

REGULAMIN ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH "RAINBOW SIX: SIEGE"

PREambuła

Na zlecenie firmy UBISOFT GMBH sp. z o. o. oddział w Polsce wydawcy gry Rainbow Six: Siege, zwanego dalej „Fundatorem” wskazany przez niego podmiot, zwany w dalszej części niniejszego Regulaminu „Organizatorem”, przygotowuje, zarządza oraz administruje następującymi Turniejami:

1. Rainbow Six Polish Masters (zwanym również Polish Masters lub R6PM) – *Oficjalne Mistrzostwa Polski*
2. Rainbow Six Polish Cup (zwanym również Polish Cup lub R6PC)

W dalszej treści niniejszego Regulaminu w przypadku zapisów zbieżnych dla obu Turniejów są one zwane Turniejem lub wspólnie Turniejami – większość zapisów niniejszego Regulaminu jest jednakowa dla obu Turniejów.

W przypadku, gdy mowa jest o konkretnych zasadach dotyczących wybranego Turnieju zwany on będzie odpowiednio:

- „Turniejem Rainbow Six Polish Masters” lub w skrócie „Turniejem R6PM”, „Polish Masters” lub „R6PM”
- „Turniejem Rainbow Six Polish Cup” lub w skrócie „Turniejem R6PC”, „Polish Cup” lub „R6PC”.

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Organizator

1.1.1. Organizatorem Turnieju jest Event Partners Tomasz Korycki z siedzibą w Warszawie przy ul. Międzyrzecz 30, wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji Gospodarczej, NIP 5242107247, Regon 017465361 zwany w dalszej części niniejszego Regulaminu "Organizatorem".

1.1.2. Organizator Turnieju wyznacza Administratorów prowadzących rozgrywki Turniejowe.

1.2. Uczestnik

1.2.1. Uczestnikiem Turnieju może być każda osoba, która:

- ukończyła 18 lat w momencie udziału w rozgrywkach (liczy się data urodzenia) i posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
- jest obywatelem lub rezydentem Rzeczypospolitej Polskiej, zgodnie z zapisami pkt. 1.3.5. lub obywatelem Regionu Europa zgodnie z pkt. 1.3.8. niniejszego Regulaminu,
- posiada aktywne konto Ubisoft Connect,
- posiada grę Rainbow Six: Siege wykupioną na własność.

1.3. Drużyna

1.3.1. Każda Drużyna powinna składać się z minimalnie **6** a maksymalnie **7** graczy – obowiązuje zasada, iż jeden zawodnik nie może być w jednym czasie członkiem więcej niż jednej Drużyny. Trenerzy **NIE** wliczają się do 7-osobowego składu Drużyny oraz nie mogą zastępować graczy podczas regularnych rozgrywek, przy czym w imię płynności oraz ciągłości rozgrywek mogą pełnić funkcję zastępcy w przypadku problemów technicznych zawodników,

jednak w takim przypadku każdorazowo niezbędna jest zgoda Administracji Turnieju. Każdy przypadek będzie rozpatrywany indywidualnie a decyzja Administracji jest ostateczna i może być zaskarżona jedynie na zasadach ogólnych zawartych w niniejszym Regulaminie.

1.3.2. W dniu udziału Drużyny w rozgrywkach minimum 6 graczy (5 skład podstawowy oraz 1 gracz rezerwowy) posiada ukończone 18 lat (liczy się data urodzenia).

1.3.3. Zgłoszenie Drużyny do Turnieju odbywa się poprzez rejestrację na stronie <https://player.turniej6.pl> . Drużynę tworzy Kapitan.

1.3.4. Organizator zastrzega sobie prawo wskazania Drużyny lub Drużyn, które zostaną zgłoszone i dodane do Turnieju bezpośrednio do Fazy Ligowej z pominięciem Fazy Kwalifikacyjnej.

1.3.5. Członkami Drużyny może być maksymalnie **2 obcokrajowców** (osoby nieposiadające polskiego obywatelstwa i niebędące rezydentami Rzeczypospolitej Polskiej) uwzględniając zarówno skład podstawowy jak i rezerwowy. Przez rezydenta w rozumieniu niniejszego Regulaminu rozumie się osobę, która stale zamieszkiwała na terenie Rzeczypospolitej Polskiej przez minimum 6 miesięcy licząc od daty odbycia się pierwszego Turnieju Kwalifikacyjnego. Organizator ma prawo poprosić rezydenta o przedstawienie dokumentów potwierdzających fakt zamieszkiwania na terenie RP – np. umowa o pracę, umowa wynajmu lokalu, dokument potwierdzający studia lub inny oficjalny dokument. Rezydent musi być także pełnoletnim obywatelem kraju wchodzącego w skład Regionu Europa zgodnie z pkt. 1.3.8. niniejszego regulaminu.

1.3.6 Osoby posiadające polskie obywatelstwo muszą być mieszkańcami Regionu Europa w rozumieniu punktu 1.3.8. niniejszego Regulaminu.

1.3.7 Obcokrajowcy muszą być mieszkańcami Regionu Europa w rozumieniu punktu 1.3.8. niniejszego Regulaminu.

1.3.8 Państwa wliczające się w Region Europa to: Albania, Andora, Armenia, Austria, Azerbejdżan, Białoruś, Belgia, Bośnia i Hercegowina, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Gruzja, Niemcy, Grecja, Węgry, Islandia, Irlandia, Włochy, Kazachstan, Kosowo, Łotwa, Liechtenstein, Litwa, Luksemburg, Malta, Mołdawia, Monako, Czarnogóra, Holandia, Macedonia Północna, Norwegia, Polska, Portugalia, Rumunia, Rosja, San Marino, Serbia, Słowacja, Słowenia, Hiszpania, Szwecja, Szwajcaria, Turcja, Ukraina, Wielka Brytania, Watykan.

1.3.9. Przed rozpoczęciem rozgrywek obie Drużyny mają obowiązek stawienia się w lobby gry w pełnym składzie i rozgrywania spotkania w komplecie. Jeśli Drużyna nie może stawić się w lobby gry w komplecie 5 graczy, przyjmuje się, że Drużyna nie stawiła się na spotkanie. Rozpoczęcie rozgrywek 4on5 lub inne podobne warianty nie są możliwe z wyłączeniem sytuacji opisanej w pkt. 1.3.12 niniejszego Regulaminu.

1.3.10 Gracz, który wraz z Drużyną zakwalifikował się do Fazy Ligowej Turnieju i brał udział w przynajmniej jednym z meczów Kwalifikacyjnych (Eliminacje) nie może uczestniczyć w następnych Turniejach Kwalifikacyjnych z inną Drużyną.

1.3.11. Gracze z Drużyn, które nie zakwalifikowały się do Fazy Ligowej Turnieju mogą w kolejnym Turnieju Kwalifikacyjnym zmieniać Drużynę.

1.3.12. Skład Drużyn, które wejdą do Fazy Ligowej Turnieju nie może zostać zmieniony przez Kapitana do czasu zakończenia Turnieju z wyłączeniem Okna Transferowego zgodnie z pkt. 4 niniejszego Regulaminu. W sytuacjach losowych uniemożliwiających jednemu lub więcej zawodnikom dalszego udziału w Turnieju kapitan Drużyny zgłasza taki problem do Administratora. Decyzja co do dalszych kroków będzie podejmowana po zapoznaniu się ze szczegółami zaistniałej sytuacji, jednak w takim przypadku każdorazowo niezbędna jest zgoda Administracji Turnieju. Każdy przypadek będzie rozpatrywany indywidualnie a decyzja Administracji jest ostateczna i może być zaskarżona jedynie na zasadach ogólnych zawartych w niniejszym Regulaminie.

1.3.13. Nazwy Drużyn posiadające prawne zastrzeżenie wyłączności, co do których kapitan Drużyny lub manager Drużyny reprezentujący ją od strony formalnej nie posiadają stosownych wymaganych praw oraz nazewnictwo, które wyraźnie kłóci się z ogólnie przyjętymi normami dobrego obyczaju nie będą akceptowane.

1.3.14. Każda Drużyna biorąca udział w rozgrywkach Turniejowych udziela Organizatorowi oraz Ubisoft niewyłączne, nieodwołalne, przez maksymalny czas dozwolony na mocy obowiązującego prawa własności intelektualnej, prawa i licencje, w tym prawa do udzielania sublicencji, do używania nazwy zespołu i/lub nazwy handlowej lub znaku towarowego używanego przez Zespół, jak również wszelkich tekstów, haseł, symboli wizualnych lub innych elementów stanowiących własność intelektualną Drużyny.

1.3.15. W przypadku Turnieju Rainbow Six Polish Masters i awansu Drużyny do Fazy Ligowej Turnieju musi ona podać Organizację, do której przynależy (o ile nie zgłosiła tego wcześniej) lub w przypadku jej braku podpisać przekazane przez Organizatora Oświadczenie/Formularz najpóźniej na 3 dni przed pierwszym dniem rozgrywek Fazy Ligowej. W przypadku braku zgłoszenia przynależności do Organizacji lub braku odesłania podpisanego Oświadczenia/Formularza w ustalonym terminie Drużyna może zostać odsunięta od rozgrywek Ligowych na korzyść Drużyny, która podczas rozgrywek Kwalifikacyjnych przegrała mecz finałowy o awans do Fazy Ligowej z odsuniętą od rozgrywek Drużyną.

1.3.16. Drużyny i Organizacje biorą udział w Turnieju w pełni na własny koszt i w przypadku jakichkolwiek zmian lub odwołania Turnieju nie przysługują im żadne roszczenia finansowe względem Organizatora.

1.3.17. W związku z udziałem Drużyny w Turnieju jej zawodnicy zgadzają się, bez uprzedniej pisemnej zgody Organizatora, nie nawiązywać żadnego sponsoringu ani partnerstwa ze sponsorami lub partnerami reprezentującymi następujące branże:

- a. Produkty alkoholowe w tym piwa bezalkoholowe
- b. Tytoń, papierosy lub papierosy elektroniczne w tym akcesoria pokrewne;
- c. Broń palna (w tym akcesoria do broni palnej i amunicja);
- d. Strony internetowe zajmujące się hazardem lub zakładami bukmacherskimi
- e. Pornografia
- f. Każde substancje lecznicze, które wymagają recepty lub nie są ogólnodostępne
- g. Kampanie polityczne
- h. Wszelkie inne podmioty, firmy lub organizacje, które według własnego uznania mogą być uznane za szkodliwe dla działalności lub reputacji Organizatora lub Ubisoft

Dla jasności, wszystkie inne kategorie sponsoringu i/lub partnerstwa są dozwolone. W przypadku, gdy Drużyna jest sponsorowana przez podmioty zaangażowane w segment zakładów sportowych, bukmacherskich lub hazardowych - tylko za pisemną zgodą Organizatora - na czas transmisji zawodnicy będą nosić alternatywne koszulki lub w sposób skuteczny zasłonią logotyp sponsora.

1.4 Organizacja – dotyczy Turnieju Rainbow Six Polish Masters

1.4.1. Organizacją w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest to zarejestrowana na terenie Rzeczypospolitej Polskiej lub na terenie Regionu Europa, w rozumieniu pkt. 1.3.8. niniejszego Regulaminu, działalność posiadająca osobowość prawną.

