



MISTRZOSTWA ŚWIATA BRAWL STARS 2021

INFORMATOR KONKURSOWY

1. WPROWADZENIE

Poniższe warunki stanowią oficjalny dokument z zasadami („**zbiór zasad**”) Mistrzostw Świata Brawl Stars 2021 („**MŚBS**”) i mają zastosowanie we wszystkich ich fazach, wliczając w to wyzwania mistrzowskie („**WM**”), comiesięczne kwalifikacje („**CK**”), comiesięczne finały („**CF**”) i finał światowy („**FŚ**”), zwane odtąd łącznie „**turniejem**”. Wszyscy uczestnicy („**gracze**” i „**drużyny**”) zgadzają się przestrzegać niniejszych warunków. Złamanie tych zasad może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją i/lub przypadkiem wszystkich zdobytych nagród pieniężnych.

Biorąc udział w Turnieju, gracz wyraża zgodę na następujące działania:

Organizator Turnieju („**organizator**”) wedle własnego uznania:

- (a) może aktualizować, zmieniać i uzupełniać od czasu do czasu niniejsze zasady oraz
- (b) może interpretować i stosować niniejsze zasady, publikując komunikaty czy wpisy online, wysyłając e-maile i korzystając z innej formy komunikacji elektronicznej, by przekazywać graczom instrukcje i wskazówki.

2. OMÓWIENIE

2.1. Definicje

- 2.1.1. **Turniej** Odnosi się do Mistrzostw Świata Brawl Stars 2021 w całości, obejmując między innymi jego cztery (4) fazy: wyzwania mistrzowskie, comiesięczne kwalifikacje, comiesięczne finały i finał światowy oraz biorące w nim udział regiony.
- 2.1.2. **Organizator turnieju** Mistrzostwa Świata Brawl Stars 2021, wyzwania mistrzowskie, comiesięczne kwalifikacje i comiesięczne finały w ramach tego wydarzenia będą organizowane i administrowane w imieniu Supercell przez Vindex.
- 2.1.3. **Zespół administracyjny turnieju** Zespół administracyjny turnieju zostanie wyznaczony przez Vindex lub Supercell i będzie jednostką pierwszego kontaktu dla uczestników.

- 2.1.4. **Drużyna** Oznacza grupę trzech (3) lub czterech (4) graczy, którzy do spółki biorą udział po jednej ze stron rywalizacji.
- 2.1.5. **Rozgrywka** Oznacza pojedynczą rywalizację, rozgrywaną dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.
- 2.1.6. **Set** Oznacza serię rozgrywek best-of-one (Bo1), best-of-three (Bo3) lub best-of-five (Bo5) .
- 2.1.7. **Mecz** Oznacza serię setów rozgrywanych pomiędzy dwiema drużynami uczestniczącymi. Mecze mogą składać się z setów Bo1, Bo3 lub Bo5.
- 2.1.8. **Sezon** Każdy sezon będzie trwał miesiąc i będzie składał się z globalnego wyzwania mistrzowskiego, jednych comiesięcznych kwalifikacji na region i jednego comiesięcznego finału na region.
- 2.1.9. **Wydarzenie Comiesięczne** Wydarzenie comiesięczne składa się z comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznego finału.
- 2.1.10. **Tabela Wyników Regionu** Zawiera punkty w mistrzostwach zdobywane przez poszczególne drużyny w ciągu roku. Drużyna lub drużyny z czoła Tabeli Wyników Regionu będą zakwalifikowane do finału światowego. Przydział miejsc będzie się różnił w zależności od regionu.
- 2.1.11. **System kołowy** W zawodach w systemie kołowym każda drużyna gra kolejno ze wszystkimi drużynami przeciwnymi ustaloną liczbę razy.
- 2.1.12. **System szwajcarski** System zawodów niepolegający na eliminacji, w którym drużyny dobierane są wyłącznie przeciwko tym przeciwnikom, którzy mają tyle samo punktów zebranych w dotychczasowych meczach. Na przykład drużyny, których dotychczasowe wyniki to 2-0, będą grać tylko z przeciwnikami, których wynik wynosi również 2-0.
- 2.1.13. **System pucharowy** System turniejowy, w którym drużyna zostaje wyeliminowana po przegraniu meczu.
- 2.1.14. **Kapitan drużyny** W trakcie kwalifikacji do comiesięcznych finałów każda drużyna będzie musiała wyznaczyć kapitana drużyny. Będzie on dla administratorów osobą pierwszego kontaktu we wszelkich

sprawach związanych z drużyną, między innymi blokowania zadymiarzy, zmian składu i próśb o wycofanie się z meczu.

2.2. Prawa

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

2.3. Zmiany reguł

Zespół administracyjny turnieju zastrzega sobie prawo do modyfikowania, usuwania i zmiany reguł opisanych w niniejszym zbiorze zasad bez uprzedzenia.

Zespół administracyjny turnieju zastrzega sobie również prawo do rozstrzygania kwestii nieopisanych wprost w niniejszym zbiorze zasad, a także w szczególnych przypadkach podejmowania decyzji sprzecznych ze zbiorem zasad, w celu utrzymania fair play i zdrowej rywalizacji.

2.4. Ochrona poufności

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

2.5. Warunki użytkowania

Wszyscy uczestnicy podlegają [Warunkom użytkowania](#) ustalonych wcześniej przez właściciela turnieju, czyli Supercell.

3. UPRAWNIENIA, WYMAGANIA I OGRANICZENIA DOTYCZĄCE UDZIAŁU

Aby otrzymać prawo udziału w turnieju, wszyscy gracze muszą spełnić poniższe wymagania. W przypadku gdy drużyna zostanie uznana za nieuprawnioną do udziału, jej miejsce zajmie kolejna drużyna z najlepszym wynikiem.

3.1. Ograniczenia wiekowe

Aby brać udział w comiesięcznych kwalifikacjach i comiesięcznych finałach, gracz musi mieć ukończone szesnaście (16) lat.

3.2. **Warunki dotyczące konta**

Wszyscy gracze muszą posiadać konto Brawl Stars i Supercell ID, które zgłaszają do turnieju. W żadnej sytuacji nie jest dozwolone udostępnianie konta innej osobie. Stwierdzenie faktu udostępnienia konta innemu graczowi lub naruszenia jakichkolwiek innych zapisów [Regulaminu Supercell](#) przed turniejem, w trakcie lub po turnieju będzie skutkowało wykluczeniem zawodnika z rozgrywek i podjęciem stosownych działań wobec odpowiedniego konta Brawl Stars.

3.2.1. Gracze muszą używać tego samego konta przez cały okres trwania turnieju.

3.3. **Ograniczenia regionalne**

Comiesięczne kwalifikacje i comiesięczne finały zostaną podzielone na siedem (7) regionów. Podczas tych dwóch (2) faz gracze będą rywalizować wyłącznie w ramach swoich regionów.

3.3.1. Regiony i należące do nich kraje

3.3.1.1. **Ameryka Północna i Ameryka Łacińska Północna (NA & LATAM N)** – Antigua i Barbuda, Aruba, Bahamy, Barbados, Belize, Bermudy, Kanada, Kajmany, Kolumbia, Kostaryka, Kuba, Dominika, Dominikana, Ekwador, Salvador, Grenada, Gwatemala, Haiti, Honduras, Jamajka, Martynika, Meksyk, Nikaragua, Panama, Portoryko, Saint Kitts i Nevis, Saint Lucia, Trynidad i Tobago, Stany Zjednoczone Ameryki, Wenezuela

3.3.1.2. **Ameryka Łacińska Południowa (LATAM S)** – Argentyna, Boliwia, Brazylia, Chile, Gujana Francuska, Paragwaj, Peru, Surinam, Urugwaj

3.3.1.3. **Europa, Bliski Wschód i Afryka (EMEA)** – Afganistan, Albania, Algieria, Andora, Austria, Bahrajn, Belgia, Benin, Bośnia i Hercegowina, Botswana, Bułgaria, Burkina Faso, Burundi, Kamerun, Wyspy Zielonego Przylądka, Republika Środkowoafrykańska, Czad, Komory, Kongo (Republika

