

Regulamin ESL Pro Series Polska, Sezon VII

1. Definicje

1.1. Uczestnicy

Uczestnikiem ESL Pro Series jest drużyna lub zawodnik. Każdy z zawodników drużyny jest uczestnikiem rozgrywek, niezależnie od tego czy brał udział w meczach. Uczestnik nie może przynależeć do więcej niż jednej drużyny biorącej udział w ESL Pro Series w tym samym czasie.

1.2. Organizator ESL Pro Series

Organizatorem ESL Pro Series w Polsce jest firma Turtle Entertainment Polska sp. z o.o. z siedzibą w 43-100 Tychy, ul. Kościuszki 12, NIP: 525-24-78-330, KRS: 356059, REGON: 142403601. Organizator ESL Pro Series wyznacza administratorów prowadzących struktury ligowe, a w szczególnych przypadkach podejmuje wiążące decyzje.

1.3. Administrator ESL Pro Series

Administratorzy rozgrywek ESL Pro Series, to osoby wyznaczone do przeprowadzenia rozgrywek przez Organizatora ESL Pro Series w Polsce. Administratorzy organizują struktury ligowe, przeprowadzają oraz sędziują mecze.

1.4. Pozycje w drużynie

W drużynie występują następujące pozycje:

1.4.1. Menadżer drużyny

Menadżer zespołu musi być osobą pełnoletnią. Menadżer pełni rolę rzecznika drużyny i jest odpowiedzialny za jej skład oraz oficjalne stanowisko drużyny w kwestiach spornych i ogłoszeniach publicznych. Menadżer decyduje o wyjściowym składzie na mecz drużyny. Menadżer jest uprawniony do brania udziału we wszystkich meczach granych przez jego drużynę.

1.4.2. Kapitan drużyny

Kapitan drużyny musi zostać wybrany przez Menadżera drużyny oraz posiadać ukończone 16 lat. Jest jedyną osobą, która może w trakcie meczu wystosować etykietę protestu do meczu. Kapitan drużyny jest uprawniony do udziału we wszystkich meczach granych przez jego drużynę.

1.4.3. Organizator drużyny

Organizator drużyny jest osobą upoważnioną do organizacji meczów drużyny i omawiania ich terminarza z administracją oraz przeciwną drużyną. Organizator drużyny jest uprawniony do brania udziału w rozgrywkach ESL Pro Series.

1.4.4. Nieaktywni i honorowi gracze

Zabronione jest posiadanie graczy, którzy mają pozycje nieaktywnego lub honorowego gracza w drużynie. Dodatkowo taka osoba nie ma prawa do wzięcia udziału w meczu. Wszelkie próby użycia tych pozycji będą karane 2 punktami karnymi „mniejszego znaczenia”.

1.5. Strefa czasowa

Wszystkie czasy dla rozgrywek ESL Pro Series podawane są w środkowo-europejskiej strefie czasowej Central European Time (CET).

1.6. Sezon rozgrywek

Sezon ligowy rozpoczyna i kończy się wraz z ogłoszonymi terminami. Dla uczestników baraży, sezon ligowy kończy się po rozegraniu baraży ESL Pro Series.

1.7. Kolejka ligowa

Jeśli organizatorzy nie zdecydują inaczej, to tydzień kolejki ligowej rozpoczyna się o godzinie 00:01 w poniedziałek, a kończy o godzinie 23:59 w niedzielę tego samego tygodnia. Organizatorzy ESL Pro Series mogą narzucić stałe terminy kolejek dla danej gry. W tym wypadku jedyną możliwością zmiany terminu jest użycie „dzikiej karty” (wildcard).

1.8. Kary i blokady

Kary, blokady i punkty karne przyznawane są za naruszenia regulaminu. Punkty karne przyznawane są za naruszenia regulaminu. Za mniejsze przewinienia przyznawane są minor penalty, natomiast za poważniejsze naruszenia przyznawane są major penalty.

1.8.1 Minor penalty (Punkty karne „mniejszego znaczenia”)

Minor penalty są nadawane za małe przewinienia typu brak mediów z meczu, brak oświadczenia przedmeczowego, spóźnienie się na mecz czy usunięcie gracza z serwera. Każdy 1 Minor Penalty obejmuje 1% z puli nagród, jaką otrzyma drużyna lub gracz.

1.8.2 Major penalty (Punkty karne „większego znaczenia”)

Major Penalty są nadawane za większe przewinienia typu oszukiwanie administratorów, nie stawienie się do meczu lub za ciągle łamanie regulaminu. Każdy 1 Major Penalty obejmuje 10% z puli, jaką otrzyma drużyna lub gracz.