1.4.2. Organizacja wystawiająca Drużynę w Turnieju musi wybrać konkretne Mistrzostwa Krajowe, w których ich skład będzie brała udział. W innych Mistrzostwach Krajowych dana organizacja nie będzie mogła wziąć udziału. Odpowiednio, jeśli Organizacja wybierze, iż jej Drużyna bierze udział w Mistrzostwach Polski t.j. Rainbow Six Polish Masters to Drużyna ta nie może wziąć udziału w innych Mistrzostwach krajowych, np. Mistrzostwach Niemiec, Włoch, etc. Dany wybór Mistrzostw Krajowych będzie obowiązywał 1 rok esportowy. Przez 1 rok esportowy w niniejszym Regulaminie uznaje się czas liczony od rozpoczęcia pierwszego Turnieju Kwalifikacyjnego w Turnieju Rainbow Six Polish Masters do zakończenia rozgrywek Mistrzostw Świata R6 – Six Invitational.

1.4.3. Organizacja nie może posiadać więcej niż jednej Drużyny w globalnym formacie rozgrywek Rainbow Six: Siege (włączając w to mistrzostwa krajowe), niezależnie od regionu (np. nie jest możliwe posiadanie dwóch Drużyn na liście APAC i EU).

1.5. Administracja Turnieju

1.5.1. Organizator Turnieju zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian, usunięcia lub zmiany Regulaminu w dowolnym momencie. Dodatkowo, jeśli ma to służyć zapewnieniu uczciwej gry i utrzymaniu sportowego ducha rywalizacji i zapewnieniu sprawności przebiegu Turnieju, Organizator zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów w sposób arbitralny nie tylko w oparciu o zapisy zawarte w niniejszym Regulaminie.

1.5.2. Jeśli jakikolwiek punkt niniejszego Regulaminu zostanie uznany za całkowicie lub częściowo nieważny lub niewykonalny z jakiegokolwiek powodu, to nie narusza to ważności pozostałych postanowień niniejszego dokumentu. Nieważne lub niewykonalne postanowienie zostanie zastąpione postanowieniem ważnym, którego treść jest możliwie zbliżona do postanowienia nieważnego i niewykonalnego.

1.5.3. W razie problemów bądź wątpliwości Kapitan Drużyny lub przedstawiciel Organizacji powinien skontaktować się z Organizatorem lub Administratorem Turnieju drogą mailową na kontakt@turniejer6.pl. Przewidywany czas odpowiedzi na maila to 3 dni robocze, jednakże Organizator zapewnia sobie możliwość odpowiedzenia w terminie dłuższym niż 3 dni co nie może być podstawą do reklamacji ze strony zawodników.

1.5.4. Na nie mniej niż 15 a nie więcej niż 30 minut przed rozpoczęciem meczu Fazy Ligowej Turnieju Kapitan Drużyny jest zobowiązany do komunikacji z Administracją poprzez Turniejowy kanał Discord pod adresem <https://discord.gg/YMkvUgs>.

1.5.5 Administracja Turniejowa dostępna jest na kanale Discord w dzień trwania Turnieju na 30 minut przed jego rozpoczęciem.

1.5.6. Od decyzji Organizatora lub Administratora przysługuje odwołanie. Aby zostało ono rozpatrzone musi być wysłane drogą mailową przez Kapitana Drużyny lub przedstawiciela Organizacji na kontakt@turniejer6.pl z tytułem „Odwołanie” w terminie nie późniejszym niż 2 dni robocze od zaistnienia sytuacji konfliktowej. Wszystkie decyzje podjęte przez Organizatora i Administratora w ramach procedury odwoławczej będą przekazane drogą mailową na adres nadawcy i są ostateczne - nie można się od nich ponownie odwołać.

1.6. Terminy rozgrywek Turniejowych

1.6.1. Rozgrywki będą toczony w terminach sztywno ustalonych przez Organizatora. Nie ma możliwości przełożenia terminów gier/zgłaszania wyników rozgrywanych meczy z inicjatywy graczy/Drużyn. Wyniki poszczególnych meczy powinny być zgłaszane Administracji Turnieju bezpośrednio po zakończeniu meczu przez Kapitana Drużyny zwycięskiej, wraz z dostarczeniem dowodów (screenshotów, filmów, itp.) potwierdzających wynik.

1.6.2. Terminy rozgrywek będą upublicznione przed rozpoczęciem rozgrywek na platformie Turniejowej odpowiednio dla Turnieju Rainbow Six Polish Masters pod adresem www.r6polishmasters.pl a dla Turnieju Rainbow Six Polish Cup na www.r6polishcup.pl

1.6.3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu i/lub odwołania rozgrywek Turniejowych w dowolnym momencie ich trwania, po uprzednim poinformowaniu o tym graczy.

1.7. Zmiany zasad rozgrywek Turniejowych

1.7.1 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad rozgrywek Turniejowych w dowolnym momencie ich trwania o czym informuje graczy poprzez Platformę Turniejową.

1.8. Poufność

1.8.1. Wszelka zawartość korespondencji z Organizatorami oraz Administracją Turnieju jest uznawana za **POUFNĄ**. Publikacja lub przekazywanie w jakiegokolwiek formie osobom trzecim takich materiałów bez pisemnej zgody Organizatora lub Administracji rozgrywek Turniejowych jest zabroniona. Upublicznienie ww. korespondencji może skutkować zawieszeniem gracza lub całej Drużyny w rozgrywkach Turniejowych.

1.8.2. Wszelka zawartość korespondencji między graczami również jest poufna i dostęp do niej mogą mieć tylko gracze w niej uczestniczący oraz Organizatorzy/Administracja Turnieju. Upublicznienie ww. korespondencji może skutkować zawieszeniem gracza lub całej Drużyny w rozgrywkach Turniejowych.

1.8.3. Upublicznienie ww. korespondencji może skutkować zawieszeniem gracza lub całej Drużyny w rozgrywkach Turniejowych i będzie traktowane, jako upublicznienie informacji poufnych i podlegać będzie stosownej karze zgodnie z przepisami polskiego prawa.

1.9. Uzgodnienia uczestników

1.9.1. Administracja nie jest odpowiedzialna za wszelkie uzgodnienia uczestników ani nie zgadza się egzekwować jakichkolwiek porozumień pomiędzy indywidualnymi graczami lub Drużynami. Organizacja rozgrywek odradza zawieranie tego typu porozumień. Uzgodnienia, które są sprzeczne z zasadami wymienionymi w niniejszym Regulaminie nie są pod żadnym pozorem dozwolone i będą karane zgodnie z zasadami opisanymi niniejszym Regulaminie.

1.10. Nagrody

1.10.1.1. Pula nagród w Turnieju Rainbow Six Polish Masters 2021 wynosi 70.000 złotych

I miejsce – 35.000 złotych

II miejsce – 18.000 złotych

III miejsce – 8.000 złotych

IV miejsce – 5.000 złotych

MVP Faza Ligowa Turnieju – 2.000 złotych

MVP Faza Finałowa Turnieju – 2.000 złotych

1.10.1.2. Pula nagród w Turnieju Rainbow Six Polish Cup zostanie ogłoszona najpóźniej w momencie rozpoczęcia rejestracji do Turnieju.

1.10.2. Organizator działa za zgodą i na zlecenie firmy UBISOFT GMBH sp. z o. o. oddział w Polsce, zwanej dalej „Fundatorem”

1.10.3. Organizator oświadcza, iż wszystkie nagrody zostaną wydane zgodnie z obowiązującymi przepisami polskiego prawa podatkowego obowiązującego w momencie przekazania nagród. Nagrody pieniężne zostaną przebrane na konto bankowe Organizacji lub na konto bankowe Managera Drużyny lub pisemnie wskazanej przez niego osoby a w przypadku braku przynależności do organizacji na konto bankowe Kapitana Drużyny lub innej pisemnie wskazanej przez Kapitana osoby. Nagrody zostaną przebrane na wskazane konto do 30 dni od zakończenia Turnieju. W przypadku wskazania konta w banku zagranicznym koszty transferu środków w całości ponosi odbiorca.

1.10.4. Organizator nie odpowiada za rozdysponowanie nagród pomiędzy poszczególnymi graczami Drużyny. Wszelkie ewentualne spory dotyczące podziału nagrody muszą zostać rozwiązane przez Organizację, Managera Drużyny lub kapitana Drużyny, bez udziału Organizatora.

1.10.5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność odbioru lub nieodebranie którejkolwiek nagrody, z jakiegokolwiek przyczyny leżącej po stronie nagrodzonego uczestnika/Drużyny.

1.10.6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zmianę miejsca zamieszkania i/lub podanego przez Uczestnika Turnieju adresu lub zmianę innych danych jak n.p. zmiana numeru konta – uniemożliwiająca kontakt z tym uczestnikiem lub odebranie przez niego zestawu nagród/nagrody.

1.10.7. O szczegółach odbioru i realizacji nagród decyduje przedstawiciel Organizacji, Manager (według podanej hierarchii – w pierwszej kolejności o nagrodzie decyduje Organizacja (wskazany jej przedstawiciel), następnie Manager zwycięskiej Drużyny zostanie poinformowany przez Organizatora lub Administrację drogą mailową lub za pośrednictwem rozmowy telefonicznej. W przypadku braku przynależności do Organizacji i/lub braku Managera osobą kontaktową jest Kapitan Drużyny.

1.10.8. Nagrody nieodebrane przez zwycięzców Turnieju w terminie 30 dni od dnia rozstrzygnięcia Turnieju przechodzą na własność Organizatora.

1.10.9. Wszystkie nagrody pozostają własnością Organizatora Turnieju do momentu przekazania ich zwycięzcom Turnieju. Dopóki nagrody pieniężne nie zostały wypłacone, Organizator zastrzega sobie prawo do anulowania wypłacenia nagród w przypadku, gdy zostały wykryte nowe dowody dotyczące jakichkolwiek oszustw lub nieczystej gry, które mogły mieć wpływ na finalny wynik rozgrywek Turniejowych.

1.10.10. Nagroda MVP jest to nagroda specjalna przyznawana przez Ubisoft Polska. Wybór MVP nastąpi w sposób subiektywny na podstawie wielu czynników i jest niepodważalny.

1.10.10.1. Faza Ligowa R6PM

Proces wybierania zawodnika MVP Fazy Ligowej wygląda następująco:

- Zawodnicy z największą wartością K/D z danego meczu zostaną dodani do puli graczy, z której jeden zawodnik otrzymuje punkt MVP kolejki decyzją casterów.
- Po zakończonej fazie ligowej casterzy głosują na zawodników, którzy otrzymali chociaż jeden punkt MVP kolejki. Każdy z casterów ma 3 głosy o wartości kolejno 3,2,1, które oddaje na trzech graczy według własnego uznania. Publiczność oddaje głos na zawodników którym udało się łączyć najwięcej punktów MVP. Punktacja za głosy publiczności w ankiecie jest taka sama, jak w przypadku casterów (za pierwsze miejsce 3 punkty itd.).
- Zawodnik, który zdobędzie największą liczbę głosów zostaje wybrany jako MVP Fazy Ligowej oraz zdobywa nagrodę pieniężną zgodnie z pkt. 1.10.1.1. niniejszego Regulaminu

1.10.10.2. Faza Finałowa R6PM

Formuła głosowania jest zbliżona do tej z Fazy Ligowej. MVP wybierany jest na podstawie głosowania. Każdy z podmiotów (casterzy, publiczność oraz dodatkowo kapitanowie drużyn) wybierają trzech graczy którzy w ich uznaniu szczególnie wyróżnili się w trakcie finałów. Zawodnik, który zdobędzie największą liczbę głosów zostaje wybrany jako MVP Fazy Finałowej.