Demokratyczna), Wybrzeże Kości Słoniowej, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Dżibuti, Egipt, Gwinea Równikowa, Erytrea, Estonia, Etiopia, Wyspy Owcze, Finlandia, Francja, Gabon, Gambia, Niemcy, Ghana, Gibraltar, Grecja, Grenlandia, Gwinea, Gwinea Bissau, Węgry, Islandia, Irak, Irlandia, Wyspa Man, Izrael, Włochy, Jersey, Jordania, Kenia, Eswatini, Kuwejt, Łotwa, Liban, Lesotho, Liberia, Liechtenstein, Litwa, Luksemburg, Madagaskar, Malawi, Mali, Malta, Mauretania, Mauritius, Monako, Czarnogóra, Maroko, Mozambik, Namibia, Holandia, Niger, Nigeria, Macedonia Północna, Norwegia, Oman, Terytorium Palestyny, Polska, Portugalia, Katar, Rumunia, Rwanda, San Marino, Wyspy Świętego Tomasza i Książęca, Arabia Saudyjska, Senegal, Serbia, Słowacja, Słowenia, Somalia, Republika Południowej Afryki, Hiszpania, Libia, Sudan, Szwecja, Szwajcaria, Syryjska Republika Arabska, Tanzania, Togo, Tunezja, Turcja, Uganda, Zjednoczone Emiraty Arabskie, Wielka Brytania, Watykan, Sahara Zachodnia, Jemen, Zambia, Zimbabwe

3.3.1.4. **Chiny kontynentalne**

3.3.1.5. **Azja Wschodnia** – Japonia, Korea Południowa, Tajwan, Hongkong, Makao

3.3.1.6. **Azja Południowo-Wschodnia i Południowa, Australia i Nowa Zelandia (SESA & ANZ)** – Australia, Bangladesz, Bhutan, Brunei, Kambodża, Wyspy Cooka, Fidżi, Indie, Indonezja, Kiribati, Laos, Malezja, Malediwy, Wyspy Marshalla, Mikronezja (Sfederowane Stany), Mongolia, Birma, Nauru, Nepal, Nowa Zelandia, Pakistan, Palau, Papua Nowa Gwinea, Filipiny, Samoa, Singapur, Wyspy Salomona, Sri Lanka, Tajlandia, Timor Wschodni, Tonga, Tuvalu, Vanuatu

3.3.1.7. **Europa Wschodnia i Azja Środkowa (EECA)** – Armenia, Azerbejdżan, Białoruś, Gruzja, Kazachstan, Kirgistan, Mołdawia, Federacja Rosyjska, Tadżykistan, Uzbekistan, Ukraina, Turkmenistan

3.3.2. Wszyscy gracze muszą być mieszkańcami regionu, w ramach którego startują, co najmniej od trzech (3) miesięcy przed rozpoczęciem turnieju. Zawodnik jest zobowiązany przedstawić zaświadczenie o miejscu zamieszkania na wniosek zespołu administracyjnego turnieju.

3.3.2.1. Zaświadczenie o miejscu zamieszkania w przypadku zawodników, którzy ukończyli osiemnaście (18) lat:

- Oficjalne zaświadczenie urzędowe
- Prywatny dokument, taki jak zaświadczenie szkolne, rachunki, dokument bankowy lub zaświadczenie z miejsca zatrudnienia. Dokument musi zaświadczać o miejscu zamieszkania gracza pod danym adresem przez dłuższy okres czasu.

3.3.2.2. Zaświadczenie o miejscu zamieszkania w przypadku zawodników, którzy nie ukończyli osiemnastu (18) lat:

- Zaświadczenie szkolne
- Zaświadczenia od rodziców, czyli dowód pozostawania w relacji rodzic-dziecko oraz zaświadczenie, że przynajmniej jeden z rodziców mieszka we wskazanym regionie.

3.3.2.3. Zmiana miejsca zamieszkania

3.3.2.3.1. Gracze mogą zmieniać swoje miejsce zamieszkania w dowolnym czasie pomiędzy sezonami, o ile pozostają w granicach regionu, w ramach którego uczestniczą w turnieju.

3.3.2.3.2. Jeśli gracz chce zmienić miejsce zamieszkania na inny region, musi poinformować zespół administracyjny turnieju i przedstawić dowód miejsca zamieszkania, jak podano w punktach 3.3.2.1 i 3.3.2.2.

3.4. Prawo własności miejsca uczestnika

Wszystkie zdobyte punkty i miejsca w turnieju należą do członków drużyny, a nie organizacji będącej właścicielem drużyny (w stosownych przypadkach). Drużyna musi przestrzegać reguł stałości kadry wymienionych w rozdziale 4.2 (Stałość kadry), aby zatrzymać swoje miejsce oraz wszystkie punkty zdobyte podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów.

3.4.1. Podczas turnieju organizacje mogą posiadać i prowadzić maksymalnie dwie (2) drużyny. Jeśli organizacja posiada dwie drużyny biorące udział w turnieju, ich nazwy i symbole muszą być łatwe do rozróżnienia, np. „El Primo Red” i „El Primo Blue”.

3.4.1.1. Jeżeli organizacja posiada dwie (2) drużyny biorące udział w turnieju, mogą one być przypisane do (1) regionu lub do dwóch (2) różnych regionów.

3.4.1.2. Organizacja musi powiadomić zespół administracyjny turnieju o fakcie posiadania dwóch (2) drużyn biorących udział w turnieju.

3.4.1.3. Organizacja musi powiadomić zespół administracyjny turnieju o zamiarze przejścia drużyny biorącej już udział w turnieju, pisząc na adres ***brawlstars_admin@ee.gg***.

3.5. Wersja gry

3.5.1. Online na smartfonie lub tablecie

3.5.2. Gracze będą korzystać z najbardziej aktualnej wersji gry dostępnej na serwerze.

4. PLAN TURNIEJU

4.1. Fazy i format

Turniej odbędzie się w przeciągu roku i będzie składać się z ośmiu (8) sezonów.

4.1.1. Wyzwania mistrzowskie

- 4.1.1.1. Wyzwania mistrzowskie będą odbywać się pod postacią ogólnoswiatowych wydarzeń w grze.
- 4.1.1.2. Gracze będą mieli dwa (2) dni na wygranie piętnastu (15) rozgrywek, aby zakwalifikować się do następnej fazy, zanim przegrają trzy (3) rozgrywki. Najniższy stosunek zwycięstw do przegranych, jaki może mieć uczestnik, aby móc otrzymać zaproszenie do rejestracji na comiesięczne kwalifikacje, to 15 zwycięstw i 2 porażki.
 - 4.1.1.2.1. Wszystkie mecze będą rozgrywane w setach Bo1 z formatem rozgrywki Bo1.
 - 4.1.1.2.2. Gracze zagrają w pięciu (5) z sześciu (6) następujących trybów gry:
 - Nagroda
 - Zadyma
 - Zbiory klejnotów
 - Napad
 - Gorąca strefa
 - Oblężenie
- 4.1.1.3. W tej fazie gracze mogą rozgrywać mecze solo lub w utworzonych wcześniej drużynach. Składy drużyn nie muszą być takie same jak w comiesięcznych kwalifikacjach.
- 4.1.2. Comiesięczne kwalifikacje
 - 4.1.2.1. Comiesięczne kwalifikacje będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji, znajdującym się pod nową ikoną i nazwą „E-SPORTY”.
 - 4.1.2.2. Każdy region rozgrywa własne comiesięczne kwalifikacje, w których mogą brać udział tylko gracze w wieku co najmniej szesnastu (16) lat, którzy zakwalifikowali się poprzez globalne wyzwanie mistrzowskie w aplikacji.
 - 4.1.2.3. Comiesięczne kwalifikacje będą rozgrywane w przeciągu dwóch (2) dni maksymalnie przez osiem (8) godzin dziennie.

