

Regulamin Mistrzostw RTV Euro AGD w FIFA 16

1. Zgłoszenie i uczestnictwo

1.1. Organizatorem Mistrzostw RTV Euro AGD w FIFA 16 jest firma Turtle Entertainment Polska sp. z o.o. z siedzibą w 40-599 Katowice, ul. Żeliwna 38, NIP: 525-24-78-330, KRS: 356059, REGON: 142403601. Organizator turniejów Mistrzostw RTV Euro AGD w FIFA 16 wyznacza administratorów prowadzących struktury ligowe, a w szczególnych przypadkach podejmuje wiążące decyzje.

1.2. Fundatorem nagród w „Mistrzostwa RTV Euro AGD w FIFA 16” jest firma RTV Euro AGD. Rozgrywki rozgrywane będą na jednej platformie – Xbox ONE.

1.3. Zgłoszenia do tur eliminacyjnych rozgrywanych online odbywają się w terminach wyznaczonych przez wykonawcę, który będzie przedstawiony w informacji o zapisach.

1.4. Zgłoszenia wyników meczów w eliminacjach online dokonuje się bezpośrednio na podstronie meczowej przez opcję „wpisz wynik”.

1.5. Do uczestnictwa w rozgrywkach są uprawnieni wyłącznie gracze z obywatelstwem polskim, to jest posiadający polski paszport. Dodatkowo wymagana jest znajomość języka polskiego na poziomie umożliwiającym swobodną komunikację.

1.6. Do każdej tury eliminacyjnej może zapisać się nieograniczona liczba zawodników, ale tylko pierwsze 256 osób, które potwierdzą obecność poprzez system check-in będzie mogło wziąć udział. System check-in polega na potwierdzeniu uczestnictwa w dniu turnieju, aby uniknąć dużej ilości walkowerów.

1.7. Każdy przystępujący do rozgrywek zgadza się z ustaleniami regulaminu i zobowiązuje się do jego przestrzegania oraz do respektowania wszelkich decyzji administratora rozgrywek odnośnie turnieju.

2. Nagrody

2.1. Sponsorem nagród jest firma RTV Euro AGD. Podział wygląda następująco:

1 miejsce: konsola Xbox ONE Elite

2 miejsce: pad Elite

3 miejsce: pad Elite

3. Dane osobowe

3.1. Aby odpowiadać na pytania użytkowników, spełniać prośby, wysyłać subskrybowane elektronicznie wiadomości lub zarządzać interaktywnymi programami lojalnościowymi dla użytkowników, może zachodzić potrzeba zapytania o dane osobowe takie jak: imię i nazwisko, wiek, adres zamieszkania i korespondencyjny, adres poczty elektronicznej. Jednocześnie informujemy, że baza danych zawierająca dane osobowe przekazywane przez użytkowników jest zarejestrowana w Generalnym Inspektoracie Ochrony Danych Osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawnymi w tym Ustawą o ochronie danych osobowych.

4. Wszystkie mecze rozgrywek rozgrywane są przy pomocy gry FIFA 16 w zwykłym trybie wyprodukowanej przez firmę EA Sports. Mistrzostwa odbywają się na jednej platformie: Xbox One.

4.1. Ustawienia gry:

- Długość połowy: 6 minut
- Poziom trudności: World Class
- Poziom trudności bramkarza: World Class
- Szybkość gry: Normalna
- Włączona obrona taktyczna
- Składy: Online
- Spalone: On
- Kartki: On
- Liczba zmian: 3
- Podania: Dowolne
- Stadion: Dowolny

4.2. Każdy z zawodników ma obowiązek pisania komentarzy na podstronie meczowej, gdzie potwierdza obecność (aby nie dostać obustronnego walkovera) oraz potwierdza zgłoszenie o walkower (aby rywal ewentualnie mógł potwierdzić, że jest obecny). Dobrą praktyką jest informowanie admina o ewentualnych opóźnieniach poprzez komentarze meczowe.