1.10.11. W przypadku zajęcia przez Drużynę należącą do Organizacji w ramach Rozgrywek Turniejowych R6PC oraz R6PM jednego z dwóch pierwszych miejsc w finałach (miejsca 1, 2 na zakończenie Fazy Finałowej) Organizator zagwarantuje Organizacji slot w kolejnych rozgrywkach R6PM. Oznacza to, że Organizacja ma gwarantowany udział w Fazie Ligowej kolejnych rozgrywek Polish Masters bez konieczności startowania w Turniejach Kwalifikacyjnych. W przypadku posiadania już przez Organizację slotu w R6PM, gwarancja slotu przechodzi na kolejną drużynę.

1.11. Tabela Turniejowa

1.11.1. Bieżąca tabela Ligowa Turnieju Rainbow Six Polish Masters znajduje się pod adresem: www.r6polishmasters.pl. a tabela Ligowa Turnieju Rainbow Six Polish Cup znajduje się pod adresem: www.r6polishcup.pl.

1.12. Rejestracja do Turnieju Kwalifikacyjnego

1.12.1. By zgłosić swój udział w Turnieju Kwalifikacyjnym należy założyć swoje konto w serwisie <https://player.turniej6.pl>, po czym założyć Drużynę lub dołączyć do Drużyny już istniejącej.

1.12.2. Następnie należy daną Drużynę zapisać do rozgrywek wybierając Turniej, w którym dana Drużyna chce uczestniczyć.

1.12.3. Wymagane jest by nazwa konta w serwisie <https://player.turniej6.pl> była taka sama jak nazwa konta w usłudze Ubisoft Connect.

1.12.4 Zawodnicy podczas zapisywania się do rozgrywek turniejowych NIE muszą mieć ukończone 18 lat (liczy się data urodzenia), ale muszą mieć ukończone 18 lat w momencie przystąpienia do swoich pierwszych rozgrywek. W przeciwnym wypadku zawodnik taki zostanie usunięty z Turnieju.

2. USTAWIENIA GRY

Ustawienia gry mogą być aktualizowane i ogłaszane na platformie Turniejowej odpowiednio dla Turnieju Rainbow Six Polish Masters pod adresem: www.r6polishmasters.pl a dla Turnieju Rainbow Six Polish Cup pod adresem: www.r6polishcup.pl. ***bezpośrednio przed meczami Turniejowymi. Drużyny mają obowiązek śledzenia tych aktualizacji i dostosowania się do nich.***

2.1.1 Spotkania Best of 1 podczas kwalifikacji

- Rodzaj playlisty: Tryb normalny
- Pora dnia: Dzień
- Ustawienia interfejsu: Pro League
- Liczba rund: 12
- Liczba banów: 4
- Czas fazy wybierania: 15
- Czas fazy banów: 20
- Czas fazy odkrywania: 5
- Zmiana ról atakujący/obrońca: 6
- Rundy w dogrywce: 3
- Różnica w dogrywce: 2
- Zmiana ról w dogrywce: 1
- Unikatowe miejsce odradzania atakujących: Wł.
- Handicap w obrażeniach: 100
- Obrażenia od ognia sojuszników: 100
- Ranny: 20

- Sprint: Wł.
- Wychylenie: Wł.
- Powtórka po śmierci: Wył.
- Faza szóstego wyboru: Wł.
- Czas fazy szóstego wyboru: 15
- Parametr zmiany celu: 2
- Rotacja typów celu: Rozegrane rundy
- Tryb gry: TDM – Bomba
- Czas podkładania: 7
- Czas rozbrajania: 7
- Detonacja: 45
- Wybór przenoszącego rozbrajacz: Wł.
- Czas trwania fazy przygotowań: 45
- Czas trwania fazy akcji: 180

2.1.2 Spotkania Best of 3 podczas kwalifikacji

- Rodzaj playlisty: Tryb normalny
- Pora dnia: Dzień
- Ustawienia interfejsu: Pro League
- Liczba rund: 12
- Liczba banów: 4
- Czas fazy wybierania: 15
- Czas fazy banów: 20
- Czas fazy odkrywania: 5
- Zmiana ról atakujący/obrońca: 6
- Rundy w dogrywce: 3
- Różnica w dogrywce: 2
- Zmiana ról w dogrywce: 1
- Unikatowe miejsce odradzania atakujących: Wł.
- Handicap w obrażeniach: 100
- Obrażenia od ognia sojuszników: 100
- Ranny: 20
- Sprint: Wł.
- Wychylenie: Wł.
- Powtórka po śmierci: Wył.
- Faza szóstego wyboru: Wł.
- Czas fazy szóstego wyboru: 15
- Parametr zmiany celu: 2
- Rotacja typów celu: Rozegrane rundy
- Tryb gry: TDM – Bomba
- Czas podkładania: 7
- Czas rozbrajania: 7
- Detonacja: 45

- Wybór przenoszącego rozbrajacz: Wł.
- Czas trwania fazy przygotowań: 45
- Czas trwania fazy akcji: 180

2.1.3 Spotkania Best of 1 podczas rozgrywek ligowych

- Rodzaj playlisty: Tryb normalny
- Pora dnia: Dzień
- Ustawienia interfejsu: Pro League
- Liczba rund: 12
- Liczba banów: 4
- Czas fazy wybierania: 15
- Czas fazy banów: 20
- Czas fazy odkrywania: 5
- Zmiana ról atakujący/obrońca: 6
- Rundy w dogrywce: 3
- Różnica w dogrywce: 2
- Zmiana ról w dogrywce: 1
- Unikatowe miejsce odradzania atakujących: Wł.
- Handicap w obrażeniach: 100
- Obrażenia od ognia sojuszników: 100
- Ranny: 20
- Sprint: Wł.
- Wychylenie: Wł.
- Powtórka po śmierci: Wył.
- Faza szóstego wyboru: Wł.
- Czas fazy szóstego wyboru: 15
- Parametr zmiany celu: 2
- Rotacja typów celu: Rozegrane rundy
- Tryb gry: TDM – Bomba
- Czas podkładania: 7
- Czas rozbrajania: 7
- Detonacja: 45
- Wybór przenoszącego rozbrajacz: Wł.
- Czas trwania fazy przygotowań: 45
- Czas trwania fazy akcji: 180

2.1.4 Spotkania Best of 3 podczas rozgrywek finałowych

- Rodzaj playlisty: Tryb normalny
- Pora dnia: Dzień
- Ustawienia interfejsu: Pro League
- Liczba rund: 12
- Liczba banów: 4

- Czas fazy wybierania: 15
- Czas fazy banów: 20
- Czas fazy odkrywania: 5
- Zmiana ról atakujący/obrońca: 6
- Rundy w dogrywce: 3
- Różnica w dogrywce: 2
- Zmiana ról w dogrywce: 1
- Unikatowe miejsce odradzania atakujących: Wł.
- Handicap w obrażeniach: 100
- Obrażenia od ognia sojuszników: 100
- Ranny: 20
- Sprint: Wł.
- Wychylenie: Wł.
- Powtórka po śmierci: Wł.
- Faza szóstego wyboru: Wł.
- Czas fazy szóstego wyboru: 15
- Parametr zmiany celu: 2
- Rotacja typów celu: Rozegrane rundy
- Tryb gry: TDM – Bomba
- Czas podkładania: 7
- Czas rozbijania: 7
- Detonacja: 45
- Wybór przenoszącego rozbijacz: Wł.
- Czas trwania fazy przygotowań: 45
- Czas trwania fazy akcji: 180

2.2 Mapy Turniejowe

- Domek Górski
- Kafe Dostoyevsky
- Klub
- Konsulat
- Oregon
- Wybrzeże
- Willa

2.3. Operatorzy oraz skiny

2.3.1. Dozwolone jest używanie WSZYSTKICH operatorów dostępnych w momencie rozpoczęcia rozgrywek Turniejowych z wyłączeniem operatora Flores.

2.3.2. W przypadku pojawienia się w grze nowych operatorów w trakcie rozgrywek Turniejowych nie mogą oni być użyci. Reguła ta może ulec zmianie.

2.3.3. W przypadku zmiany powyższych zasad gracze zostaną o tym poinformowani przez Administrację.

2.3.4. Dozwolonymi operatorami po restarcie rundy są operatorzy, którzy zostali wybrani podczas fazy wybierania. Reszta operatorów jest na tą rundę zakazana.

2.3.5. Poniższe uniformy operatorów i nakrycia głowy są dostępne podczas rozgrywek:

- Zestawy Pro League (Pro League Gold Sets)

- Skiny domyślne (Default Skins)

- Zestawy drużyn esportowych (Pro teams branded cosmetics)

- Skiny esportowe (Esports Programs' cosmetics)

*Skiny Six Invitational Battlepass są niedozwolone.

Wszystkie inne uniformy i nakrycia głowy są zakazane podczas rozgrywek. Nie ma żadnych ograniczeń na skórki i ozdoby do broni.

2.4. Platforma

2.4.1. Jeśli w Regulaminie konkretnego Turnieju nie jest to określone inaczej to rozgrywki Turniejowe odbywają się wyłącznie na platformie PC.

3. SYSTEM ROZGRYWEK

3.1. System rozgrywek Turnieju Rainbow Six Polish Masters

3.1.1. Faza Kwalifikacyjna (Eliminacyjna) Polish Masters

3.1.1.1. Faza Kwalifikacyjna Rainbow Six Polish Masters została podzielona na 2 dwudniowe Turnieje Kwalifikacyjne, gdzie do Fazy Ligowej Polish Masters awansują po 2 zwycięskie Drużyny z każdego Turnieju Kwalifikacyjnego z zachowaniem zapisów punktu 3.1.1.2

3.1.1.2. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania wybranym Organizacjom miejsc w Fазie Ligowej Turnieju z pominięciem udziału Drużyny w Fазie Kwalifikacyjnej Turnieju. W takim przypadku Faza Kwalifikacyjna będzie rozegrana adekwatnie do ilości pozostałych wolnych miejsc w Fазie Ligowej. Możliwe jest rozegranie Turniejów Kwalifikacyjnych w innej niż pierwotnie założona liczbie i innej formule. Szczegółowe informacje dotyczące liczby Turniejów Kwalifikacyjnych znajdują się na www.r6polishmasters.pl.

3.1.1.3. W Turnieju Kwalifikacyjnym maksymalnie 64 Drużyny będą rozgrywały mecze w drabince Double Elimination (DE), w trybie best-of-one (Bo1).

3.1.1.4. Mecze o awans każdej Tury Kwalifikacyjnej rozgrywane będą w systemie best-of-three (Bo3). Oznacza to, że Drużyny będą walczyły ze sobą do momentu, w którym jedna z nich wygra dwie z trzech map wybranych zgodnie z zasadami w pkt. 3.4. oraz 3.5. Drużyna,

która wygra pojedynek przechodzi do dalszej fazy rozgrywek. Drużyna, która przegra odpada z Turnieju Kwalifikacyjnego.

3.1.1.5. W ramach rozgrywek Fazy Kwalifikacyjnej zawodnicy, którzy wraz ze swoimi Drużynami przeszli do Fazy Ligowej nie mogą zmienić Drużyny - skład Drużyny zostaje zablokowany do czasu zakończenia Turnieju Polish Masters z wyłączeniem Okna Transferowego zgodnie z pkt. 4 niniejszego Regulaminu.

3.1.1.6. Drużyny, które w danym Turnieju Kwalifikacyjnym nie zakwalifikowały się do Fazy Ligowej mogą wziąć udział w kolejnych Turniejach Kwalifikacyjnych.

