

REGULAMIN GRY MOBILNEJ „ELIGA MANAGER” (dalej: „Gra”)

I. Postanowienia ogólne.

1. Organizator Gry.

Ekstraliga Żużlowa sp. z o.o. z siedzibą w Bydgoszczy, przy ul. Jana Pestalozziego 3 (85-095 Bydgoszcz), zarejestrowana przez Sąd Rejonowy w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000264778, NIP: 554-269-43-84 (dalej: „Organizator”), będąca spółką zarządzającą ligą zawodową w sporcie żużlowym, tj. rozgrywkami PGE Ekstraligi o Drużynowe Mistrzostwa Polski na żużlu.

2. Oficjalny patron medialny Gry.

Wirtualna Polska Media Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie przy ul. Żwirki i Wigury 16 (02-092 Warszawa), wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego - Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000580004.

3. Rodzaj Gry.

Mobilna gra żużlowa o charakterze sportowym, łącząca elementy realnego udziału zawodników żużlowych w rozgrywkach PGE Ekstraligi 2020 oraz elementy wirtualne.

4. Formuła Gry.

Wersja Gry online – dostępna w ramach aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi.

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.speedwayekstraliga.app>

iOS: <https://apps.apple.com/us/app/pge-ekstraliga/id1224945522>

Gra polega na prowadzeniu przez Gracza wirtualnej drużyny żużlowej (Drużyny) w aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi, którą można pobrać na urządzenia mobilne <https://speedwayekstraliga.pl/spolka-ekstraliga/pge-ekstraliga-aplikacja-mobilna/>.

Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zalogowanie się przez Gracza do aktualnej i najnowszej wersji aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi poprzez podanie wskazanych tam danych logowania oraz zaakceptowanie niniejszego Regulaminu i wyrażenie przewidzianych w niniejszym Regulaminie zgód na przetwarzania danych osobowych Gracza. W Grze mogą brać udział pełnoletnie osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, z wyłączeniem: pracowników Organizatora i innych osób bezpośrednio zaangażowanych w przygotowanie i przeprowadzenie Gry, a także członkowie najbliższej rodziny tych osób (przez członków najbliższej rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia) oraz Zawodników, trenerów, menadżerów i kierowników drużyn PGE Ekstraligi 2020.

Organizator Gry zastrzega sobie prawo do aktualizacji aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi w czasie trwania Kampanii w ramach Gry, co jest warunkiem prawidłowego funkcjonowania Gry. Gracz jest zobowiązany do bieżącej aktualizacji aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi.

Organizator Gry nie ponosi odpowiedzialności za uwarunkowania techniczne związane m.in. z brakiem aktualizacji aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi przez Gracza, jakością połączenia internetowego, którym dysponuje Gracz lub jakością i wersją oprogramowania i sprzętu używanymi przez Gracza.

Premiera Gry: 05.06.2020, godz. 20:00.

5. Kalendarz Gry (PGE Ekstraliga 2020):

Gra będzie dostępna w ramach aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi po jej zaktualizowaniu najpóźniej 05.06.2020, a Kampania będzie trwała do 11.10.2020 lub do dnia, w którym zakończą się rozgrywki PGE Ekstraligi 2020.

1. Runda 12-14.06.2020
2. Runda 19-21.06.2020
3. Runda 26-28.06.2020
4. Runda 03-05.07.2020
5. Runda 10-12.07.2020
6. Runda 17-19.07.2020
7. Runda 24-26.07.2020
8. Runda 31.07.2020-02.08.2020
9. Runda 07-09.08.2020
10. Runda 14-16.08.2020
11. Runda 21-23.08.2020
12. Runda 28-30.08.2020
13. Runda 04-06.09.2020
14. Runda 11-13.09.2020
15. Runda 20.09.2020
16. Runda 27.09.2020
17. Runda 04.10.2020
18. Runda 11.10.2020

