

## REGULAMIN EA FC 24

### I. Postanowienia ogólne

- 1) Turniej EA FC 24, zwany dalej „Turniejem” rozgrywany jest w ramach „PRO GAMING CUP Włocławek 2024” realizowanego w ramach projektu „Mistrzostwa e-sportowe – Włocławek 2024”.
- 2) Organizatorem Turnieju jest Stowarzyszenie promujące edukację i rozwój „Perspektywa” we współpracy z Państwową Akademią Nauk Stosowanych we Włocławku oraz firmą PRO-COMP.PL sp. z o.o.
- 3) Turniej składa się z etapów opisanych w cz. III. Regulaminu.
- 4) Turniej główny (zawody LAN) odbędzie się w dniach 02-03 marca 2024 r. (sobota – niedziela) w budynku Centrum Nauk Technicznych i Nowoczesnych Technologii Państwowej Akademii Nauk Stosowanych przy ul. Energetyków 30 we Włocławku.
- 5) Udział w Turnieju jest bezpłatny.
- 6) Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek oznacza akceptację postanowień Regulaminu.
- 7) Aktualne informacje nt. Turnieju oraz regulamin dostępne będą na stronie internetowej [www.e-sport.wloclawek.pl](http://www.e-sport.wloclawek.pl).

### II. Zgłoszenia uczestników

1. W turnieju udział mogą wziąć osoby, powyżej 13 roku życia. Zawodnicy niepełnoletni zostaną dopuszczeni do turnieju za zgodą na udział rodzica/opiekuna prawnego. Przedstawienie zgody rodzica/opiekuna jest warunkiem udziału w turnieju głównym. Osoby poniżej 16 roku życia muszą przebywać pod opieką rodzica lub opiekuna prawnego.
2. Limit miejsc na turnieju wynosi 256 graczy na każdą turę. O przyjęciu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Zgłoszenia do udziału w Turnieju przyjmowane będą poprzez serwis [challonge.com](http://challonge.com). Linki do poszczególnych tur dostępne będą pod tym linkiem: [LINK]

W zgłoszeniu należy podać:

– imię i nazwisko

– nick Gracza

– adres e-mail (kontakt)

– numer telefonu (kontakt)

4. Wypełnienie ankiety zgłoszeniowej do projektu, o której mowa w pkt. 3 jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody:

- 1) na przetwarzanie danych osobowych uczestnika zbieranych dla potrzeb organizacji Turnieju (zapewnienia prawidłowego przebiegu, wyłonienia zwycięzców i przyznania nagród);

- 2) na wykorzystanie wizerunku uczestnika Turnieju w materiałach informacyjno-promocyjnych z Turnieju (zdjęciach, filmach) publikowanych w mediach i Internecie.

### III. Etapy rozgrywek

Turniej zostanie rozegrany w ramach 4 tur:

#### 1. Faza eliminacja

W terminie do 25 lutego 2024 r. zostaną przeprowadzone 4 tury eliminacyjne w formule online z udziałem chętnych zawodników. Z każdego turnieju eliminacyjnego najlepszych 4 zawodników awansuje bezpośrednio do fazy grupowej (pierwszego dnia rozgrywek).

#### 2. Faza grupowa

W dniu 2 marca (sobota) zorganizowana zostanie faza grupowa, w której udział weźmie 16 osób (4 grupy po 4 zawodników) wyłonione drogą eliminacji. W każdej z grup wszyscy zawodnicy rozgrywają między sobą po dwa spotkania (mecz + rewanż), każdy mecz punktowany osobno – wygrana 3 pkt, remis 1 pkt, porażka 0 pkt. Awans do kolejnego etapu otrzymuje najlepsza dwójka z każdej z grup (8 osób).

#### 3. Faza pucharowa

W dniu 2 marca (sobota) zorganizowana zostanie faza pucharowa dla 8 osób wyłonionych w fazie grupowej (zawodnicy, którzy zakończą fazę grupową na pierwszej lokacie będą rozstawieni). Zawodnicy rozgrywają spotkania w formacie BO3 (do kolejnego etapu awansuje zawodnik, który wygra dwa mecze). Awans do kolejnego etapu (finału turnieju) otrzymuje 4 najlepszych graczy.

#### 4. Faza finałowa (główny turniej)

W dniu 3 marca (niedziela) rozegrany zostanie turniej finałowy z udziałem 4 najlepszych graczy wyłonionych w fazie pucharowej oraz 4 wcześniej zaproszonych zawodników. Utworzona zostanie jedna ośmioosobowa grupa, w której każdy z każdym rozegra po 1 meczu.

Awans do kolejnego etapu otrzymuje najlepsza czwórka z grupy. W kolejnej fazie zostaną już tylko 4 osoby, co da automatycznie półfinały. Od tego etapu rozgrywki toczyć się będą w systemie BO3 – do 2 wygranych meczów.

### IV. Harmonogram turnieju

1. Turniej rozgrywany będzie wg. harmonogramu podanego przez Organizatora przed rozpoczęciem rozgrywek.
2. Przewidywany czas trwania turnieju godziny 9:00 – 17:00.
3. Przewidywany czas trwania jednego spotkania plus przygotowanie obu zawodników do meczu 15-20 minut.
4. Wszystkie mecze powinny rozpocząć się o godzinie podanej w harmonogramie.
5. Organizator (sędzia konkurencji) może dokonać zmiany godziny rozgrywek na zgodny wniosek zawodników danego meczu lub z własnej inicjatywy z przyczyn organizacyjnych.