3.1.1.7. Przerwa pomiędzy mapami w nie transmitowanych meczach Bo3 wynosi maksymalnie 15 minut. Po tym czasie gracze muszą być gotowi w lobby a kapitan Drużyny zobowiązany jest do wysłania Administracji screenshota potwierdzającego, że wszyscy gracze oczekują w lobby.

3.1.1.8. Mecze Fazy Kwalifikacyjnej będą rozgrywane online i mogą być streamowane oraz komentowane zgodnie z zasadami zawartymi w pkt. 5.3. niniejszego Regulaminu.

3.1.2. Drabinka Turniejowa Fazy Kwalifikacyjnej Polish Masters

3.1.2.1. Drabinka Turniejowa Fazy Kwalifikacyjnej Polish Masters może liczyć maksymalnie 64 Drużyny. W przypadku przekroczenia tej liczby kolejne zgłaszane Drużyny będą umieszczane na liście rezerwowej. O dostaniu się Drużyny do drabinki Turniejowej decyduje kolejność zgłoszeń. Drużyny z listy rezerwowej będą mogły wziąć udział w Turnieju eliminacyjnym w przypadku nie pojawienia się Drużyny wchodzącej w podstawową drabinkę Turniejową. Drużyny rezerwowe, które chcą wypełnić ewentualne wolne miejsca muszą zgłosić swoją gotowość na 30 minut przed pierwszym meczem. Drużyny rezerwowe wypełniają wolne miejsca w drabince według kolejności z listy rezerwowej (pomijane są Drużyny rezerwowe, które nie zgłoszą swojej gotowości) – zaczynamy od Drużyny zajmującej pierwsze miejsce na liście rezerwowej i idziemy kolejno w miarę wolnych miejsc. O przydziale miejsc na listę rezerwową decyduje kolejność zgłoszeń.

3.1.2.2. Turnieje Fazy Kwalifikacyjnej rozpoczynają się o określonej przez Administrację godzinie. Pierwsza runda Turnieju Kwalifikacyjnego startuje o wyznaczonej godzinie a kolejne rundy Turnieju Kwalifikacyjnego startują co godzinę o pełnej godzinie zegarowej. Spóźnienie liczone jest od godziny startu danej rundy lub od momentu wyłonienia przeciwnika, jeżeli w wyznaczonej godzinie startu danej rundy trwa jeszcze rozgrywka poprzedniej rundy.

3.1.2.3. Drużyny mogą rozpocząć drugą i kolejne rundy Turnieju Kwalifikacyjnego wcześniej za obopólną zgodą, ale nie później niż o godzinie wyznaczonej zgodnie z zasadą ustaloną w pkt. 3.3.2. pod groźbą rozpoczęcia naliczania spóźnienia.

3.1.2.4. Drużyny zgłoszone do Turnieju Kwalifikacyjnego zostaną losowo przypisane do drabinki Turniejowej danego Turnieju.

3.1.3. Faza Ligowa Turnieju Polish Masters

3.1.3.1. Osiem Drużyn, które wyjdą z Fazy Kwalifikacyjnej lub którym miejsca zostaną przyznane przez Organizatora, weźmie udział w Fazie Ligowej rozgrywek Rainbow Six Polish Masters.

3.1.3.2. Mecze Fazy Ligowej będą rozgrywane online i będą streamowane oraz komentowane. Szczegółowy harmonogram rozgrywek Fazy Ligowej będzie dostępny na stronie www.r6polishmasters.pl.

3.1.3.3 Drużyny które po rozegraniu wszystkich Kolejek Ligowych zdobędą najwięcej punktów i zajmą miejsca od 1 do 4 awansują do Fazy Finałowej Turnieju.

3.1.3.4. Zasady punktacji:

- 3 pkt – za zwycięstwo bez dogrywki
- 2 pkt – za zwycięstwo w dogrywce
- 1 pkt – za porażkę w dogrywce
- 0 pkt – za porażkę bez dogrywki

3.1.3.5. W przypadku remisu Drużyn w tabeli Ligowej zostaną zastosowane następujące reguły, w kolejności, w jakiej są przedstawione:

- Ogólna różnica rund
- Bezpośrednie spotkania
- Ogólne wygrane mecze
- Ogólne wygrane rundy
- Rewanż

3.1.3.6 Spotkania Fazy Ligowej odbywają się w systemie best-of-one (Bo1) a rewanżowe, jeżeli będzie taka konieczność, zostaną rozegrane system best-of-three (Bo3).

3.1.3.7 Pary meczy ligowych dobierane są losowo przed rozpoczęciem ligi.

3.1.4. Faza Finałowa Turnieju Polish Masters

3.1.4.1. Cztery Drużyny wyłonione z Fazy Ligowej zostaną rozstawione w drabince Double Elimination (DE). Mecze Fazy Finałowej rozgrywane będą w trybie best-of-three (Bo3). Mecz finałowy także rozgrywany zostanie w trybie best-of-three (Bo3).

3.1.4.2. Mecze Fazy Finałowej mogą być rozgrywane online lub offline i będą streamowane oraz komentowane. Szczegółowy harmonogram rozgrywek Fazy Finałowej będzie dostępny na stronie www.r6polishmasters.pl

3.2.4.3 Pary gier finałowych dobierane są po zakończeniu ligi, na podstawie pozycji drużyn w tabeli ligowej. Pierwsza drużyna gra mecz z czwartą a druga drużyna gra mecz z trzecią.

3.2. System rozgrywek Turnieju Rainbow Six Polish Cup

3.2.1. Faza Kwalifikacyjna (Eliminacyjna) Polish Cup

3.2.1.1. Faza Kwalifikacyjna Rainbow Six Polish Cup została podzielona na 4 Turnieje Kwalifikacyjne, gdzie do Fazy Ligowej Polish Cup awansują po dwie najlepsze drużyny z każdego Turnieju Kwalifikacyjnego.

3.2.1.2. W Turnieju Kwalifikacyjnym maksymalnie 64 Drużyny będą rozgrywały mecze w drabince Single Elimination (SE), w trybie best-of-one (Bo1).

3.2.1.3. Mecze o awans do Fazy Ligowej każdej Tury Kwalifikacyjnej rozgrywane będą w systemie best-of-three (Bo3). Oznacza to, że Drużyny będą walczyły ze sobą do momentu, w którym jedna z nich wygra dwie z trzech map wybranych zgodnie z zasadami w pkt. 3.5. oraz 3.6. Drużyna, która wygra pojedynek przechodzi do dalszej fazy rozgrywek. Drużyna, która przegra odpada z Turnieju Kwalifikacyjnego.

3.2.1.4. W ramach rozgrywek Fazy Kwalifikacyjnej zawodnicy, którzy wraz ze swoimi Drużynami przeszli do Fazy Ligowej nie mogą zmienić Drużyny - skład Drużyny zostaje zablokowany do czasu zakończenia Turnieju.

3.2.1.5. Drużyny, które w danym Turnieju Kwalifikacyjnym nie zakwalifikowały się do Fazy Ligowej mogą wziąć udział w kolejnych Turniejach Kwalifikacyjnych.

3.1.1.6. Przerwa pomiędzy mapami w nie transmitowanych meczach Bo3 wynosi maksymalnie 15 minut. Po tym czasie gracze muszą być gotowi w lobby a kapitan Drużyny zobowiązany jest do wysłania Administracji screenshota potwierdzającego, że wszyscy gracze oczekują w lobby.

3.1.1.7. Mecze Fazy Kwalifikacyjnej będą rozgrywane online i mogą być streamowane oraz komentowane zgodnie z zasadami zawartymi w pkt. 5.3. niniejszego Regulaminu.

3.2.2. Drabinka Turniejowa Fazy Kwalifikacyjnej Polish Cup

3.2.2.1. Drabinka Turniejowa Fazy Kwalifikacyjnej Polish Cup może liczyć maksymalnie 64 Drużyny. W przypadku przekroczenia tej liczby kolejne zgłaszane Drużyny będą umieszczane na liście rezerwowej. O dostaniu się Drużyny do drabinki Turniejowej decyduje kolejność zgłoszeń. Drużyny z listy rezerwowej będą mogły wziąć udział w Turnieju eliminacyjnym w przypadku nie pojawienia się Drużyny wchodzącej w podstawową drabinkę Turniejową. Drużyny rezerwowe, które chcą wypełnić ewentualne wolne miejsca muszą zgłosić swoją gotowość na 30 minut przed pierwszym meczem. Drużyny rezerwowe wypełniają wolne miejsca w drabince według kolejności z listy rezerwowej (pomijane są Drużyny rezerwowe, które nie zgłoszą swojej gotowości) – zaczynamy od Drużyny zajmującej pierwsze miejsce na liście rezerwowej i idziemy kolejno w miarę wolnych miejsc. O przydziale miejsc na listę rezerwową decyduje kolejność zgłoszeń.

3.2.2.2. Turnieje Fazy Kwalifikacyjnej rozpoczynają się o określonej przez Administrację godzinie. Pierwsza runda Turnieju Kwalifikacyjnego startuje o wyznaczonej godzinie a kolejne rundy Turnieju Kwalifikacyjnego startują co godzinę o pełnej godzinie zegarowej. Spóźnienie liczone jest od godziny startu danej rundy lub od momentu wyłonienia przeciwnika, jeżeli w wyznaczonej godzinie startu danej rundy trwa jeszcze rozgrywka poprzedniej rundy.

3.2.2.3. Drużyny mogą rozpocząć drugą i kolejne rundy Turnieju Kwalifikacyjnego wcześniej za obopólną zgodą, ale nie później niż o godzinie wyznaczonej zgodnie z zasadą ustaloną w pkt. 3.4.2. pod groźbą rozpoczęcia naliczania spóźnienia.

3.2.2.4. Drużyny zgłoszone do Turnieju Kwalifikacyjnego zostaną losowo przypisane do drabinki Turniejowej danego Turnieju.

3.2.3. Faza Ligowa Turnieju Polish Cup

3.2.3.1. Osiem Drużyn, które wyjdą z Fazy Kwalifikacyjnej lub którym miejsca zostaną przyznane przez Organizatora, weźmie udział w Fazie Ligowej rozgrywek Rainbow Six Polish Cup.

3.2.3.2. Mecze Fazy Ligowej będą rozgrywane online i będą streamowane oraz komentowane. Szczegółowy harmonogram rozgrywek Fazy Ligowej będzie dostępny na stronie www.r6polishcup.pl.

3.2.3.3 Drużyny które po rozegraniu wszystkich Kolejek Ligowych zdobędą najwięcej punktów i zajmą miejsca od 1 do 4 awansują do Fazy Finałowej Turnieju.

3.2.3.4. Zasady punktacji:

- 3 pkt – za zwycięstwo bez dogrywki
- 2 pkt - za zwycięstwo w dogrywce
- 1 pkt - za porażkę w dogrywce
- 0 pkt – za porażkę bez dogrywki

3.2.3.5. W przypadku remisu Drużyn w tabeli Ligowej zostaną zastosowane następujące reguły, w kolejności, w jakiej są przedstawione:

- Ogólna różnica rund
- Bezpośrednie spotkania
- Ogólne wygrane mecze
- Ogólne wygrane rundy
- Rewanż

3.2.3.6 Spotkania Fazy Ligowej odbywają się w systemie best-of-one (Bo1) a rewanżowe, jeżeli będzie taka konieczność, zostaną rozegrane system best-of-three (Bo3).

3.2.3.7 Pary meczy ligowych dobierane są losowo przed rozpoczęciem ligi.

3.2.4. Faza Finałowa Turnieju Polish Cup

3.2.4.1. Cztery Drużyny wyłonione z Fazy Ligowej zostaną rozstawione w drabince Double Elimination (DE). Mecze Fazy Finałowej rozgrywane będą w trybie best-of-three (Bo3). Mecz finałowy także rozgrywany zostanie w trybie best-of-three (Bo3).