6. Słowniczek Gry.

Terminy/sformułowania używane w Grze i w niniejszym Regulaminie oznaczają:

Budżet – liczba SPEEDCASH, która pozostaje do dyspozycji Gracza podczas trwania Kampanii.
Czerwona kartka („C”) – kara dla Zawodnika, w przypadku szczególnie nagannej niesportowej lub niebezpiecznej jazdy Zawodnika oraz w przypadku szczególnie nagannego zachowania się lub postępowania Zawodnika w PGE Ekstralidze 2020, przyznawana przez sędziego zawodów PGE Ekstraligi 2020, uwzględniona w protokole meczowym.

Drużyna – ośmiu Zawodników z numerami porządkowymi 1-8 desygnowanych do składu meczowego przez Gracza (z jego Kadry), których punkty zaliczane są do klasyfikacji. Drużynę obowiązuje limit Kalkulowanej Średniej Meczowej (KSM) oraz zasada budowania Drużyny zgodnie z niniejszym Regulaminem Gry. Drużyna jest wybierana (desygnowana) przez Gracza z Kadry.

Ekstraliga Żużlowa (EŻ) – spółka zarządzająca rozgrywkami ligowymi najwyższej klasy rozgrywkowej w polskim sporcie żużlowym – PGE Ekstraligi.

Gracz – uczestnik Gry.

IMME – Indywidualne Międzynarodowe Mistrzostwa Ekstraligi, czyli zawody żużlowe organizowane przez Ekstraligę Żużlową, w których wyłaniany jest najlepszy indywidualnie Zawodnik PGE Ekstraligi.

Kadra – dziesięciu Zawodników, których Gracz wybiera przystępując do Gry i z których następnie wybiera (desygnuje) Drużynę.

Kalendarz Gry/Kalendarz PGE Ekstraligi 2020 – terminy rozgrywania meczów PGE Ekstraligi 2020 i terminy poszczególnych Rund w Grze.

Kampania – okres rozgrywania Gry. Gra będzie dostępna najpóźniej od 05.06.2020 do 11.10.2020 lub do dnia, w którym zakończą się rozgrywki PGE Ekstraligi 2020.

Komplet punktów bez bonusów – liczba zwycięstw biegowych, odpowiadających liczbie startów w meczu PGE Ekstraligi 2020 (minimum trzy zwycięstwa biegowe w trzech wyścigach).

Komplet punktów z bonusami – liczba zwycięstw wraz z Punktami bonusowymi, odpowiadająca liczbie startów w meczu PGE Ekstraligi 2020 w minimum trzech wyścigach, np. 3,3,2* lub 3,2*,2* itp. (* - bonus).

KSM – Kalkulowana Średnia Meczowa. Obliczana na podstawie SI (Średniej Indywidualnej) pomnożonej razy 4.

Lista transferowa – lista Zawodników dostępnych w Grze, którzy są zgłoszeni oraz zatwierdzeni do startów w PGE Ekstralidze 2020, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek. Gracz może Kupować Zawodników z Listy transferowej do Kadry. Każdy Zawodnik ma przypisaną na liście transferowej swoją wartość SPEEDCASH. Organizator decyduje o umieszczeniu Zawodników na Liście transferowej i wartości SPEEDCASH Zawodników.

Najlepszy czas dnia - najkrótszy czas na dystansie czterech okrążeń toru żuźlowego, który osiągnął Zawodnik podczas danego meczu.

Okienko transferowe – czas określony co do dnia i godziny, podczas którego Gracz może Kupić Zawodników do Kadry i Sprzedać Zawodników z Kadry danego Gracza w Grze.

Ostrzeżenie (warning) - oznaczenie w protokole meczowym PGE Ekstraligi 2020 jako „!”, czyli ostrzeżenie za utrudnianie startu zgodnie z decyzją sędziowską dla Zawodnika w PGE Ekstralidze 2020.