Wszelkie ważniejsze sprawy należy bezpośrednio rozwiązywać z adminem poprzez protest. W przypadku zgłoszenia problemu/błędu później niż 10 minut po zamknięciu meczu nie będzie możliwości cofnięcia wyniku.

4.3. Wszystkie mecze muszą być rozgrywane za pomocą trybu Mecze Towarzyskie Online. W tych rozgrywkach gramy tylko drużynami występującymi podczas Mistrzostw Europy 2016 we Francji. Są to drużyny: **Anglia, Austria, Belgia, Czechy, Francja, Hiszpania, Irlandia, Irlandia Północna, Niemcy, Polska, Portugalia, Rosja, Rumunia, Szwajcaria, Szwecja, Turcja, Walia, Węgry, Włochy**. Nie trzeba grać jedną drużyną przez cały turniej.

4.4. Wynik meczu w przypadku gier w pucharach wpisujemy po rozstrzygnięciu, który gracz wygrał. W przypadku remisu należy rozegrać nowy mecz, strzelec pierwszego gola w nowym spotkaniu, awansuje dalej. W fazie finałowej gramy systemem BO3 (do dwóch wygranych spotkań), w przypadku remisu należy rozegrać nowy mecz, strzelec pierwszego gola w nowym spotkaniu, awansuje dalej.

4.5. Jeżeli nastąpi rozłączenie gry pomiędzy 1 a 5 minutą należy powtórzyć całe spotkanie. Wynik meczu uzyskany do czasu rozłączenia należy dodać do końcowego rezultatu dogranego spotkania. Grę od środka rozpoczyna gracz, który był ostatni przy piłce w momencie rozłączenia:

- 0 - 5 min -> cały mecz
- 6 -10 min -> 85 min
- 11-15 min -> 80 min
- 16-20 min -> 75 min
- 21-25 min -> 70 min
- 26-30 min -> 65 min
- 31-35 min -> 60 min
- 36-40 min -> 55 min
- 41-45 min -> 50 min
- 46-50 min -> 1 połowa
- 51-55 min -> 40 min
- 56-60 min -> 35 min
- 61-65 min -> 30 min
- 66-70 min -> 25 min
- 71-75 min -> 20 min
- 76-80 min -> 15 min
- 81-85 min -> 10 min
- 86-90 min -> 5 min

5. Zakazane zagrania

5.1. Używania tzw. Starej obrony gry wyłącznie na Nowej Obronie (taktycznej)

5.2. Wychodzenie z meczu przed końcem spotkania

5.3. Niesportowe zachowanie: granie na czas, specjalne rozłączanie się z meczu w przypadku korzystnej szansy dla rywala oraz inne sytuacje, które według admina mogą być zaliczane jako niesportowe zachowanie. Pod ten punkt podchodzi również zachowanie w środkach komunikacji jak czat Origin czy protest ESL. Po wykonaniu przez przeciwnika zagrania zabronionego należy kontynuować rozgrywkę, a po zakończeniu meczu należy przedstawić Administratorowi Rozgrywek odpowiednie dowody. Po jego przejrzeniu i stwierdzeniu nieprawidłowości, może nastąpić korekta wyniku, a przeciwnik zostanie ukarany walkowerem. Bez dowodów może nie być możliwości pozytywnego zakończenia protestu.

5.4. Ewidentna gra na czas (musi być dostarczony materiał VIDEO do administratorów w celu udokumentowania tego czynu).

5.5. Używanie własnych formacji (musi być udokumentowane).

5.6. Zmiany drużyny po rozłączeniu meczu.

6. Rozłączenie w sytuacji z czerwoną kartką

6.1 Gracz, który był ukarany czerwoną kartką przed przerwaniem meczu, musi niezwłocznie sfaulować piłkarza drużyny przeciwnej tak, aby ponownie został ukarany czerwoną kartką. Faulu na czerwoną kartkę powinien dokonać tym samym piłkarzem, który otrzymał ją przed przerwaniem meczu. Jeżeli piłkarz otrzyma żółtą kartkę zamiast czerwonej, to czynność faulowania należy powtórzyć tym samym piłkarzem tak, aby otrzymał on czerwoną kartkę.