- 4.1.2.4. Drużyny będą rywalizować w systemie szwajcarskim. Rozgrywki odbędą się w weekend po wyzwaniu mistrzowskim.
 - 4.1.2.4.1. Wszystkie mecze będą rozgrywane w setach Bo3 w formacie Bo3. Oznacza to, że minimalna liczba rozgrywek w każdym meczu wynosić będzie 4 (np. przy wynikach 2-0, 2-0), a maksymalna 9 (np. 2-1, 1-2, 2-1).
 - 4.1.2.4.2. Liczba rozgrywanych w systemie szwajcarskim rund będzie uzależniona od liczby uczestników. Maksymalna liczba rund to jedenaście (11).
- 4.1.2.5. Przed rozpoczęciem comiesięcznych kwalifikacji drużyny muszą składać się z trzech (3) lub czterech (4) graczy. Gracze nie będą dopuszczeni do comiesięcznych kwalifikacji solo ani w duetach.
 - 4.1.2.5.1. Drużyny nie muszą mieć takiego samego składu co w wyzwaniu mistrzowskim.
 - 4.1.2.5.2. Podczas przechodzenia do comiesięcznych finałów i postępowania w turnieju drużyny muszą stosować się do reguł stałości kadry opisanych w rozdziale 4.2 (Stałość kadry), żeby zachować zdobywane punkty.
- 4.1.2.6. Osiem (8) najlepiej zakwalifikowanych drużyn z comiesięcznych kwalifikacji każdego z regionów przejdzie do przypisanych im comiesięcznych finałów.
- 4.1.3. Comiesięczne finały
 - 4.1.3.1. Comiesięczne finały będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji, znajdującym się pod nową ikoną i nazwą „E-SPORTY”.
 - 4.1.3.2. Każdy region organizuje własne comiesięczne finały.

4.1.3.3. Drużyny będą rywalizować w trybie pojedynczych eliminacji.

4.1.3.3.1. Ćwierćfinały będą rozgrywane w setach Bo3 w formacie Bo3.

4.1.3.3.2. Półfinały i wielki finał będą rozgrywane w setach Bo5 w formacie Bo3. Mecze finałowe będą składać się z minimum sześciu (6) i maksymalnie piętnastu (15) rozgrywek.

4.1.4. Finał światowy

4.1.4.1. Do finału światowego dopuszczonych zostanie szesnaście (16) drużyn z siedmiu (7) regionów.

4.1.4.2. Światowy finał odbędzie się w listopadzie.

4.2. **Stalność kadry**

4.2.1. Drużyny muszą ustalić i utrzymać swój skład.

4.2.1.1. W każdym momencie drużyny muszą składać się maksymalnie z czterech (4) graczy.

4.2.1.2. Drużyna może dowolnie usuwać graczy, ale zawsze musi składać się przynajmniej z (2) dwóch graczy, nawet pomiędzy sezonami.

4.2.1.3. Każda drużyna może dodać jednego (1) nowego gracza na połowę roku turniejowego, czyli maksymalnie dwóch (2) na rok turniejowy.

4.2.1.3.1. Pierwsza połowa roku turniejowego rozpoczyna się 20 lutego i kończy 13 czerwca. Druga połowa roku turniejowego rozpoczyna się 14 czerwca i trwa do końca finału światowego pod koniec listopada.

4.2.1.3.2. Jeżeli drużyna nie doda nowego gracza w pierwszej połowie roku turniejowego, prawo do zmiany składu nie przenosi się na drugą

połowę i podczas jej trwania drużyna nadal może dodać tylko jednego (1) gracza.

4.2.1.3.3. Do drużyny mogą dołączyć tylko gracze, którzy z powodzeniem ukończyli wyzwanie mistrzowskie w roku 2021.

4.2.1.3.4. Drużyny mogą dodać nowego gracza w dowolnym momencie, z wyjątkiem dni, w których rozgrywane są mecze w ramach comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów, chyba że potrzebne jest zastępstwo w sytuacji awaryjnej (patrz rozdział 4.2.3).

4.2.2. Zmiany kadry w dniu meczu

Zaleca się, aby drużyny składały się z czterech (4) graczy, na wypadek gdyby potrzebne było zastępstwo.

4.2.2.1. Podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów zespoły mogą zmieniać składy pomiędzy meczami bez ograniczeń.

4.2.2.1.1. Przed dniem meczu wszyscy gracze muszą zająć swoje miejsca w składzie.

4.2.2.2. Drużyny nie mogą zmieniać składu początkowego w trakcie meczu.

4.2.3. Zastępstwa w wyjątkowych sytuacjach

W wyjątkowej sytuacji, gdy wymagane jest zastępstwo, kapitan drużyny musi powiadomić o tym admina zaraz po zakończeniu trwającego meczu i wysłać informację o gracz rezerwowym na Discord /WeChat. Gracze rezerwowi nie będą mogli dołączać pomiędzy rozgrywkami czy setami.

Jeżeli zostanie wyrażona zgoda, gracz rezerwowy bierze udział w dalszej części comiesięcznych kwalifikacji lub comiesięcznego finału, a gracz podstawowy nie może w tym czasie wrócić do składu.

4.2.3.1. Gracz rezerwowy musi mieć pomyślnie ukończone najnowsze wyzwanie mistrzowskie.

4.2.3.2. Gracz rezerwowy nie liczy się do limitu nowych graczy, o którym mowa w rozdziale 4.2.1.3.

4.2.4. Zmiana kapitana drużyny

Zespół administracyjny turnieju wymaga, żeby na stanowisku kapitana drużyny pozostawała przez cały czas trwania turnieju ta sama osoba, aby utrzymać stałą komunikację. W przypadku gdy drużyna musi wybrać nowego kapitana, obecny kapitan musi wysłać e-mail na adres ***brawlstars_admin@ee.gg*** z prośbą o możliwość zmiany na stanowisku kapitana. Administracja zastrzega sobie prawo do zgody lub odmówienia zgody na wybór nowego kapitana.

4.2.5. Rozwiązanie drużyny

Nie można przekazać nikomu punktów zdobytych podczas finału światowego. Rozwiązanie drużyny sprawi, że wszystkie punkty zostaną utracone. Rozwiązanie drużyny może zapoczątkować kapitan drużyny, o ile został on jedynym graczem w składzie.

4.3. Przydzielanie miejsca w kwalifikacjach

4.3.1. Wyzwania mistrzowskie

Do wyzwania mistrzowskiego może przystąpić nieograniczona liczba drużyn.

4.3.2. Comiesięczne kwalifikacje

Wszyscy gracze spełniający wymagania dotyczące turnieju i comiesięcznych kwalifikacji będą mogli brać udział w comiesięcznych kwalifikacjach właściwych dla swojego regionu.

4.3.3. Comiesięczne finały

Drużyny zajmujące osiem (8) czołowych miejsc w comiesięcznych kwalifikacjach każdego z regionów zostaną dopuszczone do przypisanych im comiesięcznych finałów.

4.3.4. Finał światowy

W finałach mistrzostw świata weźmie udział łącznie szesnaście (16) drużyn. Drużyny, które zdobyły najwięcej punktów podczas całego turnieju w rozgrywkach regionalnych, otrzymują miejsca przeznaczone dla reprezentantów ich regionu. Łączna liczba miejsc przydzielanych każdemu z regionów jest następująca:

Region	Przydział miejsc w finale światowym
EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA	5
Chiny kontynentalne	3
AMERYKA PÓŁNOCNA I PÓŁNOCNA AMERYKA ŁACIŃSKA	2
POŁUDNIOWA AMERYKA ŁACIŃSKA	2
Azja Wschodnia	2
AZJA POŁUDNIOWO-WSCHODNIA i POŁUDNIOWA, AUSTRALIA i NOWA ZELANDIA	1
EUROPA WSCHODNIA I AZJA ŚRODKOWA	1
RAZEM	16

4.4. Przydział punktów

Aby zakwalifikować się do finału światowego, drużyny będą zdobywać punkty, biorąc udział w comiesięcznych kwalifikacjach regionalnych i comiesięcznych finałach. Punkty będą kumulować się przez osiem (8) sezonów.