PGE Ekstraliga – nazwa najwyższej klasy rozgrywek ligowych w polskim sporcie żuźlowym (w sezonie 2020 – PGE Ekstraliga 2020).

Protokół meczowy – oficjalny dokument zawierający wyniki meczu PGE Ekstraligi 2020.

Przekroczenie limitu 2 minut – oznaczenie w protokole meczowym PGE Ekstraligi 2020 jako „M”. Przekroczenie przez Zawodnika dozwolonego czasu 2 minut na przygotowanie się do startu w biegu od włączenia zielonego światła w rozgrywkach PGE Ekstraligi 2020 skutkuje wykluczeniem z wyścigu.

Punkt bonusowy – punkt, który otrzymuje Zawodnik w zawodach drużynowych na żuźlu, jeżeli zajął w biegu II miejsce (jeśli Zawodnik z tej samej drużyny zwyciężył, a Zawodnik z przeciwnej drużyny dojechał na III miejscu) lub III miejsce (jeśli Zawodnik z tej samej drużyny zajął II miejsce, a Zawodnik z innej drużyny dojechał na IV miejscu).

Rajder Mecz – Zawodnik w PGE Ekstralidze 2020, który podczas meczu zdobył w głosowaniu kibiców w aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi największą liczbę głosów wyrażanych jako wartość procentowa.

Runda – 4 mecze rozgrywane zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020.

SBP / SI – Średnia biegiopunktowa / Średnie Indywidualna - suma zdobytych na torze punktów i Punktów bonusowych podzielona przez liczbę biegów, w których Zawodnik wziął udział, wliczając w to również biegi nie ukończone w PGE Ekstralidze 2020.

SPEEDCASH – wirtualna waluta obowiązująca w Grze. Podczas Kampanii Gracz gromadzi ją w ramach Budżetu na swoim koncie w Grze. SPEEDCASH stosuje się do Kupowania/Sprzedży Zawodników podczas Okienka transferowego.

Sprzedż Zawodnika – usunięcie Zawodnika z Kadry przez Gracza w czasie Okienka transferowego Gry. Gracz za Sprzedanie Zawodnika otrzymuje tyle SPEEDCASH, ile Zawodnik jest warty w chwili usunięcia go z Kadry przez Gracza.

TOP 5 miesiąca – klasyfikacja, składająca się z pięciu najlepiej punktujących Zawodników po danym miesiącu kalendarzowym PGE Ekstraligi 2020. TOP 5 miesiąca tworzone jest w miesiącach: czerwiec, lipiec, sierpień, wrzesień i październik. TOP 5 miesiąca klasyfikowane jest według zasad w kolejności: najpierw liczba punktów zdobytych przez Zawodnika w PGE Ekstralidze 2020 w danym miesiącu, a potem – w przypadku równości: liczby bonusów w PGE Ekstralidze 2020 w danym miesiącu, liczby pierwszych, drugich, trzecich i czwartych miejsc zawodnika w PGE Ekstralidze 2020 w danym miesiącu. W przypadku równej liczby wyżej wymienionych stosuje się zasadę klasyfikacji ex aequo.

Wykluczenie – oznaczenie w protokole meczowym PGE Ekstraligi 2020 jako „W”, czyli Zawodnik, który dopuścił się przewinienia zgodnie z decyzją sędziego w meczu PGE Ekstraligi 2020 i nie mógł wystartować w powtórce biegu lub do końca zawodów.

Wykluczenie za dotknięcie taśmy – oznaczenie w protokole meczowym PGE Ekstraligi 2020 jako „T”, czyli dotknięcie taśmy startowej przez Zawodnika po włączeniu zielonego światła przez sędziego. Zawodnik ten nie może wystartować w powtórce biegu.

Zakup Zawodnika – pozyskanie Zawodnika do Kadry przez Gracza w czasie Okienka transferowego w Grze, poprzez wykorzystanie danej liczby SPEEDCASH Gracza w ramach Budżetu z jego konta.