1.9. Struktura administracyjna

Skład administracyjny		
Michał Wiśniewski	ESL Poland National Head, ESL Pro Series Poland Tournament Director	mw@turtle-entertainment.pl
League of Legends		
Radosław Kwiatkowski	LoL Head Admin	ayden@staff.esl.eu
Starcraft II: Wings of Liberty		
Robert Malinkiewicz	SC2 Head Admin	pentagram@staff.esl.eu

2. Założenia ogólne

2.1. Zmiany w regulaminie

Electronic Sports League (ESL) zastrzega sobie prawo do zmiany lub rozwinięcia regulaminu, jeśli zajdzie taka potrzeba. W wyjątkowych przypadkach decyzje mogą zostać podjęte bez poparcia konkretnym punktem regulaminu.

2.2. Treści wewnętrzne

Zawartość protestów, etykiet wsparcia lub dyskusji z administratorami rozgrywek jest ściśle poufna. Publikacja treści wewnętrznych bez pisemnej zgody Organizatora ESL Pro Series, jest zabroniona i wiąże się z przyznaniem adekwatnych sankcji wobec uczestnika rozgrywek i jego zespołu.

2.3. Kodeks postępowania

Uczestnik ESL Pro Series zobowiązuje się zachowywać w odpowiedni sposób oraz z szacunkiem w stosunku do innych uczestników, widzów, prasy, ESL TV oraz administracji ESL Pro Series. Za zachowania niezgodne z ogólnie przyjętymi normami oraz rywalizacją fair play zostaną przyznane adekwatne sankcje i kary.

2.4. Transmisja z rozgrywek

Wszelkie prawa do transmisji meczów ESL Pro Series należą wyłącznie do Turtle Entertainment Polska. Zawierają one wszelkie formy przekazu, takie jak: boty IRC, strumień shoutcast, strumień video, HLTV, WaaaghTV, powtórki lub transmisje TV. TEP może 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. Uczestnik ESL Pro Series nie może odmówić transmisji jego meczu, ani wybrać sposobu, w jaki będzie on relacjonowany. Ponadto, TEP ma wyłączne prawa do nagranych materiałów z meczu tj. HLTV, demka czy replayów.

2.5. Zakaz spożywania alkoholu i narkotyków

Rozgrywanie meczów ESL Pro Series pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych zabronionych prawem używek, jest surowo zabronione. Nie stanowi różnicy, czy zawodnik rozgrywa swój mecz on-line lub off-line. Naruszenie tej zasady skutkuje usunięciem zawodnika z rozgrywek ESL Pro Series oraz sankcjami w kolejnych sezonach rozgrywek.

2.6. Usunięcie zawodnika lub drużyny z rozgrywek

Gracz indywidualny jest automatycznie usuwany z ESL Pro Series, kiedy zdobędzie sumę 35% lub więcej punktów karnych mniejszego lub większego znaczenia.

Drużyna jest automatycznie usuwana z ESL Pro Series, kiedy zdobędzie sumę 30% lub więcej punktów karnych mniejszego lub większego znaczenia.

Osobie usuniętej z rozgrywek nie przysługuje żadna nagroda pieniężna lub rzeczowa, jeżeli była na premiowanym miejscu.

2.7. Ostateczna decyzja

Jeżeli podczas rozgrywek dojdzie do sporu, gracz lub drużyna (w tym przypadku menager), ma prawo odwołać się od decyzji administratora ligowego i zgłosić swoje zażalenie do głównego administratora. Główny administrator zbiera wszystkie informacje od menagera oraz adminów i na podstawie zebranych materiałów podejmuje ostateczną decyzję. Nie ma możliwości kolejnego odwołania do innych osób.

2.8. Nagrody

Każdy gracz lub drużyna, która wygrała nagrodę pieniężną lub rzeczową , zgadza się na udostępnienie danych osobowych, niezbędnych do wysyłki nagród. Nagrody rzeczowe i pieniężne zostaną wysłane do 90 dni roboczych od zakończenia konkursu bądź rozgrywek.

3. Komunikacja

3.1. Forum ogłoszeń i dyskusji organizacyjnych

W ligach drużynowych każdy zespół może wytypować do dwóch (2) osób, które będą reprezentować drużynę na forum ogłoszeń i dyskusji organizacyjnych. W ligach 1na1, tylko poszczególni gracze oraz organizator z jego drużyny mają dostęp do forum. Jednakże w przypadku uczestnictwa w jednej lidze 1na1 kilku graczy z jednego zespołu, muszą oni wyznaczyć pojedynczego organizatora reprezentującego ich wszystkich. Forum ogłoszeń i dyskusji organizacyjnych są jedyną oficjalną formą ogłoszeń informacji od zespołu administracyjnego do uczestników rozgrywek ESL Pro Series. Wszelkie informacje znajdujące się na tym forum są poufne i muszą pozostać utrzymane w tajemnicy pomiędzy zespołem administratorów a uczestnikami korzystającymi z forum. Informacje lub oświadczenia umieszczone na łamach tego forum przez zespół administratorów nie mogą zostać opublikowane (newsy, fora publiczne, itp.), ani przekazane osobom trzecim. Uczestnicy nieprzestrzegający tej zasady będą karani w zależności od udostępnionej przez nich informacji, w formie punktów karnych, blokady lub bezpośredniej dyskwalifikacji.

