracyjny może zastosować następujące kary:

1. Ostrzeżenie
2. Likwidacja wykluczeń zadymiarzy
3. Zawieszenie
4. Dyskwalifikacja

Wielokrotne naruszenia mogą powodować nakładanie coraz ostrzejszych kar, aż do dyskwalifikacji z udziału w turniejach Brawl Stars. Należy podkreślić, że kary mogą nie zawsze być stosowane w podanej kolejności. Na przykład zespół administracyjny może, wedle własnego uznania, zdyskwalifikować zawodnika już za pierwsze naruszenie reguł, jeśli naruszenie to, w ocenie zespołu administracyjnego, będzie mieć dostateczny ciężar gatunkowy.

3.17 Prawo do publikacji

Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do opublikowania informacji o ukaraniu członka drużyny. Każdy członek drużyny albo drużyna, których dotyczy taka informacja, zobowiązuje się niniejszym do niepodejmowania żadnych kroków prawnych przeciwko turniejowi, Supercell oraz/lub ich podmiotom nadrzędnym, zależnym i stowarzyszonym oraz pracownikom, agentom i podwykonawcom.

3.18 Sponsoring

Drużyny uczestniczące w Mistrzostwach Brawl Stars mogą pozyskiwać sponsorów w trakcie całego turnieju. Nie ma ograniczeń w zakresie zdobywania sponsorów. Jeśli sponsor należy do jednej z poniższych kategorii objętych ograniczeniami, zawodnicy nie mogą wyświetlać informacji o takim sponsoringu podczas gry w Brawl Stars, w pobliżu materiałów dotyczących Brawl Stars lub Mistrzostw Brawl Stars ani w związku z jakimikolwiek imprezami firmowanymi przez Supercell. Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do aktualizowania listy kategorii w każdej chwili.

Poniżej znajduje się lista kategorii sponsorów objętych ograniczeniami, przy czym lista ma charakter otwarty:

1. Drużyny i organizacje e-sportowe: tylko jedna drużyna jednocześnie może posługiwać się daną nazwą drużyny lub organizacji e-sportowej.
2. Witryny hazardowe: rozumiane jako dowolna witryna, która ułatwia lub prowadzi zakłady bukmacherskie w oparciu o wydarzenia sportowe lub e-sportowe lub umożliwia hazardową grę w gry kasynowe, w tym w pokera.
3. Dostawcy leków wydawanych na receptę.
4. Dostawcy broni palnej i amunicji.
5. Witryny internetowe oferujące produkty lub treści o charakterze pornograficznym.
6. Produkty lub usługi bezpośrednich konkurentów.

7. Dostawcy produktów tytoniowych, w tym dostawcy papierosów, e-papierosów i atomizerów.
8. Marki i produkty alkoholowe.

3.19 Urządzenia

We wszystkich fazach zawodów zawodnicy muszą grać przy użyciu urządzeń mobilnych (smartfonów lub tabletów). Zabronione jest korzystanie z emulatorów i innego oprogramowania, które modyfikuje grę, aby umożliwić uruchomienie jej na komputerze lub na innych nieautoryzowanych urządzeniach. Zawodnicy korzystający z takiego oprogramowania zostaną wykluczeni z udziału w zawodach.

We wszystkich fazach zawodów rozgrywanych offline urządzenia do rozgrywek będą udostępnione na miejscu przez organizatora, a wszyscy gracze mają obowiązek zdeponować swoje prywatne urządzenia do przechowania przez zespół administracyjny do czasu zakończenia meczu.

Ponieważ drużyny otrzymają specjalne urządzenia do użytku w trakcie turnieju, zawodnicy będą mieć do dyspozycji czas na dostosowanie ustawień do swoich preferencji przynajmniej na jeden dzień przed meczem.

Model udostępnianych urządzeń zostanie ogłoszony przed rozpoczęciem pierwszego pokazu studyjnego.

4. Komunikacja i wsparcie

4.1 Wsparcie

W razie gdyby podczas zawodów zaistniała potrzeba pomocy, należy posłużyć się funkcją czatu dostępną w prawym dolnym rogu ekranu ESL Play albo przesłać zgłoszenie do obsługi klienta.

4.2 Zespół administracyjny

Wszyscy zawodnicy muszą podporządkować się decyzjom i regułom ustalonym przez zespół administracyjny turnieju, administratorów i sędziów. Wszystkie decyzje mają charakter ostateczny z wyjątkiem przypadków, w których wprost przewidziano możliwość odwołania..

4.3 Oszukiwanie

Nie będą tolerowane żadne próby oszustw. W razie wykrycia prób oszustwa drużyna zostanie natychmiastowo wykluczona z turnieju i straci prawo do udziału we wszystkich innych zawodach na 6 miesięcy. Zawodnicy mogą zostać poproszeni o zainstalowanie w swoich urządzeniach oprogramowania chroniącego przed oszustwami na czas turnieju. Przykłady oszustw obejmują między innymi:

4.3.1 Ataki DDoS

Ograniczanie lub próby ograniczania połączenia innego zawodnika z serwerem gry poprzez rozproszony atak typu DoS (odmowa usługi) lub innymi sposobami.