Zawodnik – osoba uprawiająca sport żużlowy w PGE Ekstralidze 2020, posiadająca licencję zawodnika uprawiającą do uczestnictwa w zawodach.

Zawodnik krajowy (POL) – zawodnik posiadający obywatelstwo polskie oraz polską licencję „Ż”.

Zawodnik krajowy - senior (PL) – zawodnik posiadający obywatelstwo polskie oraz polską licencję „Ż”, którego wiek przekracza 21 lat.

Zawodnik młodzieżowy krajowy (POL U21) – Zawodnik, którego maksymalny wiek wynosi 21 lat, przy czym: maksymalny wiek kończy się w ostatnim dniu roku, w którym zawodnik osiągnął maksymalny wiek w PGE Ekstralidze 2020.

Zawodnik obcokrajowiec (INT) – Zawodnik nieposiadający obywatelstwa polskiego lub posiadający obywatelstwo polskie i równocześnie obywatelstwo kraju, którego krajowa (macierzysta) federacja żużlowa wyraziła zgodę na podpisanie kontraktu i starty w zawodach w PGE Ekstralidze 2020, reprezentujący barwy klubu żużlowego w PGE Ekstralidze 2020.

Zawodnik do 23 roku życia (U23) – Zawodnik (krajowy, młodzieżowy lub obcokrajowiec), którego maksymalny wiek wynosi 23 lata, przy czym: maksymalny wiek kończy się w ostatnim dniu roku, w którym zawodnik osiągnął maksymalny wiek w PGE Ekstralidze 2020.

Żółta kartka („Ż”) – kara dla Zawodnika, w przypadku gdy zachowuje się lub postępuje nieodpowiednio, nieuczciwie bądź niesportowo w czasie trwania biegu w PGE Ekstralidze 2020, przyznawana przez sędziego zawodów PGE Ekstraligi 2020, uwzględniona w meczowym protokole.

7. Zasady ogólne Gry.

- Gracz tworzy na swoim koncie w aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi jedną unikalną Drużynę przypisaną do jego loginu.

- Gra odbywa się realnymi Zawodnikami uczestniczącymi w drużynach żużlowych biorących udział w rozgrywkach PGE Ekstraligi 2020.

- Waluta obowiązująca w Grze nazywa się SPEEDCASH i ma charakter wirtualny.

- Gracz w chwili przystąpienia do Gry wybiera z całej puli zgłoszonych Zawodników do rozgrywek PGE Ekstraligi 2020 swoją Kadre. Zawodnicy zgłoszeni do rozgrywek PGE Ekstraligi 2020 są jednocześnie Zawodnikami dostępnymi w Grze.

- Gra toczy się w ramach jednej Kampanii – jest dostępna najpóźniej od 05.06.2020 do 11.10.2020 lub do dnia, w którym zakończą się rozgrywki PGE Ekstraligi 2020.

- W trakcie Gry uwzględnia się nowe kontrakty w sezonie rozgrywkowym PGE Ekstraligi 2020 – Zawodnicy będą dołączani do Listy transferowej w Grze z chwilą zgłoszenia i zatwierdzenia ich kontraktów - zgodnie z regulaminem rozgrywek PGE Ekstraligi 2020.

- Celem Gry jest zdobycie przez Drużynę danego Gracza jak największej liczby punktów określonych w niniejszym Regulaminie.

8. Zasady tworzenia Drużyn w Grze.

- Obowiązuje limit KSM na Drużynę. Maksymalny limit KSM na Drużynę zgłoszoną w Grze wynosi 41 pkt. Limit KSM na Drużynę może być w trakcie Gry zmieniony przez Organizatora, ale nie później niż do daty i godziny uruchomienia możliwości zgłoszenia składu Drużyn na daną Rundę PGE Ekstraligi 2020.