3.2. E-mail

ESL wykorzystuje adresy e-mail wprowadzone w profilu gracza do kontaktu z uczestnikami ESL Pro Series. W związku z tym wszyscy uczestnicy rozgrywek proszeni są o umieszczenie działających adresów e-mail w swoich profilach oraz systematyczne sprawdzanie skrzynki pocztowej na wypadek otrzymania pilnych informacji dotyczących wydarzeń ligowych. ESL nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z nie dotarcia wiadomości e-mail na skutek zaniedbania ze strony adresata polegającego na podaniu adresu do niesprawnej elektronicznej skrzynki pocztowej.

4. Warunki uczestnictwa w ESL Pro Series

4.1. Narodowość w grach indywidualnych

ESL Pro Series jest organizowane w różnych krajach prowadzących Electronic Sports League. Uczestnikami w narodowych rozgrywkach ESL Pro Series mogą być wyłącznie osoby, których miejscem zamieszkania jest kraj organizacji turnieju. Zabronione jest branie udziału w rozgrywkach ESL Pro Series w dwóch lub większej liczbie państw.

4.2. Narodowość w grach drużynowych

Do drużyny może dołączyć maksymalnie 7 zawodników, w tym maksymalnie 2 obcokrajowców. Jednakże w każdym meczu, może wziąć udział tylko jeden gracz innego obywatelstwa niż polskie. W przypadku wystąpienia w meczu większej ilości obcokrajowców, drużyna zostaje ukarana **2 punktami karnymi „mniejszego znaczenia”** oraz usunięciem jednej „dzikiej karty” do wykorzystania. Ponadto mecz musi zostać powtórzony, jeśli zwycięska drużyna naruszyła przepisy. Żaden z zawodników drużyny uczestniczącej w polskim ESL Pro Series nie może brać jednocześnie udziału w rozgrywkach ESL Pro Series innego kraju.

4.3. Konto ESL Premium

Gracze uczestniczący w ESL Pro Series muszą posiadać aktywne Konto Premium przez cały okres trwania sezonu ligowego. W przypadku, gdy gracz w rozgrywkach indywidualnych nie posiada Konta ESL Premium, zostaje on ukarany **2 punktami karnymi „mniejszego znaczenia”** za każdy kolejny dzień bez posiadania Konta Premium. W przypadku zawodników w ligach drużynowych, zespół zostaje ukarany **1 punktem karnym „mniejszego znaczenia”** za każdego zawodnika bez

Konta Premium za każdy kolejny dzień. Maksymalna liczba punktów karnych przyznawanych na tydzień dla drużyny wynosi trzy, nawet, jeśli liczba graczy bez Konta Premium jest wyższa.

W przypadku, jeżeli gracz bądź drużyna przystąpi do meczu bez Konta Premium, zostaje ona ukarana **1 punktem „większego znaczenia”** oraz traci jedną „dziką kartę”

4.4 Oszustwa w rozgrywkach

Oszukiwanie w rozgrywkach ESL Pro Series bądź A-Series jest surowo zabronione. Jeżeli gracz użyje niedozwolonych programów zostanie całkowicie usunięty z rozgrywek i otrzyma 12 punktów karnych. W przypadku rozgrywek drużynowych, jeżeli jedna osoba użyje niedozwolonych programów to cała drużyna zostaje usunięta z rozgrywek.

5. Profile graczy

5.1. Zarejestrowane konto ESL

Każdy z zawodników uczestniczących w ESL Pro Series, musi posiadać zarejestrowane i aktywne konto w serwisie Electronic Sports League. Zawodnik jest zobligowany do wprowadzenia w swoim profilu informacji o Imieniu i Nazwisku, datę urodzenia, obecne miejsce zamieszkania (miasto i kraj) oraz adres kontaktowy e-mail. Wszystkie wprowadzone dane mogą zostać ukryte, przez oznaczenie ich, jako „niepubliczne”. Wyjątek stanowi informacja o Imieniu i Nazwisku, która w przypadku zawodników ESL Pro Series musi pozostać widoczna, poprzez oznaczenie jej, jako „publiczna”. Zabronione jest posiadanie więcej niż jedno profilu gracza w ESL. Zgodnie z zasadami zawartymi w regulaminie ogólnym uczestnictwa w Electronic Sports League, posiadanie wielu profili jest karane ich blokadą oraz przyznaniem **4 punktów karnych „mniejszego znaczenia”** w ESL Pro Series.

5.2. Zmiana nazwy (nick) zawodnika

Każdorazowa zmiana nazwy (nick) zawodnika w jego profilu gracza w serwisie ESL lub w trakcie gry, musi zostać zgłoszona i zatwierdzona przez administratorów rozgrywek ESL Pro Series. Nazwa zawodnika nie może zawierać żadnej formy nazwy lub skrótu nazwy sponsora.

