

REGULAMIN TURNIEJOWY – SYNDICUS AMATEUR LEAGUE

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Turnieje organizowane są przez Syndicus Amateur League (SAL).
 - 1.2. Udział w turnieju jest dobrowolny i oznacza pełną akceptację niniejszego regulaminu.
 - 1.3. Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem przed rozpoczęciem udziału.
 - 1.4. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji regulaminu oraz podejmowania decyzji w sytuacjach nieopisanych w jego treści.
 - 1.5. Organizator ma prawo wprowadzać zmiany w regulaminie, jeśli jest to konieczne dla prawidłowego przebiegu rozgrywek.
 - 1.6. Decyzje organizatora i administracji turniejowej są ostateczne.
-

2. SEZON, RANKING GLOBALNY I FINAŁ

2.1. Sezon

- 2.1.1. Rozgrywki SAL odbywają się w formie sezonów.
- 2.1.2. Każdy sezon obejmuje serię turniejów oraz finał sezonowy.
- 2.1.3. W ramach sezonu prowadzony jest jeden globalny ranking obejmujący wszystkie turnieje.

2.2. Turnieje sezonowe

- 2.2.1. W trakcie sezonu organizowanych jest 6 turniejów.
- 2.2.2. Standardowo odbywają się dwa turnieje miesięcznie.
- 2.2.3. Każdy turniej przyznaje punkty rankingowe.

2.3. System punktowy

- 2.3.1. Po każdym turnieju zawodnicy otrzymują punkty rankingowe w zależności od zajętego miejsca.
- 2.3.2. Punkty sumują się przez cały sezon.
- 2.3.3. Ranking aktualizowany jest po każdym zakończonym turnieju.

Punktacja:

- 1. miejsce – 100 pkt
- 2. miejsce – 80 pkt
- 3. miejsce – 50 pkt
- miejsca 4–8 – 35 pkt
- miejsca 9–16 – 20 pkt
- udział – 10 pkt

2.3.4. Faza finałowa turniejów rozgrywana jest w systemie double elimination, chyba że organizator postanowi inaczej.

2.4. Ranking globalny

- 2.4.1. Ranking obejmuje wszystkich zawodników biorących udział w turniejach sezonu.
- 2.4.2. Ranking tworzony jest na podstawie sumy zdobytych punktów.
- 2.4.3. W przypadku równej liczby punktów organizator może zastosować dodatkowe kryteria.

2.5. Finał sezonu

- 2.5.1. Po zakończeniu sezonu 8 najlepszych zawodników kwalifikuje się do finału sezonowego.
- 2.5.2. Udział w finale odbywa się na zasadzie zaproszenia.
- 2.5.3. W przypadku rezygnacji lub braku aktywności zawodnika, jego miejsce może zostać przekazane kolejnemu zawodnikowi z rankingu.
- 2.5.4. Format finału sezonowego jest ustalany i ogłaszany osobno przez organizatora.

2.6. Harmonogram

- 2.6.1. Harmonogram sezonu publikowany jest na stronie oraz Discordzie.
- 2.6.2. Organizator zastrzega sobie możliwość jego zmiany w uzasadnionych przypadkach.

3. REJESTRACJA I UCZESTNICTWO

3.1. Rejestracja do turniejów odbywa się poprzez stronę:

<https://www.sal.gg/pl/registration>

3.2. Warunki udziału:

- posiadanie gry EA Sports FC,
- posiadanie konsoli nowej generacji umożliwiającej grę cross-play,
- posiadanie konta Discord.