3.2.4.2. Mecze Fazy Finałowej będą rozegrane online i będą streamowane oraz komentowane. Szczegółowy harmonogram rozgrywek Fazy Finałowej będzie dostępny na stronie www.r6polishcup.pl.

3.2.4.3 Pary gier finałowych dobierane są po zakończeniu ligi, na podstawie pozycji drużyn w tabeli ligowej. Pierwsza drużyna gra mecz z czwartą, druga drużyna gra mecz z trzecią.

3.3. Terminy gier i Tabela Ligowa

3.3.1. Pełna drabinka Turniejowa oraz terminy poszczególnych faz dostępne będą odpowiednio dla Turnieju R6PM na stronie www.r6polishmasters.pl a dla Turnieju R6PC na stronie www.r6polishcup.pl.

3.3.2. Do każdej fazy drabinki przez Administrację przypisany zostanie określony czas na rozegranie gier. W tym czasie członkowie Drużyny (najlepszym wyjściem jest oddelegowanie do tego kapitana zespołu) mają obowiązek skontaktować się ze swoimi przeciwnikami, założenie i rozegranie gry oraz zgłoszenie wyniku do Administratora.

3.4. Zakładanie i zapraszanie do gry podczas Turniejów Kwalifikacyjnych

3.4.1. Za założenie gry, odpowiednie ustawienie rozgrywki i zaproszenie przeciwników do lobby odpowiedzialna jest Drużyna rozstawiona wyżej w drabince Turniejowej.

3.4.2. Za założenie drugiej rozgrywki w ramach gry (dotyczy Bo3), odpowiednie jej ustawienie i zaproszenie do rozgrywki przeciwników odpowiedzialna jest Drużyna rozstawiona niżej w tabeli Turniejowej.

3.4.3. Trzecią rozgrywkę zakłada Drużyna, która zwyciężyła drugą rozgrywkę (dotyczy Bo3).

3.4.4. Błędne ustawienie gry może oznaczać ukaranie Drużyny, dlatego sugerujemy, by każda z Drużyn wyznaczyła jedną osobę, która będzie odpowiedzialna za założenie gry.

3.5. Schemat banowania map

3.5.1 best-of-one (Mecze Fazy Kwalifikacyjnej)

Drużyna (Np. A) która jest wyżej w drabince rozpoczyna proces banowania.

Schemat banowania map:

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Mapa, która została w puli jest to mapa na której zostanie rozegrane spotkanie

Drużyna A decyduje na której stronie rozpoczyna spotkanie

Drużyna B decyduje którą stronę rozpoczyna dogrywkę

3.5.2 best-of-three (Mecze finałowe Fazy Kwalifikacyjnej oraz mecze rewanżowe)

Drużyna (Np. A) która jest wyżej w drabince rozpoczyna proces banowania.

Schemat banowania map:

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Drużyna A wybiera mapę

Drużyna B decyduje na której stronie rozpoczyna na 1 mapie

Drużyna A decyduje którą stronę rozpoczyna dogrywkę na 1 mapie

Drużyna B wybiera mapę

Drużyna A decyduje na której stronie rozpoczyna na 1 mapie

Drużyna B decyduje którą stronę rozpoczyna dogrywkę na 1 mapie

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Mapa, która została w puli jest to mapa numer 3

Drużyna z lepszym bilansem rund wybiera stronę w której rozpocznie mapę numer 3, a drużyna z gorszym bilansem rund wybiera stronę w dogrywce. W przypadku remisu w rundach decyduje rzut monetą

3.5.3 best-of-one (Mecze Fazy Ligowej)

Schemat wyboru mapy best-of-one:

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Mapa, która została w puli jest to mapa, na której zostanie rozegrane spotkanie

Drużyna A decyduje na której stronie rozpoczyna spotkanie

Drużyna B decyduje na której stronie rozpoczyna dogrywkę

3.5.4 best-of-three (Finały)

Schemat banowania map:

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Drużyna A wybiera mapę

Drużyna B decyduje na której stronie rozpoczyna na 1 mapie

Drużyna A decyduje którą stronę rozpoczyna dogrywkę na 1 mapie

Drużyna B wybiera mapę

Drużyna A decyduje na której stronie rozpoczyna na 1 mapie

Drużyna B decyduje którą stronę rozpoczyna dogrywkę na 1 mapie

Drużyna A banuje mapę

Drużyna B banuje mapę

Mapa, która została w puli jest to mapa numer 3

Przeegrany mapy numer 2 wybiera stronę, w której będzie rozpoczynał mapę numer 3

Drużyna z lepszym bilansem rund wybiera stronę w dogrywce. W przypadku remisu decyduje rzut monetą.

3.5.5. Banowanie map odbywa się poprzez system banowania map na stronie <https://player.turniej6.pl>

3.6. Rozgrywki

3.6.1. Rozgrywki muszą zostać przeprowadzone zgodnie z informacjami podanymi przez Administratora, tzn. w wyznaczonym do tego czasie i na mapach z puli podanej w Regulaminie lub wydanej aktualizacji puli map.

3.6.2. Kapitanowie Drużyn zobowiązani są do zameldowania się na kanale Discord <https://discord.gg/YMkvUgs> na nie wcześniej niż 30 minut a nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem rozgrywek w celu potwierdzenia Administracji swojej gotowości.

3.6.3. Drużyny zobowiązane są przejść przez system sprawdzający ich gotowość do rozegrania Turnieju poprzez przycisk „Check-In” znajdujący się w „Szczegółach Turnieju”. Check-in startuje na 30 minut przed godziną rozpoczęcia Turnieju i dokonuje go kapitan Drużyny. Drużyny, które nie przejdą przez proces potwierdzania swojej obecności nie wezmą udziału w Turnieju.

3.6.4. Drużyny rozpoczynają mecz o wyznaczonej godzinie. Brak gotowości do gry po upływie 10 minut od wyznaczonego czasu skutkuje przegraną Drużyny.

3.7. Zgłaszanie wyników

3.7.1. Po każdej wygranej mapie gracze mają obowiązek zrobić screenshota wyniku końcowego. W momencie zgłaszania wyniku przez system Turniejowy do Administratora wymagane jest wysłanie screenshotów z wynikami. Zgłoszenie wyniku bez potwierdzającego go ujęcia ekranu może nie zostać uznane.

3.7.2. System przyjmuje wyniki tylko od Kapitana zwycięskiej Drużyny. Wynik należy zaakceptować w systemie.

3.8. Problemy z połączeniem, re-host, pauza

3.8.1. Przy każdym restarcie uznawany jest wynik rundowy przed jego wystąpieniem, czyli jeśli Drużyna 1 wygrywała 3:2 w rundach, to w przypadku nastąpienia restartu dalsze rundy liczone są od tego samego wyniku.

3.8.2. Należy też zachować tę samą kolejność atakowania/obrony.

3.8.3. Jeśli po restarcie gry dojdzie do dogrywki należy zrestartować grę i rozpocząć ją ponownie zachowując opisane powyżej zasady (dzięki temu uniknie się problemów z zablokowanymi punktami).

3.8.4. Drużynie przysługuje maksymalnie jeden restart (re-host) 5 minutowy w trakcie trwania mapy. Wszelkie nadużycia w tej materii będą uznane jako celowe utrudnianie rozgrywki.

3.8.5. Drużyna, której zawodnik kolejny raz zostaje wyrzucony z gry i/lub nie może do niej dołączyć, musi dokończyć mecz w zmniejszonym składzie.

3.8.6. Gracz który posiada utrzymujący się ping powyżej 110ms podczas meczu może zostać wydalony z trwającej rozgrywki. Drużyna której gracz nie osiąga takiej wartości musi grać w zmniejszonym składzie. Skutkuje to poddaniem drużyny zgodnie z punktem 1.3.9.

3.8.7 Drużynie przysługuje maksymalnie jedna pauza 45 sekundowa na jedną mapę. Trener/Kapitan musi powiadomić Administrację Turnieju o chęci wzięcia pauzy taktycznej pod koniec rundy. Po zgłoszeniu gra zostanie wstrzymana podczas fazy wybierania. Przerwy taktyczne, które zostaną niewykorzystane nie przechodzą na następną mapę.

4. TRANSFERY – dotyczy Turnieju Polish Masters

- 4.1. W czasie trwania Okna Transferowego Drużyna może zmienić do 2 zawodników.
- 4.2. Terminy Okien Transferowych będą podane do publicznej wiadomości poprzez Platformę Turniejową w zakładce FAQ nie później niż na 14 dni przed ich otwarciem.
- 4.3. Po zakończeniu roku esportowego skład Drużyny może zostać całkowicie zmieniony.
- 4.4. Transfery od rozpoczęcia Fazy Ligowej Turnieju, poza oknami transferowymi, są niedozwolone.

5. USTALENIA DODATKOWE

5.1. Kary

W przypadku naruszenia zasad niniejszego Regulaminu oraz zapisów "Regulaminu Korzystania z usług UBISOFT" dostępnego pod adresem <https://legal.ubi.com/termsfuse/pl-PL> oraz "Kodeksu Postępowania Rainbow Six Siege" znajdującego się pod adresem <https://www.ubisoft.com/pl-pl/game/rainbow-six/siege/news-updates/4h4MEtQwhxnOtNrH6KGMi2> Organizator lub Administracja Turnieju ma prawo nałożyć kary.

5.1.1 Przewinienia oraz następujące kary podczas Fazy Kwalifikacyjnej:

- 1) Zawodnik używa wielu kont podczas rozgrywek
 - a) Ban permanentny dla zawodnika
 - b) Ostrzeżenie dla Kapitana Drużyny odpowiedzialnego za tego zawodnika
 - c) Drugie ostrzeżenie dla Kapitana równoznaczne jest z otrzymaniem bana na trwającą ligę
- 2) Zawodnik danej Drużyny gra w dwóch Drużynach jednocześnie
 - a) Ban na trwającą ligę dla zawodnika
- 3) Zawodnik danej Drużyny nie jest jej częścią (nie znajduje się w zespole przed rozpoczęciem Turnieju)
 - a) Ban na trwającą ligę dla zawodnika
 - b) Ostrzeżenie dla kapitana zespołu, następne ostrzeżenie jest równoznaczne z banem na trwającą ligę
- 4) Zawodnik celowo używa bugów/glitchy lub stosuje inne metody ułatwiające grę
 - a) Informacje o bugach/glitchach będą publikowane na Discordzie
 - b) Ostrzeżenie dla zawodnika oraz jego kapitana
 - c) Drugie ostrzeżenie jest równoznaczne z oddaniem meczu

(Administracja ma prawo żądać resetu trwającej rundy po zgłoszeniu natychmiastowego protestu)

- 5) Zawodnik obraża innych graczy, widzów, sponsorów lub administrację Turnieju – dotyczy sytuacji nie tylko w czasie samych rozgrywek
 - a) Ban dla zawodnika na trwającą ligę
- 6) Zawodnik używa niedozwolonego oprogramowania, oszukuje w inny sposób, aby uzyskać przewagę w grze
 - a) Ban permanentny dla zawodnika
 - b) Ban dla kapitana na trwającą ligę
- 7) Drużyna/zawodnik podaje fałszywe informacje w tym np. wyniki rozgrywek
 - a) Po jednym ostrzeżeniu kapitan Drużyny dostaje bana na trwającą ligę
- 8) Brak kontaktu z kapitanem
 - a) Po trzech ostrzeżeniach kapitan Drużyny dostaje bana na trwającą ligę
- 9) Opóźnianie banowania map
 - a) Utrata bana mapy, zostaje on wylosowany przez system
- 10) Nieprawidłowe ustawienia serwera
 - a) Kapitan Drużyny musi **natychmiast** zgłosić to Administracji, jeśli zgłosi to po spotkaniu, protest jest traktowany jako nieważny
- 11) Wybranie zakazanych skinów podczas Turnieju
 - a) Administracja ma prawo żądać resetu trwającej rundy po zgłoszeniu natychmiastowego protestu.
 - b) Za drugie wybranie zakazanego operatora drużyna traci rundę. (Kapitan Drużyny musi **natychmiast** zgłosić to Administracji, jeśli zgłosi to po spotkaniu, protest jest traktowany jako nieważny)
- 12) Wybór zakazanego operatora
 - a) Administracja ma prawo żądać resetu trwającej rundy po zgłoszeniu natychmiastowego protestu, tym samym drużyna która zawiniła otrzymuje upomnienie.