5.3. Zdjęcie zawodnika

Zdjęcie zawodnika znajdujące się w jego profilu gracza, musi być aktualne i wyraźnie ukazywać twarz zawodnika. Manipulowanie wyglądem zawodnika na zdjęciu jest zabronione.

5.4. Konto gry

Każdy z uczestników ESL Pro Series, musi posiadać wpisane oryginalne konto gry w swoim profilu gracza ESL.

5.5. Punkty karne za nieprawidłowo uzupełnione konto gracza

W przypadku, gdy profil gracza nie spełnia powyższych wymagań, zawodnik będzie ukarany **1 punktem karnym „mniejszego znaczenia”** za każdy kolejny tydzień, aż do czasu uzupełnienia wymaganych informacji.

6. Profile i konta drużyn

6.1. Profil drużyny ESL Pro Series

Drużyny występujące w rozgrywkach ESL Pro Series muszą posiadać utworzony, dodatkowy profil drużyny dedykowany ESL Pro Series, pod którym drużyna nie będzie występowała w żadnych innych ligach ESL. Ponadto profil ESL Pro Series musi spełniać poniższe wymagania:

- Profil drużyny ESL Pro Series musi posiadać wgrane, aktualne logo drużyny.
- W nazwie rozszerzonej drużyny może znajdować się nazwa sponsora drużyny lub skrót EPS. Stwierdzenia, takie jak „dywizja LoL” itp. w nazwie rozszerzonej są zabronione.
- W profilu drużyny musi znajdować się aktualna informacja na temat menadżera, kapitana i organizatora drużyny.

W przypadku braku spełnienia powyższych wymagań, drużyna otrzymuje **1 punkt karny „mniejszego znaczenia”** za każdy kolejny tydzień bez uzupełnionych lub prawidłowych informacji.

6.2. Zmiana nazwy drużyny

Każdorazowa zmiana nazwy drużyny ESL Pro Series musi zostać zgłoszona głównemu administratorowi ligi w celu jej zatwierdzenia. Wykorzystanie i używanie zmienionej nazwy może nastąpić dopiero po wydaniu na to zgody przez administrację ESL Pro Series w formie wiadomości e-mail.

6.3. Prawa własności do drużyny ESL Pro Series

W czasie trwania sezonu ESL Pro Series zabronione jest przejęcie drużyny przez nowy skład i reprezentowanie dalej tej samej drużyny. W przypadku rozpadu zespołu, cały zespół wraz z organizacją jest wycofany z rozgrywek i muszą ponownie przystąpić do kwalifikacji EPS. Jedyną drogą kwalifikacji są rozgrywki A-Series.

7. Składy drużyn

7.1. Zgłoszenie zawodników do kolejnego sezonu ligowego

Wszyscy zawodnicy drużyny muszą zostać zgłoszeni do kolejnego sezonu ligowego wraz z terminem zakończenia okienka transferowego, którego data rozpoczęcia i zakończenia jest ogłaszana przez administratorów ESL Pro Series. Skład zawodników drużyny musi zostać zgłoszony do administracji ESL Pro Series poprzez etykietę wsparcia. Administratorzy decydują o zakwalifikowaniu zawodnika, jako odpowiedniego do wykorzystania przez drużynę po uprzednim sprawdzeniu jego historii i upewnieniu się, że nie ciąży na nim zarzuty dyskwalifikujące jego udział w ESL Pro Series.

Jeżeli drużyna nie posiada potwierdzonego składu na tydzień przed rozpoczęciem pierwszej kolejki ligowej kolejnego sezonu, Organizator ESL Pro Series może zadecydować o jej wykluczeniu z sezonu ligowego ESL Pro Series i przeniesieniu do rozgrywek A-Series. W takiej sytuacji miejsce wycofanej drużyny zajmuje pierwsza z drużyn A-Series, która nie uzyskała kwalifikacji w turnieju barażowym.

7.2. Zmiany składu zawodników drużyny

W trakcie trwania jednego sezonu ESL Pro Series każda z drużyn może dodać maksymalnie 2 nowych zawodników, którzy nie biorą udziału w EPS. Tylko menager zespołu ma prawo zgłosić

głównemu administratorowi prośbę o dodanie nowego zawodnika. Należy to zrobić poprzez etykietę wsparcia. Liczba graczy w zespole nie może przekraczać 7 zawodników.

Po zakończeniu sezonu ESL Pro Series, administratorzy otwierają na 14 dni okno transferowe pomiędzy sezonami. W tym czasie drużyny mogą wymienić 3 graczy, także z drużyn EPS. Liczba graczy w zespole nie może przekraczać 7 zawodników.