- KSM Drużyny oblicza się jako sumę 6 najlepszych KSM Zawodników zgłoszonych do Drużyny.

- KSM Zawodnika zmienia się, gdy Zawodnik wystartuje w liczbie co najmniej 4 wyścigów w sezonie PGE Ekstraligi 2020, w innym przypadku stosuje się KSM za sezon poprzedni zgodnie z listą klasyfikacyjną Zawodników PGE Ekstraligi 2019.

- Zawodnik, który nie uzyskał KSM w sezonie trwającym (nie wziął udziału w 4 wyścigów w swojej drużynie w PGE Ekstralidze 2020) i nie wystartował w poprzednim sezonie, czyli 2019, w żadnym polskim klubie Ekstraligi Żużlowej, DM I ligi lub DM II ligi, ma naliczany KSM wg zasad:

- a) Zawodnik młodzieżowy - KSM 2,50 pkt
- b) Zawodnik krajowy/zawodnik obcokrajowiec - KSM 6,50 pkt

- KSM Zawodnika nie może być mniejsza niż 2,50 pkt

- Zawodnik trafiający z niższej ligi do PGE Ekstraligi 2020 ma następująco obliczaną KSM: SI dzielona przez współczynnik 1,3 (z I ligi do PGE Ekstraligi) i SI dzielona przez współczynnik 1,6 (z II ligi do PGE Ekstraligi).

- KSM jest naliczana tylko z części zasadniczej sezonu 2019 PGE Ekstraligi, DM I Ligi i DM II Ligi. Dla transferów w sezonie PGE Ekstraligi 2020 w Grze KSM jest naliczana tylko do zakończenia części zasadniczej, czyli do 14. Rundy PGE Ekstraligi 2020 (zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020).

9. Start Gry.

- Gracz przed rozpoczęciem nowej Kampanii (niezależnie od terminu przystąpienia do Gry), ma na koncie „0” SPEEDCASH. Pierwsze wybranie Kadry jest bezbudżetowe (bezkosztowe, tj. nie umniejsza Budżetu danego Gracza) i nie jest związane z Listą transferową.

- Gracz wybiera do Kadry 10 zawodników. Obowiązkowo 7 Zawodników krajowych (w tym minimum 3 Zawodników młodzieżowych) i 3 Zawodników obcokrajowców.

- Do danej Rundy Gracz zgłasza Drużynę, która składa się z 8 Zawodników (w tym co najmniej 4 Zawodników krajowych, wliczając w to 2 Zawodników młodzieżowych) oraz rezerwowego Zawodnika zgłoszonego z nr 8 (wiek zawodnika poniżej 23 roku życia). Umieszczenie w składzie Zawodników pod numerami 1-5 jest tylko porządkowe. Numery 6-7 są przeznaczone tylko dla Zawodników młodzieżowych. Do punktacji Gracza zaliczane są tylko punkty Zawodników znajdujących się w składzie na mecz zgodnie z Kalendarzem Gry, a nie w samej Kadrze danego Gracza.

- Zgłoszenie Drużyny na daną Rundę Gry odbywa się według Kalendarza Gry i zasad:

- a) od godz. 12:00 we wtorki przed daną Rundą zgodnie z Kalendarzem Gry
- b) do godz. 16:00 w piątki przed daną Rundą zgodnie z Kalendarzem Gry
- c) w przypadku rozpoczęcia Gry po godz. 16:00 w piątki przed daną Rundą zgodnie z Kalendarzem Gry, Drużyna zgłaszana przez Gracza obowiązuje na kolejną Rundę zgodnie z Kalendarzem Gry, w tym przypadku KSM zawodników naliczana jest do wtorku do godz. 12:00 za poprzednią rundę (mecze przełożone nie są liczone).
- d) W szczególnych przypadkach daty zgłoszeń mogą być zmienione przez Organizatora