## V. Szczegóły rozgrywek

1. Eliminacje będą rozgrywane na konsolach PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz PC. Natomiast turniej offline odbędzie się na konsolach PlayStation 5.
2. System rozgrywek – zwykły tryb gry, np. (Real Madryt vs FC Barcelona)  
Możliwość gry tylko realnymi klubami oraz reprezentacjami narodowymi (zakaz gry drużynami typu Soccer Aid).
3. Zawodnik w każdej rundzie rozgrywek ma prawo wyboru zespołu z listy gry (nie trzeba grać całego turnieju 1 zespołem).
4. Zawodnik powinien być gotowy do gry na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.
5. Brak gotowości przeciwnika zgłasza się Sędziemu konkurencji.
6. W przypadku nie zgłoszenia gotowości zawodnika do 15 minut po planowanym rozpoczęciu meczu, Sędzia konkurencji stwierdza walkower 3:0 na korzyść przeciwnika.
7. Jeśli zawodnik z jakiegokolwiek powodu nie jest w stanie kontynuować udziału w konkurencji, Sędzia konkurencji stwierdza walkower 3:0 na korzyść przeciwnika.
8. Po zakończeniu meczu zabrania się wychodzenia z gry – wynik musi zostać widoczny na ekranie. Fakt zakończenia meczu, zawodnicy zgłaszają Sędziemu konkurencji. Sędzia konkurencji na podstawie wyniku wyświetlonego na ekranie, wprowadza go do harmonogramu rozgrywek.
9. Protest do meczu może zostać wystosowany przez zawodnika jedynie przed wprowadzeniem wyniku do harmonogramu.

## VI. Ustawienia gry

- 1) Mecze rozgrywane są zgodnie z poniższymi ustawieniami:
  - długość połowy: 6 minut;
  - poziom trudności: Klasa światowa
  - poziom trudności bramkarza: Klasa światowa;
  - szybkość gry: Normalna;
  - składy: Klasyczne;
  - spalone: Włączone;
  - kartki: Włączone;
  - podania: Dowolne;
  - stadion: Dowolny;
  - nowy system obrony;
  - kamera: Dowolna – w przypadku rozbieżności co do predyspozycji zawodników należy:
    1. w etapie Fazy grupowej rozegrać po jednej połowie na ustawieniach każdego z nich;
    2. w etapie Fazy pucharowej rozegrać:
      - a. pierwszy mecz na ustawieniach pierwszego zawodnika;
      - b. drugi mecz na ustawieniach drugiego zawodnika;
      - c. ewentualny trzeci mecz po jednej połowie na ustawieniach każdego z nich.
1. W przypadku rozłączenia gry w czasie (czas meczu):
  1. 0 – 5 min – należy rozpocząć mecz od nowa;
  2. 10 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I

3. 11-15 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  4. 16-20 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  5. 21-25 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  6. 26-30 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  7. 31-35 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  8. 36-40 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  9. 41-45 min – w ustawieniach wybrać długość połowy I
  10. 46-50 min – należy rozpocząć mecz od nowa;
  11. 51-55 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  12. 56-60 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  13. 61-65 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  14. 66-70 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  15. 71-75 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  16. 76-80 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  17. 81-85 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
  18. 86-90 min w ustawieniach wybrać długość połowy II
1. 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.
  2. Sędzia główny turnieju upoważniony jest do wprowadzania korekt w regulaminie w czasie trwania turnieju.

## VII. Działania zabronione i kary

1. Za niesportową grę uznawane będą:
  - 1) celowe wyłączenie konsoli lub telewizora
  - 2) niesportowe zachowanie, niewłaściwe, nieprofesjonalne działania skierowane przeciwko innemu graczowi
  - 3) włączanie pauzy w grze w trakcie posiadania piłki przez rywala
  - 4) gra na czas poprzez zbyt długie podawanie w obronie na własnej połowie w celu utrzymania korzystnego wyniku
  - 5) oczywiste pozwolenie przeciwnikowi na wygranie meczu
- 1) W przypadku wykrycia naruszenia jednego z punktów uznawanego za nie sportową grę poprzez jakiegokolwiek gracza, oskarżony gracz według uznania Organizatorów może otrzymać ostrzeżenie, przegrać przez walkower lub zostać zdyskwalifikowany z turnieju.
- 2) Podczas rozgrywek Turnieju Organizator może określić inne działania określające nie sportową grę.

## VIII. Nagrody

1. Dla osób, które znajdą się w finale rozgrywek (miejsca 1-3) przewidziane są nagrody rzeczowe.
2. Wartość nagrody uzależniona będzie od zajętego miejsca.
3. Organizator może przyznać nagrody specjalne.

## **IX. Prawa do transmisji**

Wszelkie prawa do transmisji Rozgrywek przysługują wyłącznie Organizatorowi. Organizator ma prawo do przekazania praw do transmisji osobom trzecim. Uczestnicy Rozgrywek nie mogą odmówić transmisji spotkań, ani wybrać sposobu w jaki będzie prowadzony komentarz lub relacja. Organizator może udzielić zgodę na streamowanie tylko w fazie turnieju, gdzie nie przewidziano oficjalnej transmisji.

## **X. Postanowienia Końcowe**

- 1) Turniej nie jest powiązany z EA SPORTS EA FC 24 ani sponsorowany przez Electronic Arts. Inc. lub jego licencjodawców.
- 2) Organizator rozgrywek zastrzega sobie prawo do wykonywania zmian w regulaminie.
- 3) W kwestiach spornych oraz w sytuacjach nieobjętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Organizator (sędzia główny turnieju).
- 4) Kontakt w sprawie turnieju:

Grzegorz Lewandowski – administrator rozgrywek [lewandowski@o2.pl](mailto:lewandowski@o2.pl)

Krzysztof Wiśniewski – organizator [krystian.w@e-sport.wloclawek.pl](mailto:krystian.w@e-sport.wloclawek.pl)