7.3. Potwierdzenie nowego sezonu

Uczestnicy rozgrywek, którzy awansowali do ESL Pro Series bezpośrednio lub poprzez baraże z A-Series oraz uczestnicy, którzy nie spadli z ESL Pro Series do A-Series, muszą potwierdzić swoje uczestnictwo w nadchodzącym sezonie. Należy to zrobić w ciągu 7 dni od daty ogłoszenia newsa na stronie ESL. Po upływie tego terminu, uczestnik otrzymuje jeden punkt karny „mniejszego znaczenia” za każdy kolejny tydzień bez potwierdzenia uczestnictwa w ESL Pro Series. Jeżeli uczestnik nie potwierdzi zgłoszenia do startu 1 kolejki, zostaje usunięty z rozgrywek a w jego miejsce wchodzi kolejny uczestnik z A-Series.

7.4. Zawodnicy w turnieju barażowym

Turnieje kwalifikacyjne oraz barażowe są częścią aktualnie trwającego sezonu ligowego, dlatego też obowiązują w nim wszystkie blokady zawodników oraz obostrzenia w ich dodawaniu zdefiniowane dla aktualnie trwającego sezonu ligowego. Drużyna biorąca udział w turnieju barażowym nie jest upoważniona do dodawania nowych zawodników w przerwie pomiędzy końcem sezonu regularnego a początkiem turnieju barażowego, jeśli wcześniej wykorzystała limit dodania maksymalnie 2 nowych graczy w trakcie sezonu ligowego.

Jeżeli drużyna uzyskała awans do ESL Pro Series poprzez turniej barażowy, to zawodnicy, którzy wzięli udział w meczach drużyny w turnieju barażowym muszą wystąpić w jej składzie w nadchodzącym sezonie ligowym ESL Pro Series, do którego zakwalifikowała się drużyna, a jednocześnie zawodnicy ci nie mogą wystąpić w barwach żadnej innej drużyny ESL Pro Series i A-Series przez okres trwania sezonu ligowego, do którego uzyskali awans.

8. Opuszczenie rozgrywek

8.1. Zastąpienie uczestnika

Jeśli uczestnik jest zmuszony do opuszczenia rozgrywek ESL Pro Series w ciągu 3 pierwszych kolejek ligowych, zastąpi go uczestnik, który zajął najwyższą pozycję w turnieju kwalifikacyjnym lub barażowym spośród uczestniczących w nim uczestników, którzy nie uzyskali awansu. Organizator ma prawo zrobić dodatkowy turniej, który wyłoni nowego uczestnika ESL Pro Series. Mecze rozegrane przez uczestnika opuszczającego rozgrywki zostaną w całości rozegrane ponownie przez uczestnika zastępującego. Wyniki rozegranych meczów przez uczestnika opuszczającego rozgrywki zostają unieważnione.

8.2. Blokada za opuszczenie ESL Pro Series

Uczestnik, który opuszcza aktualnie trwający sezon ESL Pro Series jest wykluczony z uczestnictwa w kolejnym sezonie. Reguła ta bezwzględnie dotyczy każdego rodzaju opuszczenia rozgrywek, niezależnie czy nastąpiło ono w skutek indywidualnej decyzji uczestnika, czy też jego dyskwalifikacji. Uczestnicy, którzy opuścili rozgrywki ESL Pro Series mogą przystąpić do A-Series w każdej chwili, ale ich ponowny awans do ESL Pro Series może nastąpić dopiero po zakończeniu kolejnego (w stosunku do momentu opuszczenia) sezonu ligowego.

8.3. Usunięcie punktów karnych

Punkty karne przyznane w meczu przeciwko uczestnikowi, który opuścił rozgrywki ESL Pro Series zostają usunięte. Reguła ta nie dotyczy kar przyznanych za oszukiwanie oraz zachowania agresywne lub niezgodne z zasadami kulturalnej dyskusji.

9. Awanse i spadki

9.1. Forma kwalifikacji do ESL Pro Series

A-Series jest jedyną formą kwalifikacji do ESL Pro Series. Jeśli nie istnieją rozgrywki A-Series dla gry dodanej do ESL Pro Series, Organizator przeprowadzi turniej kwalifikacyjny, który odbędzie się przed rozpoczęciem sezonu lub też ustali skład uczestników ESL Pro Series na podstawie innej ligi wprowadzanej gry, rozgrywanej w strukturach Electronic Sports League. Organizator zastrzega sobie prawo do niedopuszczenia uczestnika do turnieju barażowego, jeśli w przeszłości wykazał się on nieodpowiednim zachowaniem lub brakiem sportowego ducha wymaganego w rozgrywkach ESL Pro Series.

9.2. Zdegradowani uczestnicy

W przypadku zdegradowania uczestnika z rozgrywek ESL Pro Series, organizacja prowadząca tego uczestnika nie jest upoważniona do obejmowania innego uczestnika, który zakwalifikował się do następnego sezonu. Złamanie powyższej reguły może skutkować podjęciem przez Organizatora decyzji o dyskwalifikacji wszystkich zaangażowanych stron, włącznie z obejmowanym uczestnikiem, który uzyskał kwalifikację do ESL Pro Series.