(Kapitan Drużyny musi **natychmiast** zgłosić to Administracji, jeśli zgłosi to po spotkaniu, protest jest traktowany jako nieważny)
 - b) Za drugie upomnienie w wyborze operatorów, drużyna traci rundę.
- 13) Spawnkilling
 - a) Po pierwszym ostrzeżeniu dla gracza każde następne spowoduje stratę rundy w spotkaniu.

5.1.2. Przewinienia oraz następujące kary podczas Fazy Ligowej oraz Finałowej:

- 1) Zawodnik używa wielu kont podczas rozgrywek
 - a) Ban permanentny dla zawodnika
 - b) Ostrzeżenie dla kapitana Drużyny odpowiedzialnego za tego zawodnika
 - c) Drugie ostrzeżenie dla kapitana równoznaczne jest z otrzymaniem bana na trwającą ligę
- 2) Zawodnik danej Drużyny gra w dwóch Drużynach jednocześnie
 - a) Ban na trwającą ligę dla zawodnika

- 3) Zawodnik danej Drużyny nie jest jej częścią (nie znajduje się w zespole przed rozpoczęciem Turnieju)
 - a) Ban na trwającą ligę dla zawodnika
- 4) Drużyna zaczyna mecz z zawodnikiem nie należącym do drużyny
 - a) Spotkanie kończy się zwycięstwem drużyny przeciwnej
- 5) Nickname na Ubisoft Connect nie pokrywa się z nickname zgłoszoną do rozgrywek
 - a) Upomnienie dla drużyny
 - b) Drugie upomnienie skutkuje zwycięstwem drużyny przeciwnej
- 6) Zawodnik celowo używa bugów/glitchy lub stosuje inne metody ułatwiające grę
 - a) Ostrzeżenie dla zawodnika oraz jego kapitana
 - b) Drugie ostrzeżenie jest równoznaczne z oddaniem meczu

(Administracja ma prawo żądać resetu trwającej rundy po zgłoszeniu natychmiastowego protestu. Informacje o bugach/glitchach będą publikowane na Discordzie)
- 7) Zawodnik wykazuje niesportowe zachowanie i/lub obraża innych graczy, widzów, sponsorów lub administrację Turnieju – dotyczy sytuacji nie tylko w czasie samych rozgrywek
 - a) Pierwsze upomnienie dla zawodnika (w wyjątkowych sytuacjach grozi banem na trwającą ligę)
 - b) Drugie upomnienie jest równoznaczne z otrzymaniem bana dla zawodnika na trwającą ligę
- 8) Zawodnik używa niedozwolonego oprogramowania, oszukuje w inny sposób, aby uzyskać przewagę w grze
 - a) Ban permanentny dla zawodnika
 - b) Wykluczenie całej Drużyny z trwających rozgrywek
- 9) Brak kontaktu z kapitanem
 - a) Po dwóch ostrzeżeniach Kapitan za każde następne ostrzeżenie traci bana mapy
- 10) Opóźnianie banowania map
 - a) Utrata bana mapy, zostaje on wylosowany przez system
- 11) Wybranie zakazanych skinów podczas Turnieju
 - a) Administracja ma prawo żądać resetu trwającej rundy po zgłoszeniu natychmiastowego protestu (Kapitan Drużyny musi **natychmiast** zgłosić to Administracji, jeśli zgłosi to po spotkaniu, protest jest traktowany jako nieważny). Wyrażenie **“natychmiast”** rozumiane jest w niniejszym Regulaminie jako **“Protest natychmiastowy”** zgodnie z zapisami pkt. 5.8.5. niniejszego Regulaminu).
- 12) Wybór zakazanego operatora
 - a) Administracja ma prawo żądać resetu trwającej rundy po zgłoszeniu natychmiastowego protestu (Kapitan Drużyny musi **natychmiast** zgłosić to Administracji, jeśli zgłosi to po spotkaniu, protest jest traktowany jako nieważny)
 - b) Drużyna, która wybrała zakazanego operatora, traci rundę.
- 13) Zbyt szybkie opuszczenie serwera gry podczas transmisji po zakończeniu spotkania.
 - a) Po jednym ostrzeżeniu, każde następne będzie się kończył stratą bana mapy na następne spotkanie
- 14) Spawnkilling

- a) Po pierwszym ostrzeżeniu dla gracza każde następne wykroczenie spowoduje odsunięcie gracza na czas 1 kolejki.

5.1.3. Organizator i Administracja mają prawo nałożyć następujące kary na zawodnika/zawodników:

- ban w 1 meczu w ramach rozgrywanego Turnieju,
- ban na wszystkie rozgrywki w obecnie rozgrywanym przez zawodnika Turnieju,
- usunięcie z Ligi
- kary finansowe zgodnie z pkt. 5.1.10. niniejszego Regulaminu

5.1.4. Organizator i Administracja mają prawo nałożyć następujące kary na Drużynę:

- ban w 1 meczu w ramach rozgrywanego Turnieju,
- zmniejszenie lub usunięcie przysługujących banów/picków map,
- ban na wszystkie rozgrywki w obecnie rozgrywanym przez Drużynę Turnieju,
- usunięcie z Ligi
- kary finansowe zgodnie z pkt. 5.1.10. niniejszego Regulaminu

5.1.5. Zabronione są wszelkie programy, które umożliwiają zdalny dostęp do komputera lub ukrywają adres IP, w tym między innymi programy podane poniżej

- TeamViewer
- Parsec
- RemotePC
- LogMeIn
- Remote Desktop Manager
- Chrome Remote Desktop
- Windows VPN
- NordVPN
- ProtonVPN
- OpenVPN
- Tor Network

5.1.6. W rozgrywkach może zostać zastosowana zasada odpowiedzialności zbiorowej, tzn. cała Drużyna może zostać obciążona odpowiedzialnością za zachowanie jednego lub więcej swoich graczy – decyzja co do odpowiedzialności całej Drużyny leży po stronie Organizatora lub Administracji.

5.1.7. Finalna decyzja co do nałożenia oraz wymiaru wszelkich kar należy do Organizatora lub Administratora Turnieju. Wszelkie kary i spory są rozpatrywane indywidualnie. Decyzja Administratora bądź Organizatora może zależeć od okoliczności/historii podmiotu i można się od niej odwołać zgodnie z zasadami zawartymi w niniejszym Regulaminie.

5.1.8. Wszelkie kary nałożone przez Ubisoft na konto Ubisoft Connect zawodnika przełożą się na sankcje w rozgrywkach Turniejowych. Ponadto, jeśli którykolwiek zawodnik zostanie zidentyfikowany jako właściciel innego konta, na które zostały nałożone kary to kary te zostaną przeniesione na konto na którym zawodnik gra w Turnieju.

5.1.9. Obowiązuje bezwzględny zakaz użyczania osobom trzecim, oferowania do sprzedaży oraz sprzedaży kont Ubisoft Connect . Każdy taki wykryty przypadek będzie podlegał karze

usunięcia z Turnieju zawodnika, który użyczył, oferował do sprzedaży lub sprzedał konto. W przypadkach rażących takich jak np. sprzedaż lub próba sprzedaży kilku kont Organizator może na zawodnika nałożyć karę usunięcia z rozgrywek na jeden rok esportowy lub jego wielokrotność.

5.1.10. Kary finansowe za:

- opóźnienie podczas fazy banowania mapy
- opóźnienie w wystaniu składu na daną kolejkę
- mowę nienawiści oraz toksyczne zachowanie

5.1.10.1. Opóźnienie podczas fazy banowania mapy:

Dla każdego spotkania faza banowania mapy musi być zakończona godzinę przed rozpoczęciem danego spotkania. Faza banowania mapy rozpoczyna się 90 minut przed rozpoczęciem spotkania. Drużyna ma 3 minuty na podjęcie działania (ban/pick/wybór strony). Po 5 minutach opóźnienia zostanie wprowadzona każdorazowa kara w wysokości 0,5% potrącenia z wygranej.

5.1.10.2. Opóźnienie w potwierdzeniu składu na daną kolejkę:

Każda drużyna musi potwierdzić skład najpóźniej 24 godziny przed startem danej kolejki. Każdorazowe opóźnienie związane z brakiem potwierdzenia składu wiąże się z karą w wysokości 0,5% potrącenia z wygranej za każde 30 minut opóźnienia.

5.1.10.3. Mowa nienawiści oraz toksyczne zachowanie

Każdy udowodniony akt toksyczności i/lub mowy nienawiści, ze strony zawodników, trenerów, managerów, przedstawicieli Organizacji oraz innych osób związanych z rozgrywkami R6 niezależnie od możliwości nałożenia innych kar opisanych w niniejszym Regulaminie, wiąże się z nałożeniem kar finansowych w wysokości od 1 do 10% potrącenia z wygranej w zależności od zasięgu oraz od rangi przewinienia za każdy przypadek z osobna. Ocena oraz nałożenie stosownej kary leży w gestii Organizatora.

Przez mowę nienawiści oraz toksyczność rozumie się m.in. negatywne komentarze odnośnie innych drużyn, zawodników oraz Organizacji a także Ubisoft, Administracji oraz Organizatora w mediach społecznościowych oraz innych mediach także na czatach w tym w czacie gry poprzez obrażanie, grożenie, wyzywanie, używanie epitetów, dyskryminację z powodu rasy, narodowości, płci, wyznania etc.

5.1.10.4. Kary finansowe sumują się i mogą osiągnąć wartość 100% należnej wygranej.

5.1.10.5. Informacje o nałożeniu kar mogą być upubliczniane przez Organizatora w mediach społecznościowych oraz w innych kanałach komunikacji.

5.2. Oprogramowanie Anti-Cheat oraz używanie niedozwolonych programów

5.2.1 Używanie programów zmieniających lub mających wpływ na modele/tekstury/grafikę w grze jest niedozwolone. To samo dotyczy się edytowania plików gry innych niż cfg gracza.

5.2.2 Gracze zobligowani są do posiadania oraz uruchomienia przed każdym meczem oprogramowania MOSS Anti-Cheat dostępnego pod adresem: <https://nohope.eu/>.

5.2.3. Gracz na życzenie Administratora musi przedstawić prawidłowy t.j. umożliwiający jednoznaczną ocenę rozgrywek zapis pliku zip z gry, o którą będzie prosił Administrator. Nieposiadanie pliku zip lub niemożliwość jego odczytania (plik edytowany, uszkodzony,

nieczytelny lub niekompletny) z aplikacji MOSS równoznaczne jest z używaniem przez gracza nielegalnego oprogramowania i skutkuje nałożeniem kar z dyskwalifikacją włącznie.