4.4.1. Przydział punktów w comiesięcznych kwalifikacjach jest następujący:

Zwycięstwa w systemie szwajcarskim	Zdobywane punkty
Każde zwycięstwo	2 punkty

4.4.2. Przydział punktów w comiesięcznych finałach jest następujący:

Ostateczna pozycja	Zdobywane punkty
1. miejsce	100 punktów
2. miejsce	70 punktów
3. i 4. miejsce	50 punktów
Miejsca 5. do 8.	35 punktów

4.5. Tie-breaki

4.5.1. Końcowa klasyfikacja w comiesięcznych kwalifikacjach

Ostateczne miejsce w comiesięcznych kwalifikacjach zależy od **historii meczów**. Jeżeli w **historii meczów** drużyny remisują, rozstrzygnięcie będzie odbywać się według poniższych zasad, w kolejności od najważniejszych.

4.5.1.1. Dodatkowa seria rozstrzygająca

Jeśli drużyny mają taką samą historię meczów co drużyna zajmująca 8. miejsce i zastosowanie stosunku odsetka zwycięstw setów do odsetka zwycięstw gier spowodowałoby ich odpadnięcie, drużyny te będą rywalizować w dodatkowej serii rozstrzygającej w systemie pucharowym, która wyłoni pierwszą ósemkę awansującą do comiesięcznych finałów. Zespół administracyjny turnieju może ustalić limit 16 drużyn uczestniczących w dodatkowej serii rozstrzygającej. Na potrzeby rozstawienia i zastosowania maksymalnego limitu drużyn na początku i na końcu dodatkowej serii rozstrzygającej zostaną użyte współczynniki zwycięstw setów i zwycięstw gier. Jeśli na przykład drużyny z miejsc 6–13 będą miały historię meczów 7-2 po ukończeniu rund w systemie szwajcarskim w ramach comiesięcznych

kwalifikacji, te osiem (8) drużyn będzie rywalizować w dodatkowej serii rozstrzygającej o trzy (3) miejsca w comiesięcznych finałach.

4.5.1.2. **Odsetek zwycięstw setów (%ZS)**

%ZS ustalany jest przez dzielenie całkowitej liczby setów, które wygrała drużyna, przez całkowitą liczbę rozegranych przez nią setów. Ten sposób rozstrzygania ma za zadanie nagradzać drużyny, które odnosiły bardziej zdecydowane zwycięstwa. Na przykład drużyna A zwyciężyła w pierwszym meczu 2-0, a w drugim 2-1. Oznacza to, że wygrała łącznie 4 z 5 setów, a zatem jej %ZS wynosi 4/5, czyli 80%. Jeśli więcej niż jedna drużyna ma taką samą historię meczów i %ZS, bierzemy pod uwagę kolejny wyznacznik.

4.5.1.3. **Odsetek zwycięstw gier (%ZG)**

%ZG oblicza się poprzez podzielenie liczby gier wygranych przez daną drużynę przez liczbę rozegranych przez nią gier. Jeśli np. drużyna A wygrała 4 z 6 gier, jej %ZG wynosi 66,66%. Jeśli więcej niż jedna drużyna ma taką samą historię meczów, %ZS i %ZG, bierzemy pod uwagę kolejny wyznacznik.

4.5.1.4. **Head to head**

Jeżeli tylko dwie drużyny remisują, o przewadze decyduje mecz Head to Head. Jeżeli te dwie drużyny nie grały ze sobą podczas comiesięcznych kwalifikacji, remis rozstrzygnie pojedynczy mecz Bo3.

4.5.2. **Tabela Wyników Regionu**

W Tabeli Wyników Regionu gromadzone są wszystkie punkty zdobyte przez drużyny podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów. Jeżeli na koniec sezonu 8 jakiegokolwiek drużyny remisują w wyniku punktowym, remisy zostaną rozstrzygnięte według następujących zasad w kolejności od najważniejszych:

- 4.5.2.1. **Łączna liczba pierwszych miejsc zajmowanych w comiesięcznych finałach.** Jeżeli łączna liczba pierwszych miejsc jest taka sama w przypadku kilku drużyn, zastosowanie ma kolejny wyznacznik.
- 4.5.2.2. **Łączna liczba wygranych meczów.** Łączny procentowy wynik meczów obliczamy, dzieląc łączną liczbę meczów wygranych podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów przez łączną liczbę rozegranych meczów. Na przykład jeśli drużyna A wygrała 15 meczów z 20, jej łączny procentowy wynik meczów wynosi 75%.
- 4.5.2.3. **Łączny procentowy wynik setów.** Łączny procentowy wynik setów obliczamy, dzieląc łączną liczbę setów wygranych podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów przez łączną liczbę rozegranych setów. Na przykład jeśli drużyna A wygrała 30 setów z 60, jej łączny procentowy wynik setów wynosi 50%.
- 4.5.2.4. **Odsetek zwycięstw gier (%ZG) pomiędzy comiesięcznymi kwalifikacjami a comiesięcznymi finałami.** Wygrywa zespół, który uzyska wyższy %ZG (zgodnie z pkt. 4.5.1.2). Jeżeli odsetek zwycięstw gier u drużyn jest taki sam, bierzemy pod uwagę kolejny wyznacznik.
- 4.5.2.5. **Head to head**
- Jeżeli tylko dwie drużyny remisują, o przewadze decyduje pojedynczy mecz Head to Head. Będzie to mecz Bo5.

4.6. HARMONOGRAM TURNIEJU

4.6.1. Wyzwania mistrzowskie

Wyzwania mistrzowskie będą miały postać ogólnoswiatowych wydarzeń w aplikacji.

Wyzwanie mistrzowskie	Daty w 2021 r.
Wyzwanie mistrzowskie w lutym	20–21 lutego

Wyzwanie mistrzowskie w marcu	20–21 marca
Wyzwanie mistrzowskie w kwietniu	17–18 kwietnia
Wyzwanie mistrzowskie w maju	15–16 maja
Wyzwanie mistrzowskie w czerwcu	19–20 czerwca
Wyzwanie mistrzowskie w lipcu	17–18 lipca
Wyzwanie mistrzowskie w sierpniu	21–22 sierpnia
Wyzwanie mistrzowskie we wrześniu	18–19 września

4.6.2. Comiesięczne kwalifikacje

W każdym regionie comiesięczne kwalifikacje będą rozpoczynać się w poniższych dniach:

Comiesięczne kwalifikacje	Daty w 2021 r.
Kwalifikacje w lutym	27–28 lutego
Kwalifikacje w marcu	27–28 marca
Kwalifikacje w kwietniu	24–25 kwietnia
Kwalifikacje w maju	22–23 maja
Kwalifikacje w czerwcu	26–27 czerwca
Kwalifikacje w lipcu	24–25 lipca
Kwalifikacje w sierpniu	28–29 sierpnia
Kwalifikacje we wrześniu	25–26 września

Comiesięczne kwalifikacje i rejestracje będą rozpoczynać się każdego dnia w każdym regionie w następujących godzinach (informacje o wszelkich zmianach czasu rozpoczęcia będą przekazywane graczom na Discordzie/WeChacie przed rozpoczęciem turnieju):

Region	Godziny rejestracji do turnieju	Godzina rozpoczęcia
Azja Wschodnia	9:30–11:30 czasu koreańskiego	12:00 czasu koreańskiego
Chiny kontynentalne	9:30–11:30 standardowego czasu chińskiego	12:00 standardowego czasu chińskiego
Azja Południowo-Wschodnia i Południowa, Australia i Nowa Zelandia	9:30–11:30 czasu singapurskiego	12:00 czasu singapurskiego
Europa, Bliski Wschód i Afryka	7:30–9:30 czasu środkowoeuropejskiego	10:00 czasu środkowoeuropejskiego
EUROPA WSCHODNIA i AZJA ŚRODKOWA	13:30–15:30 standardowego czasu moskiewskiego	16:00 standardowego czasu moskiewskiego
AMERYKA ŁACIŃSKA POŁUDNIOWA	11:30–13:30 czasu brazylijskiego	14:00 czasu brazylijskiego
AMERYKA PÓŁNOCNA i AMERYKA ŁACIŃSKA PÓŁNOCNA	11:30–13:30 czasu pacyficznego letniego	14:00 czasu pacyficznego letniego

4.6.3. Comiesięczne finały

Comiesięczne finały będą rozgrywane w miesiącu następującym po danym sezonie (np. finały lutowe będą rozgrywane w marcu). Wszystkie comiesięczne

finały będą transmitowane przez zespół administracyjny turnieju i rozgrywane każdego miesiąca w tym samym czasie.