9.3. Awanse oraz spadki

Bezpośredni awans do kolejnego sezonu ESL Pro Series uzyskuje się z rozgrywek A-Series. Dla każdej gry są przedstawione indywidualne zasady i zostaje to ogłoszone przez administratorów.

9.4. Uczestnicy o tej samej liczbie punktów

W przypadku, gdy na zakończenie sezonu ESL Pro Series lub A-Series dwóch uczestników posiada taką samą liczbę punktów w tabeli ligowej, o ostatecznej pozycji decyduje wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy tymi uczestnikami. Jeśli w meczu pomiędzy tymi drużynami padł remis, czynnikiem decydującym jest łączna liczba wygranych rund/map.

10. Terminy rozgrywek

10.1. Harmonogram kolejek ligowych

Na początku sezonu ligowego planowany jest harmonogram kolejek ligowych na cały okres trwania sezonu. Harmonogram jest stały, a terminy meczów mogą zostać przełożone wyłącznie za pomocą dzikiej karty. W szczególnych przypadkach Organizator ESL Pro Series może przełożyć poszczególne mecze, np. tak, aby dopasować najciekawsze spotkania, które mają rozegrać się podczas imprez offline.

10.2. Dzika karta

Uczestnik ESL Pro Series może wykorzystać maksymalnie 2 dzikie karty (wildcards) w trakcie trwania sezonu ligowego. Przesunięcie meczu o +/- 1 godzinę nie wymaga użycia dzikiej karty pod warunkiem, że administratorzy oraz przeciwnik wyrażą na to zgodę i zmiana nastąpi 48 h przed domyślną datą spotkania. Jeśli mecz musi zostać przełożony o więcej niż 1 godzinę, konieczne jest użycie dzikiej karty. Jeżeli uczestnik musi przełożyć mecz, ale wykorzystał już wszystkie przysługujące mu dzikie karty, otrzymuje on **1 punkt karny „większego znaczenia”**. W przypadku wykorzystania dzikiej karty, administracja ESL Pro Series ustala nową datę meczu w

terminie kolejki ligowej ustalonej przez regulamin. Przy ustaleniach dotyczących nowej daty przełożonego meczu, administracja preferuje propozycję daty wystosowaną przez uczestnika, który nie wystosował dzikiej karty.

10.3. Wyjątki w wykorzystaniu dzikiej karty

Dzika karta nie może zostać użyta w przedostatniej i ostatniej kolejce ligowej. Wszystkie mecze tych kolejek ligowych muszą zostać rozegrane w domyślnym terminie.

10.4. Kary za wykorzystanie dzikiej karty

Wykorzystanie dzikiej karty jest możliwe przed rozpoczęciem meczu. Jeżeli mecz miał być transmitowany w ESL TV, drużyna, która przekłada mecz otrzymuje 3 punkty „mniejszego znaczenia”. W przypadku, gdy uczestnik nie stawiał się na meczu ligowym bez użycia dzikiej karty, zostaje przyznany mu **1 punkt karny „większego znaczenia”**, a z jego konta zostaje usunięta 1 dzika karta.

Ponadto, wykorzystanie dzikiej karty w terminach określonych poniżej, skutkuje przyznaniem dodatkowych punktów karnych:

- pomiędzy 24 a 12 godziną przed rozpoczęciem meczu: 2 punkty karne „mniejszego znaczenia”,
- pomiędzy 11 a 3 godziną przed rozpoczęciem meczu: 3 punkty karne „mniejszego znaczenia”,
- mniej niż na 2 godziny przed meczem: 4 punkty karne „mniejszego znaczenia”.

11. Skład drużyny zgłoszony do meczu

11.1. Termin zgłoszenia składu drużyny

W dyscyplinach drużynowych, skład drużyny musi zostać podany nie później niż na 24 godziny przed ustalonym terminem meczu. Brak dodania składu drużyny do meczu, będzie skutkować **3 punktami karnymi „mniejszego znaczenia”**

11.2. Termin zgłoszenia składu drużyny dla wydarzeń offline w ramach ESL Pro Series

Uczestnik wydarzenia offline w ramach ESL Pro Series, musi podać skład drużyny nie później niż na 96 godzin przed ustalonym terminem meczu.

12. Rozgrywanie meczów

12.1. Rozpoczęcie meczu

Wszystkie mecze ESL Pro Series muszą rozpocząć się o godzinie podanej na stronie przedstawiającej nadchodzące mecze lub stronie meczu. Jakiegokolwiek zmiany daty meczu muszą zostać zaakceptowane przez administrację ligi. Jeśli prośba o zmianę daty zostaje odrzucona, możliwe jest wykorzystanie dzikiej karty.