- 3.3. Uczestnik może brać udział wyłącznie na jednym koncie.
- 3.4. Podszywanie się pod innych graczy lub korzystanie z cudzych kont skutkuje dyskwalifikacją.
- 3.5. Nick serwerowy na Discordzie nie musi być identyczny z nickiem w EA FC, jednak jego zgodność jest zalecana.
- 3.6. W przypadku sporów dotyczących kontaktu lub identyfikacji zawodnika, decyzja może zostać podjęta na korzyść gracza, którego nick Discord odpowiada nickowi w grze.
- 3.7. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia zgłoszenia lub usunięcia zawodnika.
-

4. FORMAT TURNIEJU

4.1. Format turnieju jest każdorazowo ustalany przez organizatora i zależy od liczby uczestników.

4.2. Domyślne formaty:

- 8 graczy → double elimination
- 9–16 graczy → faza grupowa + playoff
- 17–32 graczy → faza grupowa + playoff
- 33+ graczy → rozszerzona faza grupowa + playoff

4.3. Szczegółowe zasady publikowane są przed rozpoczęciem turnieju.

4.4. Organizator może zmienić format w uzasadnionych przypadkach.

5. TERMINY

5.1. Terminy rund i faz są zależne od konkretnego turnieju.

5.2. Wszystkie terminy publikowane są na stronie oraz Discordzie.

5.3. Każdy zawodnik zobowiązany jest do ich przestrzegania.

5.4. Nierozegranie meczu w terminie może skutkować walkowerem lub dyskwalifikacją.

6. ORGANIZACJA MECZÓW

6.1. Zawodnicy samodzielnie kontaktują się ze sobą i ustalają termin rozegrania meczu. Termin ten nie może być datą późniejszą niż ogłoszony deadline fazy/rundy.

6.2. Podstawową platformą kontaktu jest Discord, o ile organizator nie wskaże inaczej.

6.3. Nick serwerowy na Discordzie nie musi być identyczny z nickiem używanym w EA FC, jednak jego zgodność jest bardzo zalecana i ułatwia identyfikację zawodników.

6.4. W przypadku problemów kontaktowych, sporów dotyczących umawiania meczu lub trudności z ustaleniem, kto faktycznie podejmował próbę rozegrania spotkania, administracja rozstrzyga spór na korzyść gracza, którego nick serwerowy na Discordzie jest identyczny z

nickiem w grze.

6.5. Każdy zawodnik ma obowiązek podejmować realne próby umówienia meczu z odpowiednim wyprzedzeniem.

6.6. Brak kontaktu, ignorowanie przeciwnika lub brak prób rozegrania meczu w terminie może skutkować walkowerem lub dyskwalifikacją.

6.7. W przypadku braku odpowiedzi ze strony przeciwnika należy zgłosić sprawę administracji przed upływem deadline'u, dołączając screeny potwierdzające próbę kontaktu.

7. USTAWIENIA MECZÓW

7.1. Obowiązkowy tryb gry to ONLINE FRIENDLIES (Kick-Off Online).

7.2. Zabronione jest korzystanie z trybu Ultimate Team.

7.3. Standardowy czas meczu wynosi 6 minut na połowę.

7.4. Domyślne ustawienia:

- prędkość gry: normalna,
 - poziom trudności: zawodowiec,
 - składy: kluby lub reprezentacje.
-

8. ZASADY ROZSTRZYGANIA REMISÓW

8.1. Mecze nie mogą kończyć się remisem w fazach wymagających wyłonienia zwycięzcy.

8.2. W przypadku remisu w meczu podstawowym zawodnicy zobowiązani są do rozegrania dodatkowego meczu rozstrzygającego.

8.3. Dodatkowy mecz rozgrywany jest przy ustawieniu 3 minut na połowę.

8.4. Jeżeli drugi mecz również zakończy się remisem, zawodnicy rozgrywają kolejny mecz przy ustawieniu 3 minut na połowę, w którym obowiązuje zasada złotego gola.

8.4.1 W meczu rozgrywanym na zasadzie złotego gola pierwsza zdobyta bramka natychmiast wyłania zwycięzcę i kończy spotkanie.