Regiony i czas transmisji (w stosownych przypadkach obowiązuje czas letni)	Daty w 2021 r.	
	Pierwsze półrocze	Drugie półrocze
Europa Wschodnia i Azja Środkowa 17:00 standardowego czasu moskiewskiego	6 marca 3 kwietnia 1 maja 5 czerwca	3 lipca 7 sierpnia 4 września 2 października
Chiny kontynentalne 17:00 standardowego czasu chińskiego	13 marca 10 kwietnia 8 maja 12 czerwca	10 lipca 14 sierpnia 11 września 9 października
AZJA WSCHODNIA 12:00 czasu koreańskiego	13 marca 10 kwietnia 8 maja 12 czerwca	10 lipca 14 sierpnia 11 września 9 października
Europa, Bliski Wschód i Afryka 15:00 czasu środkowoeuropejskiego	7 marca 4 kwietnia 2 maja 6 czerwca	4 lipca 8 sierpnia 5 września 3 października
Ameryka Północna i Ameryka Łacińska Północna 12:00 czasu pacyficznego	7 marca 4 kwietnia 2 maja 6 czerwca	4 lipca 8 sierpnia 5 września 3 października
Ameryka Łacińska Południowa 16:00 czasu brazylijskiego	14 marca 11 kwietnia 9 maja 13 czerwca	11 lipca 15 sierpnia 12 września 10 października

Azja Południowo-Wscho dna i Południowa, Australia i Nowa Zelandia 11:00 czasu singapurskiego	6 marca 3 kwietnia 1 maja 5 czerwca	3 lipca 7 sierpnia 4 września 2 października
---	--	---

4.7. **Finał światowy**

Dokładna data zostanie wyznaczona w późniejszym czasie.

4.8. **Strefy czasowe**

Comiesięczne kwalifikacje i comiesięczne finały będą się odbywać w następujących strefach czasowych w zależności od regionu:

Region	Strefa czasowa (w stosownych przypadkach obowiązuje czas letni)
Europa Wschodnia i Azja Środkowa	Czas moskiewski (MSK)
Azja Południowo-Wschodnia i Południowa, Australia i Nowa Zelandia	Czas singapurski (SGT)
Europa, Bliski Wschód i Afryka	Czas środkowoeuropejski (CET)
Ameryka Północna i Ameryka Łacińska Północna	Czas pacyficzny (PST)
Ameryka Łacińska Południowa	Czas brazylijski (BRT)
Azja Wschodnia	Czas koreański (KST)
Chiny kontynentalne	Standardowy czas chiński (CST)

5. PRZEPROWADZANIE MECZÓW

5.1. Tryby gry i mapy

Wszystkie tryby gry i mapy będą wybierane przez zespół administracyjny turnieju. Informacje będą przekazywane uczestnikom w formie ogłoszeń na serwerze Discord/w aplikacji WeChat.

Zespół administracyjny turnieju powiadomi za pomocą ogłoszeń na serwerze Discord/w aplikacji WeChat drużyny zakwalifikowane do comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów o tym, jakie po kolei tryby i mapy będą wykorzystywane w dniu meczu..

5.2. Wybór i blokowanie zadymiarzy

5.2.1. Wybór zadymiarzy

Podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów drużyny będą mogły zmieniać zadymiarzy pomiędzy rozgrywkami.

5.2.2. Blokowanie zadymiarzy

Po rejestracji do comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów kapitanowie drużyn będą musieli wybrać maksymalnie dwójkę (2) zadymiarzy, którzy zostaną zablokowani na czas nadchodzącego meczu. Jeżeli kapitan drużyny nie rozgrywa bieżącego meczu, blokady ustala pierwszy członek drużyny, który się zarejestrował.

5.2.2.1. Zadymiarze będą blokowani na ślepo (przez tzw. blind ban).

W systemie blind ban obie drużyny muszą zatwierdzić wybór zadymiarzy do zablokowania, zanim blokady zostaną ujawnione.

5.2.2.2. Zadymiarze muszą być blokowani w obu drużynach. Blokada trwa przez cały okres trwania meczu.

5.2.2.3. Drużyny mogą blokować tego samego zadymiarza. W takim przypadku może się okazać, że zamiast czwórki (4) zablokowana zostanie tylko dwójka (2) lub trójka (3) zadymiarzy.

5.2.2.4. Kapitanowie drużyn (lub pierwsi zarejestrowani gracze) będą mieli jedną (1) minutę na wybór zadymiarzy do blokady.

5.2.3. Nowo wprowadzani zadymiarze

Zadymiarze, którzy zostali wprowadzeni do gry w ciągu dwóch (2) tygodni przed comiesięcznymi kwalifikacjami i comiesięcznymi finałami, nie będą dostępni do wyboru w zawodach. Nowych zadymiarzy będzie jednak można wybierać do wyzwania mistrzowskiego.

5.3. Struktura meczu

5.3.1. Wyzwania mistrzowskie

Wszystkie mecze będą rozgrywane w aplikacji i dostępne pod ikoną „NOWE WYDARZENIE” na środku dolnej części ekranu początkowego.

5.3.1.1. Tylko mecze rozegrane w ramach wydarzenia będą liczyć się do kwalifikacji do kolejnej fazy.

5.3.1.2. Każdy mecz będzie rozgrywany w setach Bo1 z formatem rozgrywki Bo1. Oznacza to, że gracze będą musieli wygrać tylko jedną rozgrywkę, by zaliczyć zwycięstwo na poczet wyników kwalifikacji.

5.3.1.3. Gracze będą mieli dwa (2) dni na spełnienie warunków kwalifikacji.

5.3.2. Comiesięczne kwalifikacje

Wszystkie mecze będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji. Będzie ono dostępne po prawej stronie ekranu początkowego pod nową ikoną „E-SPORTY”.

5.3.2.1. Wstępna rejestracja do turnieju

W dniu pierwszego meczu kapitan z każdej drużyny musi ją zarejestrować, aby potwierdzić jej udział w comiesięcznych kwalifikacjach. Rejestracja rozpoczyna się 2 godziny i 30 minut przed rozpoczęciem meczów. Gracze będą mieli 2 godziny na dokonanie rejestracji. *Na przykład, jeżeli*

comiesięczne kwalifikacje rozpoczynają się o 12:00, będzie można rejestrować się od 9:30 do 11:30.

Jeżeli do drużyny nie zarejestruje się kapitan, drużyna nie zostanie dodana do drabinki i tym samym zostanie zdyskwalifikowana z udziału w kwalifikacjach w tym miesiącu. Gdy kapitan drużyny się zarejestruje, wystarczy poczekać na rozpoczęcie dnia meczowego.

5.3.2.2. Rejestracja do rundy

Tuż przed rozpoczęciem każdej rundy wszyscy gracze w drużynie otrzymają powiadomienie w formie purpurowego przycisku rejestracji. **Przycisk ten powinni nacisnąć tylko gracze biorący udział w danym meczu.** Jeżeli drużyna składa się z czterech (4) graczy, tylko trzech (3) z nich powinno nacisnąć przycisk. Nie ma możliwości korekty, jeżeli zarejestrują się niewłaściwi gracze. **Przycisk rejestracji pojawi się tylko w centrum turniejowym, dlatego należy mieć je otwarte.**

Przy rozpoczęciu rundy każda drużyna będzie miała maksymalnie piętnaście (15) minut na rejestrację. Jeżeli po wysłaniu zaproszeń wszyscy gracze z drużyny biorący udział w meczu nie zarejestrują się w ciągu piętnastu (15) minut, drużyna może otrzymać karę skutkującą nawet przegraną w meczu.