12.2. Opóźnienia

Uczestnicy meczu zobowiązani są do obecności na wyznaczonym serwerze gry oraz gotowości do gry nie później niż na planowaną godzinę rozpoczęcia spotkania. Jeśli uczestnik nie jest gotowy do gry o godzinie rozpoczęcia meczu, otrzymuje on **2 punkty karne „mniejszego znaczenia”**. Jeżeli uczestnik nie jest gotowy do gry po 15 minutach od zaplanowanej godziny meczu, otrzymuje kolejne **3 punkty karne „mniejszego znaczenia”**. Jeżeli mecz jest transmitowany w ESL TV, drużyna, która opóźnia rozpoczęcie meczu otrzymuje dodatkowo **2 punkty karne „mniejszego znaczenia”**.

W przypadku, jeżeli mecz nie dojdzie do skutku, drużyna, która nie mogła rozegrać meczu otrzymuje **1 punkt karny „większego znaczenia”** oraz **2 punkty karne „mniejszego znaczenia”**, jeżeli miała być transmisja w ESL TV. W tej sytuacji punkty karne za opóźnianie meczu nie są naliczane.

Administrator ma prawo przełożyć spotkanie, jeżeli stwierdzi, że opóźnienie było spowodowane przez osoby trzecie.

12.3. Wynik meczu

Wynik meczu musi zostać wprowadzony oraz zaakceptowany przez uczestników natychmiast po zakończeniu meczu. Protest do meczu może zostać wystosowany przed zaakceptowaniem wyniku. Uczestnicy spotkania ligowego zobligowani są do wgrania wszystkich wymaganych mediów z zakończonego meczu.

12.4. Przechowywanie mediów z meczu

Wszystkie media z meczu (np. zdjęcia i powtórki) muszą być przechowywane przez graczy do dwóch tygodni. W przypadku wystosowania protestu, wszystkie media muszą być przechowywane, przez co najmniej 2 tygodnie od rozwiązania protestu. Na wniosek administracji ligi należy wgrać wszystkie media z meczu na stronę meczu, którego dotyczy.

12.5. Wytyczne dla protestów meczowych

Protest może zostać wystosowany do 72 godzin od rozpoczęcia meczu przy użyciu formularza protestu. Wszystkie protesty zgłaszane w inny sposób lub po upływie 72 godzin od rozpoczęcia meczu, będą ignorowane. Jeżeli problemy występują podczas meczu, protest może zostać zgłoszony w trakcie jego trwania, np. w przypadku wykrycia złych ustawień serwera. Protest jest formą komunikacji pomiędzy administracją a zaangażowanymi stronami. W proteście dotyczącym dyscyplin drużynowych, jedyną osobą upoważnioną do dyskusji po stronie drużyny, jest jej Menadżer (w przypadku braku menagera jest kapitan). Każdorazowy udział w proteście zawodnika drużyny innego niż jej Menadżer (lub kapitan) jest karane przyznaniem **1 punktu karnego „mniejszego znaczenia”**.

Wystosowany 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 karane każdorazowo **1 punktem karnym „mniejszego znaczenia”** dla drużyny, której przedstawiciel dopuścił się naruszenia tej zasady.

12.6. Powtórzenie meczu

Strona poszkodowana może zdecydować o powtórzeniu meczu lub pozostawieniu obecnego wyniku zakończonego spotkania. W przypadku, gdy wynik powtórnego meczu jest gorszy dla strony poszkodowanej niż poprzedni wynik, nie może ona rościć jego zmiany, a wynik powtórki jest ostateczny. Decyzję o powtórzeniu meczu podejmuje główny administrator ESL Pro Series, na podstawie informacji przekazanych przez administratora gry.

13. Wydarzenia offline

13.1. Uczestnictwo

Administracja ESL Pro Series każdorazowo wyznacza mecze, które zostaną rozegrane podczas wydarzeń offline. Uczestnictwo w wydarzeniach offline jest obowiązkowe. Nie ma możliwości

odmowy uczestnictwa w wydarzeniu offline. Jednakże, jeśli drużyna lub gracz mimo wszystko nie jest w stanie uczestniczyć w wydarzeniu offline, zostaje on ukarany **1 punktem karnym „większego znaczenia”**. Jeśli odmowa uczestnictwa w wydarzeniu offline następuje w terminie krótszym niż dwa tygodnie od wydarzenia, uczestnik zostaje ukarany **2 punktami karnymi „większego znaczenia”** oraz zostaje usunięty z rozgrywek ESL Pro Series tracąc wszystkie zdobyte nagrody pieniężne lub rzeczowe.

13.2. Terminarz

Terminarz wydarzeń offline w ramach ESL Pro Series zostaje ogłoszony w trakcie trwania sezonu. Wszyscy uczestnicy, którzy zostali wytypowani to uczestnictwa w wydarzeniu offline, zostają o tym poinformowani indywidualnie wraz z dokładną godziną, o której muszą stawić się na wydarzeniu.