4.3.2 Ustawianie meczów

Próba celowego wpłynięcia na wynik meczu przez rozmyślne doprowadzenie do przegranej lub w inny sposób.

4.3.3 Oprogramowanie i sprzęt

Korzystanie ze specjalnego sprzętu lub oprogramowania, by zyskać w grze przewagę niemożliwą do osiągnięcia innym sposobem. Przykłady mogą obejmować oprogramowanie innych producentów (niezatwierdzone aplikacje wpływające na przebieg gry), grę na prywatnych serwerach, ataki skryptowe. Więcej informacji zawierają strony [Zasady bezpiecznej i uczciwej rozgrywki w grach Supercell](#) oraz Regulamin.

4.4 Dyskwalifikacja

Zespół administracyjny zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji drużyn i zawodników. Każde wykorzystanie znanej luki w oprogramowaniu gry przez drużynę będzie skutkowało orzeczeniem jej przegranej w meczu w momencie pierwszego użycia luki. Jeśli drużyna wykorzysta inną znaną lukę po raz drugi i zostanie ustalone, że zrobiła to celowo, drużyna zostanie wykluczona z turnieju i otrzyma wieczysty zakaz udziału we wszystkich przyszłych zawodach.

5. Katalog punktów karnych

Zawodnik i drużyna mogą otrzymać maksymalnie 6 punktów karnych w każdym meczu, chyba że pojedyncze wykroczenie będzie obłożone wyższą karą. Za każde wykroczenie drużyna może zostać ukarana tylko jednokrotnie bez względu na liczbę zawodników naruszających regułę. Jeśli zawodnik lub drużyna otrzyma punkty karne za większą liczbę wykroczeń, punkty są sumowane.

Zebranie 4 punktów karnych jest równoznaczne z przegraną drużyny w danym meczu.

Wykroczenie	Liczba punktów karnych
Ogólne	
Niestawienie się	Drużyna: 3; Zawodnik: 2
Odrzucenie wyzwania obowiązkowego	Zwykłe: 1 Trudne (top 10): 2
Porzucenie meczu	Zawodnik / drużyna: 2
Wystawienie zawodnika bez prawa do udziału	
Zawodnik niezarejestrowany	Zawodnik / drużyna: 3
Brak premii (jeśli wymagana)	Zawodnik / drużyna: 3
Brak statusu zaufanego (jeśli wymagany)	Zawodnik / drużyna: 3

Podstawiona osoba	Zawodnik / zespół: 6
Gra przy użyciu niewłaściwego konta w grze	Zawodnik / drużyna: 3
Gra bez zarejestrowanego konta w grze	Zawodnik / drużyna: 3
Niesportowe zachowanie	
Wiele kont lub fałszywe konta	Ostrzeżenie / 1-4 punkty karne
Wprowadzanie w błąd	Zawodnik / drużyna: 1-4
Fałszywy wynik	Zawodnik / drużyna: 4
Fałszowane materiały z meczu	Zawodnik / zespół: 6
Fałszowany mecz	Zawodnik / zespół: 6
Oszukiwanie	Zawodnik: 12 / Drużyna: 6

Oprócz przegranej w meczu, za który naliczono karne punkty, osiągnięcie 4 karnych punktów powoduje nałożenie blokady w ESL Play. Osiągnięcie poniższych poziomów progowych skutkuje blokadą o następującym czasie trwania:

- 4 punkty karne - 1 tydzień blokady
- 8 punktów karnych - 2 tygodnie blokady
- 12 punktów karnych - 2 lata blokady (możliwość uchylenia po 6 miesiącach)

5.1 Grzywny

Zespół administracyjny turnieju zastrzega sobie prawo do ukarania drużyny grzywną albo do potrącenia części wygranej w przypadku jakiegokolwiek naruszenia zapisów tego regulaminu.

6. Regulamin

Przez zgłoszenie się do turnieju i uczestnictwo w nim wszyscy zawodnicy akceptują [Zasady bezpiecznej i uczciwej rozgrywki w grach Supercell](#) i [Regulamin Supercell](#), a także potwierdzają regulaminowy stan swoich kont.

Zgłaszając się do udziału w Mistrzostwach Brawl Stars w ESL Play, zawodnicy zgadzają się na poddanie swoich kont kontroli pod kątem naruszenia [Regulaminu Supercell](#) oraz na udostępnienie ESL wyników takiej kontroli.

Naruszenie [Regulaminu Supercell](#) może skutkować nałożeniem kar do wykluczenia z zawodów włącznie.