Jeśli drużyna się spóźnia z przyczyn od niej niezależnych, jej kapitan powinien skontaktować się przez aplikację Discord / WeChat z zespołem administracyjnym turnieju przed upływem piętnastu (15) minut.

5.3.2.3. Blokowanie zadymiarzy

Po rejestracji do rundy kapitanowie drużyn (lub jeżeli kapitanowie nie grają, pierwsi zarejestrowani gracze) zobaczą w grze okienko do blokowania. Instrukcje w sprawie blokowania – patrz rozdział 5.2.2.

5.3.2.4. Po zakończeniu blokowania drużyny otrzymają zaproszenie do dołączenia do lobby. Drużyny muszą dołączyć do lobby i przygotować się w ciągu 5 minut od otrzymania zaproszeń. Jeżeli wszyscy gracze z drużyny nie dołączą i nie przygotują się w ciągu 5 minut od otrzymania zaproszeń, drużyna może otrzymać karę skutkującą nawet przegraną w meczu.

5.3.2.5. Dołączanie do lobby gry

Wszystkie mecze będą rozgrywane w setach best-of-three (Bo3) w formacie rozgrywek Bo3. Oznacza to, że każdy set będzie składać się z trzech (3) rozgrywek, a drużyna, żeby zwyciężyć, musi wygrać dwie (2). Drużyna będzie musiała wygrać dwa (2) z trzech (3) setów, aby wygrać mecz.

5.3.2.6. Wszystkie drużyny zakwalifikowane do comiesięcznych finałów otrzymają w ciągu 24 godzin od zespołu administracyjnego turnieju wiadomość z instrukcjami dotyczącymi dnia meczowego w comiesięcznych finałach.

5.3.2.7. Ze względu na brak eliminacji w systemie szwajcarskim drużyny będą mogły grać nadal, nawet jeśli nie mają już szans na miejsce w comiesięcznym finale. Będą do tego zachęcane, ponieważ każde zwycięstwo nagradzane jest punktami liczącymi się w walce o miejsce w finale światowym.

5.3.3. Comiesięczne finały

Wszystkie mecze będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji. Będzie ono dostępne po prawej stronie ekranu początkowego pod nową ikoną „E-SPORTY”.

5.3.3.1. Kapitanowie drużyn będą musieli dołączyć do klubu comiesięcznych finałów, żeby mecze, w których biorą udział, mogły być obserwowane i transmitowane.

5.3.3.2. Wszyscy kapitanowie drużyn będą musieli zarejestrować swoje drużyny przez aplikację Discord (lub WeChat w Chinach kontynentalnych) na przypisanych do nich

- kanałach meczów na jedną (1) godzinę przed rozpoczęciem meczu. Mogą tego dokonać, wchodząc na kanał meczu i wpisując „<team name> checking in”.
- 5.3.3.3. Mecz będzie przebiegał w ten sam sposób co mecze w comiesięcznych kwalifikacjach, oprócz tego że **drużyny nie mogą przygotowywać się i zaczynać przed otrzymaniem instrukcji od administracji.**
 - 5.3.3.4. Zespół administracyjny turnieju będzie korzystał z aplikacji Discord / WeChat jako głównego kanału komunikacji z graczami, którzy zakwalifikowali się do tej fazy.
 - 5.3.3.5. Comiesięczne finały będą transmitowane przez zespół administracyjny turnieju.
 - 5.3.3.6. Administracja może uzupełnić te zasady dodatkowymi krokami i wymaganiami w związku z organizacją transmisji comiesięcznych finałów. Wszelkie dodatkowe zasady lub wymagania zostaną przekazane przez administrację na Discordzie/WeChacie przed comiesięcznymi finałami.
- 5.3.4. Finał światowy
 - 5.3.4.1. Zostanie ogłoszony w późniejszym czasie.
 - 5.3.5. Przerwy
 - 5.3.5.1. Podczas comiesięcznych kwalifikacji drużyny będą mogły korzystać z przerw pomiędzy rozgrywkami, setami i meczami o wskazanej poniżej długości.
 - 5.3.5.1.1. Pomędzy rozgrywkami: do trzydziestu (30) sekund
 - 5.3.5.1.2. Pomędzy setami: do dwóch (2) minut
 - 5.3.5.1.3. Pomędzy meczami: do pięciu (5) minut
 - 5.3.5.2. Podczas comiesięcznych finałów drużyny będą mogły korzystać z przerw pomiędzy rozgrywkami, setami i meczami o wskazanej poniżej długości.

5.3.5.2.1. Pomiędzy rozgrywkami: do trzydziestu (30) sekund

5.3.5.2.2. Pomiędzy setami: do jednej (1) minuty

5.3.5.2.3. Pomiędzy meczami: co najmniej dwie (2) minuty

Czas przerwy może się różnić w zależności od potrzeb transmisji, jednak drużyny będą mieć zapewnione przynajmniej dwie (2) minuty.

5.3.5.3. Drużyny spóźnione lub nieobecne mogą ponieść konsekwencje w postaci zmniejszenia nagród pieniężnych, obniżenia liczby punktów i/lub dyskwalifikacją z meczu, jak ustalono w rozdziale. 10. Kary.

5.3.6. Restart meczu

Ponowne rozpoczęcie meczu będzie możliwe wyłącznie w przypadku wystąpienia problemu z centrum turniejowym lub serwerem gry. W innych przypadkach gracz musi zrobić zrzut ekranu z komunikatem o błędzie i wysłać go wraz z prośbą o restart meczu do zespołu administracyjnego turnieju. Zgoda na restart meczu zależy wyłącznie od zespołu administracyjnego turnieju.

5.3.7. Zastrzeżenia dotyczące meczu

Gracze mogą zgłaszać administracji zastrzeżenia i prośby o pomoc przez Discord/WeChat w ciągu 10 minut po zakończeniu meczu lub przed rozpoczęciem kolejnej rundy, w zależności od tego, co wydarzy się wcześniej.

5.3.7.1. Administracja może nie przyjąć zastrzeżeń i prośb o pomoc wysłanych poza wyznaczonymi ramami czasowymi lub innymi kanałami niż wymienione w 5.3.7.

5.4. **Rozstawienia**

5.4.1. Na pierwsze kwalifikacje w każdym z regionów drużyny będą rozstawiane losowo. Począwszy od marca drużyny, które

zakwalifikowały się w zeszłym miesiącu do comiesięcznych finałów, zostaną automatycznie zakwalifikowane do następnych comiesięcznych kwalifikacji. Zasada ta dotyczy wyłącznie drużyn, które uczestniczyły w comiesięcznym finale poprzedzającym bieżący sezon. Na przykład jeśli drużyna A brała udział w finale lutowym, zostanie automatycznie zakwalifikowana do marcowych kwalifikacji. Jeśli jednak drużynie A nie uda się zakwalifikować do marcowego finału, nie zostanie automatycznie zakwalifikowana do kwietniowych kwalifikacji i będzie musiała wziąć udział w kwietniowym wyzwaniu mistrzowskim.

5.4.2. W comiesięcznych finałach drużyny będą rozstawiane na podstawie ostatecznej klasyfikacji i dodatkowych rozstrzygnięć, jak ustalono w rozdziale 4.5.1 Końcowa klasyfikacja w comiesięcznych kwalifikacjach.

5.5. **Brak obecności**

5.5.1. Wstępna rejestracja do turnieju

Kapitanowie drużyn muszą przejść wstępną rejestrację do turnieju przynajmniej na 30 minut przed rozpoczęciem turnieju. Niedopełnienie tego obowiązku skutkuje wykluczeniem z comiesięcznych kwalifikacji.

5.5.2. Rejestracja do rundy

Wszyscy gracze w drużynach muszą przejść rejestrację do meczu w ciągu piętnastu (15) minut po rozpoczęciu rundy. Niedopełnienie obowiązku rejestracji do meczu w ciągu piętnastu (15) minut może skutkować przegraną w meczu.