13.3. Kary za spóźnienia

Jeśli uczestnik wydarzenia w dyscyplinie 1na1 nie jest na miejscu wydarzenia, na co najmniej 60 minut przed ustaloną godziną rozpoczęcia meczu, zostaje on ukarany dodatkowo **1 punktem karnym „mniejszego znaczenia”**. Jeśli uczestnik wydarzenia w dyscyplinie drużynowej nie jest na miejscu wydarzenia, na co najmniej 90 minut przed ustaloną godziną rozpoczęcia meczu, zostaje on ukarany dodatkowo **3 punktami karnymi „mniejszego znaczenia”**.

13.4. Miejsce rejestracji po przybyciu

Wszyscy uczestnicy wydarzenia muszą zgłosić się do punktu kontrolnego natychmiast po przybyciu. Wydelegowany pracownik przekaze wszelkie informacje dotyczące finału.

13.5. Informacja o godzinie przybycia

Uczestnicy wydarzenia są informowani poprzez email, o której muszą się stawić do punktu kontrolnego.

13.6. Zmiany występujących uczestników

Administracja ligi zastrzega sobie prawo do zmiany uczestników wydarzeń offline maksymalnie na 10 dni przed jej terminem. Zgoda ze strony zaangażowanych uczestników nie jest w takiej sytuacji wymagana.

13.7. Zmiany występujących uczestników

ESL Pro Series udostępnia podczas wydarzenia offline komputery oraz monitory, na których rozgrywane są mecze ligowe. Organizacja wszelkiego pozostałego wyposażenia leży w gestii uczestników wydarzenia. Organizator ESL Pro Series zastrzega sobie prawo do narzucenia obowiązku wykorzystania określonych słuchawek podczas wydarzenia ze względu na możliwe udogodnienia z tego wynikające dla samych graczy, jak i sprawności przeprowadzenia rozgrywek na scenie. W taki przypadku informacja o słuchawkach ukaże się przed wydarzeniem i zostanie przekazana jego uczestnikom.

13.8. Ubiór zawodników

Organizatorzy mają prawo zabronić założenia koszulki, czapki czy innego gadżetu, na którym występują logotypy sponsorów. Ponadto, organizator ma prawo nakazać założenie własnych koszulek czy innych gadżetów.

13.9. Wizerunek graczy

Gracz lub drużyna przystępując do rozgrywek zgadza się na wykorzystanie swojego wizerunku w celach marketingowych - obejmujących promocję marek: ESL, ESL Pro Series, ESL Amateur Series, ESL Major Series, ESL TV w szczególności na serwisie www.esl.eu/pl.

13.10. Zachowanie podczas meczu

W momencie rozpoczęcia meczu jego uczestnicy zobligowani są do:

- wyłączenia telefonów komórkowych oraz innych gadżetów, które mogą zakłócać rozgrywkę,
- schowania wszelkiego rodzaju jedzenia,
- schowania wszelkiego rodzaju napojów, na których prezentowane jest logo producenta,
- kulturalnego zachowania

13.11. Wulgarne okrzyki podczas meczu

Wszelkie objawy agresji i wulgaryzmów podczas meczu są zakazane. Administrator prowadzący mecz każdorazowo i indywidualnie ocenia, czy zachowanie uczestnika narusza tę regułę.

Uczestnik otrzymuje **1 punkt karny „mniejszego znaczenia”** każdorazowo i za każdego gracza naruszającego tę regułę.

13.12. Wywiady

Każdy z uczestników wydarzenia offline musi wyznaczyć osobę, z którą będą przeprowadzane wywiady przed meczem i po jego zakończeniu. Uczestnicy rozgrywek 1na1 są automatycznie wyznaczeni, jako osoby udzielające wywiadów. Spóźnienie lub nieobecność podczas wywiadów jest karana w taki sam sposób, jak spóźnienie lub nieobecność podczas meczu.

13.13. Konferencja prasowa

Jeśli podczas wydarzenia odbędzie się konferencja prasowa, to każdy z uczestników wytypowany przez Organizatora ESL Pro Series jest zobligowany do uczestnictwa w konferencji. Wytypowani zawodnicy zostaną zawiadomieni indywidualnie o obowiązku obecności podczas konferencji. Spóźnienie lub nieobecność podczas konferencji jest karana w taki sam sposób, jak spóźnienie lub nieobecność podczas meczu.

Prawa autorskie

Wszelkie treści pojawiające się w tym dokumencie są własnością Turtle Entertainment Polska. 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 jakiejkolwiek formie ani przechowywana w bazie danych lub kopii bezpieczeństwa systemu z wyjątkiem użytku osobistego, bez pisemnej zgody Turtle Entertainment Polska.

Cała zawartość tego dokumentu została podana zgodnie z naszą najlepszą wiedzą. Turtle Entertainment Polska nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek błędy. Zastrzegamy sobie prawo do zmiany treści lub plików znajdujących się na naszej stronie <http://www.esl.eu> w dowolnym czasie bez uprzedniego informowania o tym.