8.5. Zawodnicy są zobowiązani do prawidłowego ustawienia parametrów każdego meczu.

8.6. Wszelkie odstępstwa od zasad wymagają zgody obu zawodników i muszą być udokumentowane.

8.7. Brak udokumentowanych ustaleń oznacza obowiązywanie zasad regulaminowych.

9. ZAKAZANE DRUŻYNY

9.1. Zabronione jest korzystanie z wybranych drużyn specjalnych (np. World XI, Icons, All Stars).

9.2. Szczegółowa lista może być rozszerzana przez organizatora.

10. FAIR PLAY

10.1. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania kultury i zasad fair play.

10.2. Zabronione są:

- obrażanie,
- rage quit,
- celowe opóźnianie gry,
- niesportowe zachowanie.

10.3. Naruszenia mogą skutkować ostrzeżeniem, walkowerem lub dyskwalifikacją.

11. ROZŁĄCZENIA I USTALENIA

11.1. Rozłączenie z jakiegokolwiek powodu oznacza przegraną zawodnika, po którego stronie wystąpiło.

11.2. Powtórzenie meczu możliwe jest wyłącznie za zgodą obu zawodników.

11.3. Wszystkie ustalenia między zawodnikami:

- muszą być dokonane przed rozpoczęciem meczu,
- powinny być udokumentowane (np. screeny).

11.4. W przypadku sporu administracja bierze pod uwagę wyłącznie udokumentowane ustalenia.

12. ZGŁASZANIE WYNIKÓW

12.1. Po meczu należy wykonać screen wyniku.

12.2. Wynik publikuje zwycięzca na odpowiednim kanale.

12.3. Przegrany potwierdza wynik. (Emotikon :thumbsup: na Discordzie)

13. BRAK WYNIKU

13.1. Brak zgłoszenia wyniku może skutkować:

- wynikiem 0:0,
- brakiem punktów,
- walkowerem.

14. WALKOWERY I DYSKWALIFIKACJE

14.1. Walkower przyznawany jest m.in. za brak kontaktu, brak meczu lub złamanie zasad.

14.2. Dyskwalifikacja może zostać nałożona w przypadku poważnych naruszeń.

15. SPORY

15.1. Spory rozstrzyga organizator.

15.2. Decyzja jest ostateczna.

15.3. Podstawą decyzji są dowody (screeny, wiadomości).

16. KANAŁY TURNIEJOWE

16.1. Komunikacja odbywa się przez Discord.

16.2. Kanały obejmują informacje, ogłoszenia, pytania, grupy oraz wyniki.

16.3. Nazwy kanałów mogą się różnić w zależności od turnieju.

17. SUBSKRYPCJE

17.1. Gracz Ligi – 10 zł / miesiąc

Udział w turniejach, ranking, społeczność.

17.2. Zaufany Fan – 20 zł / miesiąc

Dodatkowe wsparcie ligi, wpływ na rozwój.

17.3. Legenda – 30 zł / miesiąc

Priorytet zapisów, benefity premium.

17.4. Informacje prawne

- turnieje są grą umiejętnościową
- subskrypcja nie jest opłatą za udział w grze o nagrody
- osoby <18 tylko za zgodą opiekuna
- nagrody wypłacane opiekunowi

17.5.1. Turnieje organizowane w ramach Syndicus Amateur League stanowią rozgrywki umiejętnościowe, w których wynik zależy wyłącznie od zdolności, wiedzy oraz umiejętności zawodnika, a nie od przypadku.

17.5.2. Opłata subskrypcyjna (w tym próg 30 zł „Legenda”) stanowi:

- wsparcie projektu Syndicus Amateur League,
- opłatę za dostęp do platformy turniejowej,
- opłatę za organizację rozgrywek i funkcjonowanie ligi,

i nie stanowi opłaty za udział w grze o nagrody pieniężne ani zakładu w rozumieniu obowiązujących przepisów prawa.

17.5.3. Osoby poniżej 18 roku życia mogą uczestniczyć w rozgrywkach SAL wyłącznie po uprzednim dostarczeniu zgody opiekuna prawnego.