5.5.3. Dołączanie do lobby gry i przygotowania

Drużyny muszą dołączyć do lobby i przygotować się w ciągu pięciu (5) minut od otrzymania zaproszeń. Jeżeli wszyscy gracze z drużyny nie dołączą i nie przygotują się w ciągu pięciu (5) minut od otrzymania zaproszeń, drużyna może otrzymać karę skutkującą nawet przegraną w meczu.

5.5.4. Comiesięczne finały

Zespoły będą mogły mieć maksymalnie pięć (5) minut opóźnienia w meczu przed możliwym nałożeniem dodatkowych kar, takich jak dyskwalifikacja w meczu. Przed dyskwalifikacją mogą zostać nałożone dodatkowe kary za opóźnienie. Czas opóźnienia liczy się od momentu wyznaczonego przez administratorów rozpoczęcia meczu.

5.5.5. Opuszczenie meczu

5.5.5.1. Comiesięczne kwalifikacje

Jeżeli drużyna opuści mecz podczas comiesięcznych kwalifikacji, może przejść do następnego meczu, gdy będzie się rozpoczynał.

5.5.5.2. Comiesięczne finały

Drużyny, które opuszczają rozgrywki, sety lub mecze podczas comiesięcznych finałów, mogą być obciążane karami w formie zmniejszenia nagród pieniężnych i utraty punktów w klasyfikacji turnieju.

5.6. **Remisy**

W rzadkich przypadkach, gdy nastąpi remis, zostanie rozegrana dogrywka, która wyłoni zwycięską drużynę. Dogrywka może zostać rozegrana przy użyciu różnych zadymiarzy i gwiazdnych mocy.

5.7. **Problemy techniczne**

Odpowiedzialność za połączenie internetowe z grą należy do graczy. Gracze powinni rozwiązać wszelkie problemy, jakich można się spodziewać przed rozpoczęciem meczu. Problemy z połączeniem lub ze sprzętem uniemożliwiające udział w rozgrywkach mogą spowodować automatyczne opuszczenie meczu. Wszelkie uzgodnienia między drużynami dotyczące przekładania meczu muszą być najpierw zatwierdzone przez administratora. Zespół administracyjny turnieju rezerwuje sobie prawo odmowy przełożenia meczu.

6. **PREMIE I NAGRODY**

6.1. **Wyzwanie mistrzowskie**

Gracze w wieku co najmniej szesnastu (16) lat, którzy ukończą wyzwanie mistrzowskie z wynikiem piętnastu (15) zwycięstw i dwóch (2) przegranych lub

lepszym, otrzymają nagrodę w postaci awansu do comiesięcznych kwalifikacji właściwych dla ich regionu.

6.2. Comiesięczne kwalifikacje

Osiem (8) drużyn z czołowych lokat w comiesięcznych kwalifikacjach każdego z regionów przejdzie do przypisanego im comiesięcznego finału.

6.3. Comiesięczne finały

Drużyny zakwalifikowane do comiesięcznych finałów otrzymają nagrody pieniężne w wysokości zależnej od ostatecznej pozycji i od regionu:

Europa, Bliski Wschód i Afryka	
Pozycja	Kwota
1	7500 USD
2	4000 USD
3-4	2000 USD na drużynę
5-8	1000 USD na drużynę
Razem	19 500 USD

Chiny kontynentalne	
Pozycja	Kwota
1	7500 USD
2	3000 USD
3-4	1000 USD na drużynę
Razem	12 500 USD

Ameryka Północna i Ameryka Łacińska Północna	
Pozycja	Kwota
1	7500 USD
2	3000 USD
3-4	1000 USD na drużynę
Razem	12 500 USD

Ameryka Łacińska Południowa	
Pozycja	Kwota
1	7500 USD
2	3000 USD
3-4	1000 USD na drużynę
Razem	12 500 USD

Azja Wschodnia	
Pozycja	Kwota
1	7500 USD
2	3000 USD
3-4	1000 USD na drużynę
Razem	12 500 USD

Azja Południowo-Wschodnia i Południowa, Australia i Nowa Zelandia	
Pozycja	Kwota
1	4000 USD
2	2000 USD
3-4	500 na drużynę
Razem	7000 USD

Europa Wschodnia i Azja Środkowa	
Pozycja	Kwota
1	4000 USD
2	2000 USD
3-4	500 na drużynę
Razem	7000 USD

6.4. Finał światowy

Pula nagród w finale światowym Mistrzostw Świata Brawl Stars 2021 będzie wynosić przynajmniej 500 000 USD. Społeczność będzie mogła ją zwiększyć dzięki ofertom w grze. O szczegółach poinformujemy w drugiej połowie 2021 roku.

6.5. Wypłacanie nagród

- 6.5.1. Wszystkie nagrody będą wypłacane graczom bezpośrednio. Na życzenie gracza możemy wypłacić nagrodę wybranej organizacji. Gracze mają pełne prawo do decydowania o podziale swojej nagrody.
- 6.5.2. Po zakończeniu comiesięcznych finałów drużyny będą zobowiązane do przesłania wszystkich informacji dotyczących wypłaty w ciągu

siedmiu (7) dni. Niepodanie danych dotyczących wypłaty spowoduje opóźnienia w przekazaniu nagród pieniężnych.

- 6.5.3. Gracze ponoszą odpowiedzialność za wszelkie koszty i wydatki związane z nagrodą, które nie zostały wyszczególnione poniżej. Gracz ponosi wyłączną odpowiedzialność za uiszczenie krajowych, stanowych i lokalnych podatków, w tym ewentualnych podatków VAT, związanych z otrzymaniem i wykorzystaniem nagrody.
- 6.5.4. Wszystkie nagrody zostaną przekazane w ciągu 30 dni od momentu, w którym organizator otrzyma od gracza wszystkie niezbędne informacje dotyczące wypłaty.

7. KONTAKT I WSPARCIE

7.1. Jak się skontaktować

- 7.1.1. Po pomyślnej rejestracji do comiesięcznych kwalifikacji wszyscy gracze otrzymają zalecenie dołączenia do serwera Discord/aplikacji WeChat. Kapitanowie drużyn będą musieli zostać na kanale, a inni członkowie będą mogli go opuścić.
- 7.1.2. Discord / WeChat będzie główną platformą służącą do komunikacji z zespołem administracyjnym turnieju w celu otrzymania jak najszybszych odpowiedzi dotyczących pilnych spraw związanych z turniejem.

7.2. Wsparcie

- 7.2.1. Podczas trwania turnieju tabela wyników regionu, powiadomienia, przypomnienia o meczach i prośby o rejestrację będą dostępne w aplikacji.
- 7.2.2. Serwer Discord / WeChat będzie dostępny wyłącznie dla uczestników. Można będzie znaleźć tam ogłoszenia, generalne wsparcie, odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, link do zbioru zasad, niezbędne formularze i kanały poszukiwania drużyny (LFT) dla graczy i drużyn.

- 7.2.2.1. Administratorzy i moderаторzy będą mogli odpowiadać na pytania związane z interpretacją zasad, harmonogramami i sporami.

8. BRANDING GRACZY I DRUŻYN, SPONSORZY ITD.

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

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

8.1.1. Rebranding

- 8.1.1.1. Gracze nie będą mogli zmieniać swoich nazw w grze w trakcie turnieju.

- 8.1.1.2. Podczas roku turniejowego drużyny będą mogły dokonać rebrandingu dwa (2) razy, po jednym (1) razie na półrocze.

- 8.1.1.2.1. Jeżeli drużyna bez sponsora zostanie wybrana przez organizację i w związku z tym zmieni nazwę, będzie to się liczyć jako rebranding.

- 8.1.1.2.2. Jeżeli drużyna straci wsparcie organizacji, będzie musiała wrócić do swojej oryginalnej nazwy. To nie będzie się liczyć jako rebranding.

- 8.1.1.3. Jeżeli wolna drużyna zostanie wybrana przez organizację, dokona rebrandingu, po czym straci wsparcie i zostanie wybrana przez inną organizację, będzie musiała poczekać z przyjęciem nowej nazwy do drugiego półrocza.