5.2.4. W przypadku więcej niż jednego nieprawidłowego pliku od graczy jednej Drużyny dyskwalifikacja może dotyczyć całej Drużyny. Decyzję taką podejmuje Organizator lub Administracja po zapoznaniu się z kompletem dostarczonych przez kapitana Drużyny materiałów.

5.3. Transmisja/stream oraz retransmisja rozgrywek

5.3.1. Wszelkie prawa do transmisji rozgrywek Rainbow Six Polish Masters oraz Rainbow Six Polish Cup należą wyłącznie do Organizatora oraz Ubisoft Polska. Prawa do transmisji mogą zostać przekazane jednemu lub wielu uczestnikom wyznaczonym przez Organizatora/Administrację. Jeśli gracze chcą przeprowadzić transmisję z rozgrywek musi to zostać ustalone przed meczem z Administratorem Turnieju. W przypadku przeprowadzania transmisji z Turnieju należy ustawić opóźnienie streamu na minimum 4 minuty.

5.3.2. Uczestnik Turnieju nie może odmówić transmisji swoich meczów ani wybrać sposobu w jaki będzie on relacjonowany. Transmisja live może zostać zabroniona tylko przez Administrację rozgrywek. Uczestnik ma obowiązek dostarczenia wszelkich informacji potrzebnych do uruchomienia transmisji.

5.3.3. Opóźnienie w transmisji wynosi nie mniej niż 4 minuty – w przypadku problemów technicznych w trakcie transmisji leżących po stronie Organizatora lub Administracji w tym brak sygnału, nieprawidłowe opóźnienie, mecz uznaje się za nieważny i musi on być powtórzony. Powtórzenie meczu w zależności od decyzji Organizatora lub Administracji może się odbyć w innym ustalonym terminie i mecz może nie być transmitowany – decyzja co do transmisji meczu leży po stronie Organizatora.

5.3.4. Gracze wyrażają zgodę na wykorzystanie ich wizerunku w internecie oraz w telewizji w transmisjach na żywo, retransmisjach oraz użycie nagrań i zdjęć z rozgrywek w całości lub w części w materiałach promocyjnych Organizatora, Administracji, Ubisoft oraz innych podmiotów wskazanych przez Organizatora a także we wszelkich materiałach informacyjnych i promocyjnych związanych z Turniejem zarówno w Polsce jak i zagranicą.

5.3.5. Gracze podczas transmisji mogą opuszczać serwer dopiero na sygnał dany przez Realizatora lub Administratora. Niestosowanie się do tej zasady może być karane.

5.4. Komunikacja z Administracją podczas rozgrywek

5.4.1 Główną oficjalną metodą komunikacji z Administracją podczas rozgrywek jest Discord oraz w szczególnych sytuacjach kontakt mailowy. Administrator będzie komunikować się z uczestnikami Turnieju przy użyciu Discorda <https://discord.gg/YMkvUgs>.

5.4.2. Uczestnicy powinni regularnie sprawdzać swoją skrzynkę odbiorczą oraz wiadomości z Discorda, aby nie pominąć jakichkolwiek komunikatów. W przypadku konieczności skontaktowania się z Administratorem Turnieju prosimy o wysłanie wiadomości tekstowych na serwerze Discord.

5.4.3. Jedyną oficjalną metodą komunikacji z Organizatorem w kwestiach wykraczających poza bieżące rozgrywki, takich jak reklamacje czy protesty jest adres mailowy kontakt@turniej6.pl.

5.4.4. Wszelkie próby kontaktu z Administratorem bądź Organizatorem poza oficjalnymi kanałami komunikacji są zabronione i mogą być uznane za próbę wpłynięcia na decyzję Organizatora bądź Administracji a przez to na przebieg rozgrywek.

5.5. Zastępstwa

5.5.1. Jeśli uczestnik z jakiegokolwiek powodu nie jest w stanie wziąć udziału w rozgrywkach istnieje opcja dokonania wymiany zawodnika w ramach zastępstwa. Zastępstwo zostanie uznane pod warunkiem, że zostanie ono zgłoszone do Administratora, przy czym zastępstwa muszą być dokonywane w ramach zawodników dostępnych na ławce rezerwowej z puli zawodników zarejestrowanych na platformie <https://player.turniej6.pl>.

5.5.2. Zgodnie z zapisami pkt. 4 niniejszego Regulaminu w przypadku Turnieju R6PM istnieje także możliwość skorzystania z Okna Transferowego.

5.6. Hazard

5.6.1. Żaden z graczy lub osób związanych z Drużynami uczestniczącymi w Turnieju, nie może brać udziału w obstawianiu meczów lub jakimkolwiek innym hazardem związanym z rozgrywkami. Jakikolwiek hazard związany z Drużyną, której jest się członkiem będzie skutkować natychmiastową dyskwalifikacją oraz blokadą Drużyny na wszystkie kolejne rozgrywki i Turnieje organizowane przez firmę Ubisoft Polska.

5.7. Procedury przedmeczowe

5.7.1. Faza Kwalifikacyjna

5.7.1.1. Drużyny zapisują się do Turniejów Kwalifikacyjnych.

5.7.1.2. Najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem kwalifikacji drużyna ma obowiązek zgłosić gotowość poprzez platformę <https://player.turniej6.pl>. Po wyznaczonej godzinie zostanie wygenerowana drabinka spośród drużyn, które zgłosiły gotowość w wyznaczonym czasie. W przypadku nie zgłoszenia gotowości Drużyny do Turnieju Kwalifikacyjnego Drużyna zostaje usunięta z Turnieju i zostaje zastąpiona Drużyną z listy rezerwowej.

5.7.1.3. Drużyny powinny mieć gotowe bany map nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem meczu.

5.7.1.4 Uczestnicy meczu zobowiązani są do obecności oraz gotowości do gry nie później niż na planowaną godzinę rozpoczęcia pojedynku. Jeżeli Drużyna nie jest gotowa do gry po 15 minutach od planowanej godziny rozpoczęcia pojedynku, zostaje ona ukarana walkowerem.

5.7.2. Faza ligowa

5.7.2.1 W przypadku Fazy Ligowej Drużyny mają obowiązek podać skład w jakim zagrają dany Playday najpóźniej na 24 godziny przed rozpoczęciem kolejki.

5.7.2.2 Drużyny mają obowiązek przeprowadzić fazę banowania map najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem meczu.

5.7.2.3 Drużyny muszą być gotowe 30 minut przed planowanym rozpoczęciem spotkania. W momencie zaproszenia przez obserwatora, drużyny dołączają do poczekalni natychmiast.

5.8. Protest

5.8.1. Protest to oficjalna forma komunikacji pomiędzy obiema stronami oraz Administracją.

5.8.2 Każdy protest powinien zostać wsparty materiałem dowodowym, w przeciwnym razie zostanie on z automatu odrzucony (wszelkie spekulacje będą od razu pomijane).

5.8.3 Protest, aby był ważny musi być złożony komunikatorem systemowym do meczu, poprzez Discord lub drogą mailową na kontakt@turniej6.pl.

5.8.4. Protest składany przez gracza musi zawierać szczegóły dotyczące zaistniałego wydarzenia: dlaczego gracz składa protest, w jakich okolicznościach oraz kiedy doszło do danego wydarzenia, kto brał w nim udział. Protest może zostać odrzucony, jeśli nie zostanie właściwie zgłoszony i/lub udokumentowany.

5.8.5. Protest dzielimy na:

- Protest standardowy
- Protest natychmiastowy

5.8.5.1. Zgłoszenie protestu

Protest należy zgłosić poprzez czat prywatny na Discordzie do Administratora rozgrywek.

Informacje jakie powinna zawierać treść protestu natychmiastowego:

- Kogo dotyczy (nick lub drużyna)
- Czas wystąpienia (runda)
- Opis zaistniałego wydarzenia

Protest natychmiastowy jest uznawany jako protest w sytuacjach:

- * Błędne ustawienia serwera.
- * Wykorzystanie błędu, glitchu przez Drużynę przeciwną.
- * Wykorzystanie zakazanych operatorów i skinów przez Drużynę przeciwną.
- * Błędna nazwa zawodnika Drużyny przeciwnej (nick Ubisoft Connect).
- * Ping zawodnika z Drużyny przeciwnej jest zbyt duży.

Protest natychmiastowy można zgłosić, gdy w wyniku zaistniałych problemów pojawiają się wątpliwości co do wyniku końcowego (do 5 minut po zakończenia spotkania).

5.8.5.2. Protest standardowy, aby był ważny musi być złożony komunikatorem systemowym do meczu lub drogą mailową na kontakt@turniej6.pl.

Protest standardowy można zgłosić, gdy w wyniku zaistniałych problemów pojawiają się wątpliwości co do wyniku końcowego (do 5 minut po zakończenia spotkania).

Informacje jakie powinna zawierać treść protestu standardowego:

- Kogo dotyczy (nick lub drużyna)
- Powód (podparty punktem regulaminu):
- Potwierdzenie zaistnienia sytuacji
- Dzień i czas wystąpienia zdarzenia

5.9. Dobre intencje i zwalczanie mowy nienawiści

5.9.1. Zawodnicy zobligowani są, aby w jak najlepszy sposób wykorzystać swoje umiejętności w celu uzyskania jak najlepszego wyniku, tak aby mecz przebiegł w duchu szczerzej i sportowej rywalizacji fair play.

5.9.2. Zawodnicy, trenerzy, managerowie, przedstawiciele Organizacji oraz inne osoby związane z rozgrywkami R6 powstrzymają się od negatywnych komentarzy odnośnie innych drużyn, zawodników oraz Organizacji a także Ubisoft, Administracji oraz Organizatora w mediach społecznościowych oraz innych mediach także na czatach w tym w czacie gry. Mowa nienawiści w tym obrażanie, grożenie, wyzywanie, używanie epitetów, dyskryminacja z powodu rasy, narodowości, płci, wyznania etc. będzie z całą surowością karana w tym poprzez kary finansowe zgodnie z pkt. 5.1.10.3. niniejszego Regulaminu.

5.9.3. Jeśli zawodnik, Manager Drużyny lub szef Organizacji wpływa na naturalny proces przebiegu Turnieju poprzez manipulację wynikiem/Drużyną/informacjami, aby uzyskać korzyść majątkową lub inną w tym np. zdyskredytować inną Drużynę lub zawodnika, jest to uznawane za konflikt interesów i nie jest to dozwolone. W takim przypadku Administracja lub Organizator może nałożyć stosowne do rangi przewinienia kary na zawodnika, zawodników lub na całą Drużynę a w przypadkach rażących zawodnik lub Drużyna mogą zostać w trybie natychmiastowym usunięci z rozgrywek Turniejowych.

5.9.4 Spawnkilling (definiowany jako zabicie przeciwnika w ciągu pierwszych 2 sekund fazy akcji w rundzie) jest surowo zabroniony.

6. ROZGRYWKI OFFLINE – FINAŁY TURNIEJU POLISH MASTERS

6.1. Każdy uczestnik Fazy Finałowej Turnieju ma obowiązek stawić się w miejscu rozgrywek o czasie wyznaczonym przez Administrację.

6.2. Uczestnicy dostaną dostateczną ilość czasu na przygotowanie się do gry i rozwiązanie wszelkich problemów technicznych, które mogą wystąpić podczas meczu.

6.3. Uczestnik powinien natychmiast poinformować o jakichkolwiek opóźnieniach przydzielonego koordynatora rozgrywek. Jakiegokolwiek opóźnienia będą skutkować przyznaniem punktów karnych.