6.2 Jeżeli mecz zostać przerwany natychmiast po otrzymaniu przez piłkarza czerwonej kartki, a faul na czerwoną kartkę miał miejsce w polu karnym i w związku z przerwaniem meczu nie doszło do wykonania rzutu karnego, to po wznowieniu gry należy doprowadzić do sytuacji, w której rzut karny zostanie wykonany. Powtórzenie faulowania na czerwoną kartkę, może nastąpić przed lub po wykonaniu rzutu karnego, ale nie może prowadzić do przyznania kolejnego rzutu karnego. Czas pozostały do dogrania meczu, łącznie z dodatkowymi minutami, jest liczony od momentu wznowienia gry po przyznaniu czerwonej kartki.

7. Niestawienie się na spotkanie.

Jeżeli zawodnik nie przyjdzie w ciągu 15 minut od daty spotkania proszę zaznaczyć opcję „Gracz nie stawiał się na mecz”, wpisać wynik 3:0 oraz zostawić komentarz informujący o tym na podstronie

meczowej. W fazie finałowej walkower może nie być przyznany, aby działać zgodnie z zasadami fair-play.

8. Dowody rozegrania spotkania.

Dowodem rozegrania spotkania są screeny z meczu, raport od EA lub film video. Pamiętajmy, że prawidłowy screen powinien zawierać nick przeciwnika. Opcja dla konsol – nagrywać kamerą/telefonem komórkowym lub odpowiednią aplikacją w przypadku Xbox One.

9. Miejsce spotkania.

Miejscem spotkania jest czat meczowy ESL, ewentualnie Origin

10. Każdy z zawodników ma obowiązek zachowania rywala jako znajomego w Xbox Live przez 24 godziny od rozegrania meczu.

11. System rozgrywek

11.1 Eliminacje - Na platformie Xbox One rozgrywamy 8 turniejów eliminacyjnych w drabince Single Elimination BO1 (Best of One – do jednego wygranego meczu) oraz BO3 w RO8 (tylko w tej rundzie, jest to mecz o awans) z których wyłonimy najlepszych 32 zawodników, którzy mają awans do fazy finałowej. Z każdej tury eliminacyjnej awansują 4 osoby, aby w finałach pojawiły się 32 osoby.

11.2 Faza finałowa - W fazie finałowej gramy w drabince Single Elimination BO3 (Best of Three – do dwóch wygranych spotkań).

13. Harmonogram:

- I tura: środa, 15 czerwca, godz. 19:00
- II tura: piątek, 17 czerwca, godz. 19:00
- III tura: poniedziałek, 20 czerwca, godz. 19:00
- IV tura: środa, 22 czerwca, godz. 19:00
- V tura: sobota, 25 czerwca, godz. 19:00
- VI tura: poniedziałek, 27 czerwca, godz. 19:00
- VII tura: czwartek, 30 czerwca, godz. 19:00
- VIII tura: sobota, 2 lipca, godz. 19:00
- Faza finałowa - Dzień I: środa, 6 lipca, godz. 19:00
- Faza finałowa - Dzień II: sobota, 9 lipca, godz. 19:00

14. Kwestie nieuwzględnione w regulaminie.

14.1 W przypadku problemu lub kwestii nieuwzględnionej w powyższym regulaminie administratorzy rozgrywek podejmą decyzję zgodnie z regulaminem ogólnym wszystkich rozgrywek ESL Polska. W przypadku braku odniesienia do problemu administratorzy podejmą rzetelną decyzję, którą zawodnicy będą musieli zaakceptować.