- 8.2. Gracze i drużyny nie będą mogły promować osobistych lub drużynowych marek, sponsorów i znaków graficznych, które naruszają wartości związane z turniejem. Dotyczy to między innymi:
- 8.2.1. alkoholu,
 - 8.2.2. leków wydawanych na receptę,
 - 8.2.3. stron hazardowych (zakładów),
 - 8.2.4. wyrobów tytoniowych,
 - 8.2.5. broni palnej,
 - 8.2.6. pornografii,
 - 8.2.7. produktów bezpośredniej konkurencji,
 - 8.2.8. innych producentów gier, wydawców i platform.

9. KODEKS POSTĘPOWANIA

Wszyscy uczestnicy podlegają warunkom [Polityki bezpieczeństwa i fair play](#), a także muszą stosować się do [Warunków użytkowania](#) ustalonych wcześniej przez właściciela turnieju, czyli Supercell.

9.1. Udostępnianie kont

- 9.1.1. Gracze nie mogą udostępniać swoich kont innym graczom, członkom drużyny, przyjaciołom, rodzinie ani nikomu innemu, zarówno przed zawodami, w trakcie, jak i po zakończeniu zawodów. Niezastosowanie się do tej zasady może doprowadzić do dyskwalifikacji z całego turnieju.

9.2. Uczciwość rywalizacji

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

9.3. Postępowanie wyjaśniające w sprawie naruszeń regulaminu

9.3.1. Jeśli zespół administracyjny turnieju uzna, że drużyna lub gracz naruszyli [Warunki użytkowania](#) lub zasady zamieszczone w niniejszym zbiorze, może nałożyć kary na drużynę lub zawodnika według własnego uznania. Jeśli zespół administracyjny turnieju skontaktuje się z graczem w celu wyjaśnienia zaistniałej sytuacji, gracz ma obowiązek uczestniczyć w postępowaniu wyjaśniającym i składać wyjaśnienia zgodne z prawdą. Jeśli gracz utajni istotne informacje albo wprowadzi zespół administracyjny turnieju w błąd, utrudniając w ten sposób postępowanie wyjaśniające, może to skutkować nałożeniem kar na drużynę lub gracza.

9.4. Niesportowe zachowania

Poniższe zachowania uznawane są za niesportowe i będą za nie nakładane kary, łącznie z dyskwalifikacją. Ostateczne decyzje będzie podejmować zespół administracyjny turnieju.

9.4.1. Zmowy

Zmową określa się porozumienie pomiędzy graczami lub drużynami mające na celu umyślną zmianę wyniku meczu. Drużyny podejmujące tego typu praktyki będą podlegały obserwacji. Każda drużyna, której zostanie udowodnione łamanie tej zasady, będzie wykluczona z dalszej części turnieju, a także utraci zdobyte punkty i niewypłacone jeszcze nagrody pieniężne.

9.4.1.1. Celowe doprowadzenie do własnej porażki w meczu w celu zdobycia wynagrodzenia lub dla dowolnej innej przyczyny albo nakłanianie innych zawodników do takiego postępowania.

9.4.1.2. Umawianie się z góry co do podziału nagród pieniężnych oraz/lub innych korzyści.

9.4.1.3. Pozorowana gra, rozumiana jako porozumienie pomiędzy graczami lub drużynami, zakładające niezadawanie sobie obrażeń, nieprzeszkadzanie sobie lub inny sposób prowadzenia gry niezgodny z przyjętymi standardami rywalizacji.

9.4.2. Oszukiwanie

9.4.2.1. Ataki DDoS

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

9.4.2.2. 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 „Warunki użytkowania”.

9.4.3. Hakowanie

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

9.4.4. Wykorzystywanie błędów

Umyślne wykorzystywanie dowolnego błędu aplikacji, bez względu na to, czy jest znany, czy dopiero odkryty, w celu osiągnięcia przewagi jest surowo zabronione.

9.4.5. Celowe zrywanie połączenia

Celowe zerwanie połączenia z grą bez uzasadnionej i wyraźnie zadeklarowanej przyczyny.

9.4.6. Zachowania niezgodne z duchem profesjonalizmu

9.4.6.1. Nękanie

Przez nękanie rozumie się systematyczne wrogie działanie powtarzające się przez dłuższy okres czasu.

9.4.6.2. Molestowanie seksualne

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.

9.4.6.3. Dyskryminacja

Gracze 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.

9.4.6.4. Gracze nie mogą powoływać się na Supercell ani żadną z gier Supercell w jakiegokolwiek publicznej deklaracji.

9.4.7. 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.

9.4.8. 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.

9.4.9. 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.

9.4.10. 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.

9.4.11. 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.

9.4.12. Przekupstwo

Żaden członek drużyny nie może proponować podarunków ani nagród innym zawodnikom, instruktorom, menedżerom, członkom zespołu administracyjnego ani osobom powiązanym 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.

9.4.13. Werbowanie i korumpowanie

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 turnieju. Rozmowy na temat statusu zawodnika z innej drużyny muszą mieć charakter oficjalny i odbywać się na szczepku kierownictwa obu drużyn. Drużyna pytająca musi powiadomić zespół administracyjny turnieju o swoim zainteresowaniu przed rozpoczęciem rozmów o kontrakcie zawodnika.

9.4.13.1. Jeżeli jedna lub więcej drużyn nie jest przypisana do profesjonalnej organizacji, wybrany kapitan drużyny będzie uznawany za kierownika.

9.4.14. 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. Jedyny wyjątek od tej reguły może stanowić wynagrodzenie powiązane z wynikami w grze, wypłacane członkowi drużyny przez oficjalnego sponsora lub właściciela tej drużyny.

9.4.15. Niewykonywanie poleceń

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

9.4.16. 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.

9.4.17. Wymogi przedłożenia dokumentów

Zespół administracyjny turnieju może w uzasadnionych przypadkach domagać się przedłożenia różnego rodzaju dokumentów lub innych materiałów na różnych etapach turnieju. Jeśli takie dokumenty nie spełniają wymogów przedstawionych przez zespół administracyjny turnieju, 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.

9.4.18. Powiązanie z grami hazardowymi

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

10. Kary

Ktokolwiek dopuszcza się lub próbuje dopuszczać się czynów, które w wyłącznej ocenie zespołu administracyjnego turnieju są sprzeczne z zasadami fair play lub stanowią inne naruszenie niniejszego zbioru zasad, poniesie z tego tytułu karę. W razie stwierdzenia, że członek drużyny narusza jakiegokolwiek z powyższych zasad, zespół administracyjny turnieju może zastosować następujące kary:

- ostrzeżenie,
- likwidacja wykluczeń zadymiarzy,
- potrącenia nagród pieniężnych,
- utrata punktów w klasyfikacji turnieju,
- zawieszenie,
- dyskwalifikacja,
- blokada na czas turnieju.

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 turnieju może wedle własnego uznania zdyskwalifikować zawodnika już za pierwsze naruszenie reguł, jeśli naruszenie to, w ocenie zespołu administracyjnego, będzie mieć dostateczny ciężar gatunkowy.

11. Urządzenia

11.1. Dozwolone

11.1.1. Telefon komórkowy

11.1.2. Tablet

11.2. Zabronione

11.2.1. Emulator

11.2.2. Komputer osobisty

12. Ostateczne decyzje

Wszelkie ostateczne decyzje dotyczące interpretacji niniejszego zbioru zasad, uprawnień graczy i drużyn, terminów i etapów turnieju oraz wydarzeń towarzyszących, a także kar za przewinienia podejmuje wyłącznie Supercell i zespół administracyjny turnieju. Decyzje te są niepodważalne. Decyzje Supercell i zespołu administracyjnego turnieju odnoszące się do tych zasad i do turnieju nie podlegają odwołaniom i nie mogą być przedmiotem żadnych roszczeń finansowych, prawnych ani innego zadośćuczynienia. Zasady te mogą podlegać od czasu do czasu poprawkom, modyfikacjom i uzupełnieniom ze strony Supercell i zespołu administracyjnego turnieju w celu między innymi zapewnienia fair play i spójności turnieju.

12.1. Rozbieżności językowe

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności między angielską wersją zbioru zasad i tłumaczeniami na potrzeby interpretacji zasad będzie wykorzystywana wersja angielska.