6.4. Administracja Turnieju w zależności od przewinienia może nałożyć na Drużynę/gracza następujące kary:

- odebrania bana w kolejnej grze
- dyskwalifikacja gracza/graczy
- dyskwalifikacja Drużyny
- zmniejszenie o 20 % ewentualnej wygranej pieniężnej

6.5. Organizator Rainbow Six Polish Masters zapewni uczestnikom komputery oraz monitory na czas meczu. Uczestnicy są zobowiązani przynieść ze sobą: własną myszkę, klawiaturę, słuchawki z mikrofonem oraz słuchawki douszne.

6.6. Uczestnicy konfiguruje swój sprzęt do gry w czasie w wyznaczonym przez Organizatora /Administrację.

6.7. Zabronione jest przynoszenie oraz konsumowanie jedzenia w miejscu gry. Palenie papierosów w tym e-papierosów jest również zabronione. Zbyt głośne lub wulgarne okrzyki są zakazane i będą surowo karane. Na stołach do gry może znajdować się tylko i wyłącznie sprzęt potrzebny do gry oraz materiały dostarczone przez Organizatora w tym materiały promocyjne Organizatora, fundatorów nagród i partnerów oraz sponsorów Turnieju zaakceptowane przez Organizatora.

6.8. Instrukcje Administracji powinny w każdym wypadku być przestrzegane. Niezastosowanie się do przekazanych instrukcji skutkować będzie przyznaniem kar zmniejszających nagrodę pieniężną, a w skrajnych przypadkach dyskwalifikacją.

6.9. Każdy z zawodników biorących udział w Turnieju jest zobowiązany do udzielania wywiadów na prośbę Organizatora. Uchylenie się od tego obowiązku skutkować będzie zmniejszeniem ewentualnej wygranej nagrody pieniężnej o 20%. Dodatkowo Organizator zastrzega sobie prawo wyboru gracza z Drużyny, który zostanie zaproszony do udziału w analizie przed lub pomeczowej. Uchylenie się od tego obowiązku skutkować będzie zmniejszeniem wysokości ewentualnej zdobytej nagrody pieniężnej przez Drużynę o 20%.

6.10. Jeśli Organizatorzy rozgrywek uznają, że jeden z uczestników musi być częścią konferencji prasowej lub spotkania z kibicami, to uczestnik ma obowiązek się dostosować i wziąć w niej udział.

6.11. Uczestnicy zobowiązani są do rozgrywania swoich meczów na scenie, jeśli będzie taka potrzeba. Wyjątki mogą zostać udzielone w przypadku, gdy gracz dostarczy odpowiednie dokumenty (przykładowo zaświadczenie lekarskie) potwierdzające niepełnosprawność lub jest to niepełnosprawność widoczna.

6.12. Zabrania się podłączania oraz korzystania z zewnętrznych nośników danych na komputerach Turniejowych. Uczestnicy nie powinni posiadać przy sobie tego typu urządzeń i zobowiązani są do przekazania ich Administracji na czas meczu.

6.13. Uczestnicy zobowiązani są do przekazania wszelkich telefonów, tabletów i tym podobnym urządzeniom Administracji na czas meczu.

6.14. Dostęp do internetu na komputerach Turniejowych zostanie zablokowany.

6.15. Czas rozgrzewki powinien wynosić maksymalnie 30 minut, jednak w przypadku jakiegokolwiek opóźnień - gracze mogą zostać zmuszeni do szybszego rozpoczęcia meczu.

6.16. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji transmisji na żywo, powtórek, wywiadów oraz zdjęć zawodników i zdjęć z rozgrywek i wykorzystywania ich w celach promocyjnych.

6.17. Poprzez udział w Turnieju, wszyscy uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie ich wizerunku w materiałach zdjęciowych, wideo lub audio w celach promocyjnych ich transmisji i retransmisji w internecie oraz telewizji.

6.18. Uczestnicy zobowiązani są do udziału w ceremonii wręczenia nagród.

6.19. Jeśli będzie taka potrzeba, spotkania w ramach Turnieju mogą być rozgrywane na kontaktach Turniejowych. W takich sytuacjach, Administracja Turnieju prześle niezbędne dane logowania uczestnikom, które nie powinny być udostępniane osobom trzecim.

6.20. Wszyscy Uczestnicy Fazy Finałowej (gracze, trenerzy, przedstawiciele organizacji, goście i inne osoby uczestniczące w wydarzeniu) zobligowani są do przestrzegania Regulaminu obiektu, w którym będą rozgrywane mecze Fazy Finałowej. Regulamin taki dostępny będzie u opiekunów Drużyn.

6.21. W przypadku jakiegokolwiek zagrożenia epidemiologicznego lub w inny sposób związanego z bezpieczeństwem Turnieju i Uczestników Organizator może wymagać od wszystkich uczestników rozgrywek Fazy Finałowej odbywających się offline konieczności poddania się określonym procedurom bezpieczeństwa m.in. kontroli mającej na celu zapewnienie bezpieczeństwa w tym: ogólnej kontroli zdrowia (np. mierzenie temperatury ciała), wymagania stosowania określonych środków zapobiegawczych (np. noszenia maseczek, używania środków dezynfekujących, powstrzymywania się od określonych zachowań). Wymagania Organizatora względem bezpieczeństwa zostaną podane bezpośrednio przed Fazą Finałową.

6.22. Przestrzeganie ww. wytycznych Organizatora będzie warunkiem koniecznym do wzięcia udziału w Fazie Finałowej. Drużyny, gracze lub osoby nie przestrzegające tych wytycznych mogą zostać niedopuszczone do udziału w Fazie Finałowej lub z niej usunięte – w takim przypadku wobec Drużyn traktowane to będzie jako dyskwalifikacja.

6.23. Organizator ze względów bezpieczeństwa może wprowadzić zmiany w zasadach rozgrywek Fazy Finałowych, o których poinformuje przed ich rozpoczęciem.

7. DANE OSOBOWE

7.1. Administratorem danych osobowych podanych w formularzu rejestracyjnym oraz w drodze bezpośredniego kontaktu mailowego lub telefonicznego jest UBISOFT GMBH SP Z O. O. ODDZIAŁ W POLSCE (Fundator) z siedzibą przy ul. Domaniewskiej 39A w Warszawie wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000323651, NIP: 1080007096, REGON: 141735880; email kontakt@turniejer6.pl z dopiskiem w tytule „DANE OSOBOWE”.

7.2. Dane gromadzone w ramach rozgrywek ligowych to:

- Nick na stronie
- Nick / nazwa konta Ubisoft Connect

- Imię
- Nazwisko
- Adres e-mail
- Nr telefonu
- Płeć
- Wiek
- Statystyki rozgrywek przypisane do danego gracza
- Obywatelstwo i/lub miejsce zamieszkania (rezydentura)

7.3. Dane osobowe podane w formularzu rejestracyjnym przetwarzane będą w celu przeprowadzenia Turnieju i poszczególnych rozgrywek Turniejowych oraz do celów komunikacji marketingowej w tym m.in.:

- przeprowadzenia całego procesu związanego z Turniejem,
- przeprowadzeniem poszczególnych rozgrywek we wszystkich fazach Turnieju
- wyłonienia zwycięzcy,
- ogłoszenia wyników,
- doręczenia/realizacji nagród,
- wysyłki e-mailem informacji związanych z Turniejem,
- wysyłki komunikacji marketingowej
- potwierdzenia pełnoletniości gracza

7.4. Dane osobowe uczestników przetwarzane będą przez okres niezbędny do realizacji wskazanych w ust. 8.3. celów tj.: w zakresie przeprowadzenia Turniejów do czasu zakończenia ich realizacji, a po tym czasie przez okres oraz w zakresie wymaganym przez przepisy prawa oraz dla zabezpieczenia ewentualnych roszczeń. W zakresie zgody na prowadzenie marketingu bezpośredniego produktów i usług oferowanych przez UBISOFT GMBH SP Z O. O. ODDZIAŁ W POLSCE oraz partnerów i sponsorów Turnieju do czasu cofnięcia ww. zgody.

7.5. Odbiorcami danych osobowych uczestników będą:

- osoby upoważnione przez Fundatora do przetwarzania danych w ramach wykonywania swoich obowiązków służbowych;
- podmioty, którym Fundator zleca wykonanie czynności, z którymi wiąże się konieczność przetwarzania danych, na podstawie zawartej umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych (podmioty przetwarzające);

7.6. W związku z przetwarzaniem przez Fundatora danych osobowych uczestników przysługuje im: prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania.

7.7. Uczestnik posiada prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.

7.8. W przypadku, gdy Uczestnik uzna, iż przetwarzanie jego danych osobowych narusza

przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 roku posiada ona/on prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego (UODO).

7.9. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do realizacji celów, do jakich zostały zebrane.

7.10. Dane uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.

7.11. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych uczestników są zgody wyrażone podczas procesu rejestracji.

7.12. Wszelkie uwagi oraz prośby dotyczące danych osobowych należy przysyłać drogą mailową na kontakt@turniejer6.pl z dopiskiem w tytule „DANE OSOBOWE”.

7.13. Ewentualne zablokowanie konta gracza (np. w przypadku bana) oznacza brak możliwości jego ręcznej edycji przez gracza, co jednak nie uchybia prawu gracza do wniesienia drogą mailową prośby o dokonanie zmian na koncie lub jego usunięcie przez Organizatora.

8. SIŁA WYŻSZA ORAZ ZAGROŻENIE ŻYCIA LUB ZDROWIA

8.1. W przypadku zaistnienia siły wyższej i/lub zagrożenia zdrowia zawodników, gości, obsługi Organizatora oraz Administracji, w przypadku zarządzeń władz ograniczających swobodę przemieszczania się lub swobody działalności Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania, przełożenia terminu finałów LAN-owych lub zmiany formuły na rozgrywki odbywające się zdalnie (online). W takim przypadku Drużyny, ich Managerowie oraz reprezentujący je Organizacje nie mogą wnieść reklamacji i przyjmują do wiadomości decyzję Organizatora.

8.2. Organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia do rozgrywek Finałowych LAN-owych osoby/osób, które mają widoczne objawy choroby: temperatura ciała podwyższona do poziomu powyżej 37,00 C, kaszel, nadmierne pocenie, katar, etc.

8.3. Wszystkie osoby, które będą brały udział w Fazie Finałowej LAN mogą być poproszone przez Organizatora i/lub Administrację o poddanie się wszelkim wskazanym procedurom minimalizującym możliwość przenoszenia chorób jak: noszenie masek, noszenie rękawiczek jednorazowych, dezynfekcja rąk, izolacja, etc.

9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

9.1. Pełna treść Regulaminu udostępniona jest do wglądu odpowiednio na stronach www.r6polishmasters.pl oraz www.r6polishcup.pl w czasie trwania Turnieju oraz w terminie 14 dni roboczych od jego zakończenia.

9.2. Wiążącą moc prawną mają wyłącznie postanowienia niniejszego Regulaminu. Materiały reklamowe i promocyjne dotyczące Konkursów oraz innych działań ogłaszanych przez Organizatora mają wyłącznie charakter informacyjny.

9.3. Organizator, w imię sprawnego przeprowadzenia rozgrywek oraz dla utrzymania jak najwyższych standardów, zastrzega sobie prawo do własnej interpretacji zasad i warunków

przedstawionych w niniejszym Regulaminie oraz do podejmowania wszelkich decyzji mających na celu dobro samych rozgrywek, szeroko rozumianej społeczności graczy R6, Administracji, Ubisoft oraz obronę dobrego wizerunku ww podmiotów.