17.5.4. Zgoda, o której mowa powyżej, musi zostać:

- podpisana przez opiekuna prawnego,
- przesłana w formie skanu lub zdjęcia,
- dostarczona na adres e-mail: zgodaopiekuna@sal.gg,

przed dopuszczeniem zawodnika do udziału w turniejach oraz przed aktywacją subskrypcji.

17.5.5. Subskrypcja dla osoby poniżej 18 roku życia musi zostać opłacona przez jej opiekuna prawnego.

17.5.6. Wszelkie nagrody pieniężne zdobyte przez zawodników poniżej 18 roku życia wypłacane są wyłącznie ich opiekunowi prawnemu.

17.5.7. Brak dostarczenia wymaganej zgody skutkuje brakiem możliwości udziału w turniejach oraz brakiem możliwości aktywacji subskrypcji.

17.6. Nagrody z turniejów offline (zwolnienie z obowiązku subskrypcji)

17.6.1. Zawodnicy, którzy zajęli miejsca 1–3 w oficjalnych turniejach offline organizowanych przez Syndicus Amateur League, otrzymują czasowe zwolnienie z obowiązku posiadania aktywnej subskrypcji.

17.6.2. Okres zwolnienia przyznawany jest w zależności od zajętego miejsca:

I (pierwsze) miejsce – 3 miesiące,

II (drugie) miejsce – 2 miesiące,

III (trzecie) miejsce – 1 miesiąc.

17.6.3. W trakcie przyznanego okresu zawodnik może uczestniczyć w turniejach SAL na takich samych zasadach jak aktywni subskrybenci, bez konieczności posiadania opłaconej subskrypcji.

17.6.4. Zwolnienie ma charakter indywidualny i jest przypisane do konkretnego zawodnika.

17.6.5. Zwolnienie nie stanowi subskrypcji, nie jest powiązane z platformą Patronite i nie podlega wymianie na środki pieniężne ani inne świadczenia.

17.6.6. Po upływie przyznanego okresu dalszy udział w turniejach wymaga aktywnej subskrypcji zgodnie z obowiązującymi zasadami.

17.7. Wymóg aktywnej subskrypcji i zgodność danych

17.7.1. Udział w turniejach Syndicus Amateur League wymaga posiadania aktywnej subskrypcji (dowolnego poziomu) w dniu rozpoczęcia danego turnieju, chyba że zawodnik korzysta z przyznanego zwolnienia zgodnie z punktem 17.6.

17.7.2. Organizator ma prawo weryfikować status subskrypcji oraz dane użytkownika w dowolnym momencie przed lub w trakcie turnieju.

17.7.3. W przypadku zawodników pełnoletnich (18+):

- imię i nazwisko podane w formularzu rejestracyjnym musi być zgodne z danymi użytymi na platformie Patronite.

17.7.4. W przypadku zawodników niepełnoletnich (<18):

- w formularzu rejestracyjnym należy podać imię i nazwisko opiekuna prawnego,
- subskrypcja musi być wykupiona przez opiekuna prawnego,
- dane opiekuna muszą być zgodne z danymi użytymi na Patronite.

17.7.5. Brak aktywnej subskrypcji w wymaganym momencie lub niezgodność danych może skutkować:

- niedopuszczeniem do udziału w turnieju,
- dyskwalifikacją,
- odebraniem prawa do nagród.

18. OPODATKOWANIE NAGRÓD

18.1. Nagrody podlegają 10% podatkowi PIT.

18.2. Podatek pobierany jest przez organizatora.

18.3. Wypłata następuje w kwocie netto.

18.4. Nagrody nie podlegają VAT.

19. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

19.1. Udział w turnieju oznacza akceptację regulaminu.

19.2. Organizator ma prawo do rozstrzygania wszystkich sytuacji spornych.

19.3. Organizator ma zawsze ostatnie słowo.