- Przed każdą Rundą PGE Ekstraligi 2020, Gracz może dokonać dowolnej liczby zmian w składzie Drużyny na dowolnej pozycji, w ramach Kadry swojej Drużyny i regulaminowego czasu na zgłoszenie Drużyny. Nie szybciej, niż od 4. Rundy PGE Ekstraligi 2020, Gracz może zmieniać Kadre w ramach transferów i według zasady: Sprzedawanie/Kupowanie Zawodnika w tej samej kategorii (Zawodników krajowych, obcokrajowców i młodzieżowych) za SPEEDCASH z konta Gracza w ramach jego Budżetu. Gracz nie może mieć mniej niż 10 Zawodników w Kadrze.

- Raz zgłoszona Drużyna danego Gracza, w przypadku, gdy Gracz nie dokonuje zmian w składzie przed kolejnymi Rundami PGE Ekstraligi 2020, występuje w niezmiennym składzie do końca Kampanii.

- Zakup Zawodnika w Okienku transferowym oznacza, że po dołączeniu go do Drużyny danego Gracza taki Zawodnik będzie posiadał KSM z sezonu PGE Ekstraligi 2020.

- W przypadku transferów (Zakup/Sprzedż Zawodnika) zmiany KSM Kadry danego Gracza dotyczą tylko tych Zawodników, których się Kupuje/Sprzedaje.

10. Mecze przełożone.

- W przypadku przełożenia meczu/meczów PGE Ekstraligi 2020, zgłaszanie Drużyn w Grze nie jest możliwe, obowiązuje zgłoszenie zgodne z pierwotnym Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020.

W szczególnie uzasadnionych przypadkach (np. przełożenie wszystkich meczów danej Rundy PGE Ekstraligi 2020 na jeden weekend) Organizator ma prawo do ponownego uruchomienia zgłaszania składów Drużyn na całą Rundę w Grze.

11. Premie i opłaty waluty wirtualnej SPEEDCASH.

Premie (SPEEDCASH „+”)

1. Punkty Zawodników z Drużyny danego Gracza, zdobyte w PGE Ekstralidze 2020, przeliczane są na Budżet danego Gracza, według zasad:

1 punkt Zawodnika	4 000 SPEEDCASH
1 Punkt bonusowy Zawodnika	2 000 SPEEDCASH

2. Na punkty Drużyny danego Gracza w danej Rundzie Gry składają się punkty 8 Zawodników, znajdujących się w składzie Drużyny danego Gracza, wywalczone w rozgrywkach PGE Ekstraligi 2020, zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi i protokołami meczowymi.
3. Jeśli Zawodnik zostanie Sprzedany z Kadry w trakcie Gry, to jego dorobek punktowy w Drużynie danego Gracza zostaje zaliczony.

4. SPEEDCASH premie:

„+” Zawodników Gracza	Liczba SPEEDCASH do Budżetu
Tytuł Rajdera Meczu	1 500
Najlepszy Czas Dnia	2 000
Komplet punktów z bonusami przy minimalnej liczbie startów równej w meczu: co najmniej 3 starty wg zasady: 9 (3), 12 (4), 15 (5) i 18 (6) i 21 (7 przy ZZ)	4 000
Komplet punktów bez bonusów przy minimalnej liczbie startów równej w meczu: co najmniej 3 starty: 9 pkt, 12 pkt, 15 pkt, 18 pkt lub 21 pkt	8 000
Zawodnik wybrany przez Gracza do składu Drużyny w meczu PGE Ekstraligi 2020 wystartował w XIV wyścigu „+” zaliczany jest w momencie, kiedy Zawodnik przystąpił i dojechał do mety biegu oraz w przypadkach dotknięcia taśmy, wykluczenia, upadku z własnej winy, przekroczenia limitu 2 minut. „+” nie zostaje zaliczony tylko wtedy, kiedy nastąpił upadek Zawodnika nie z własnej winy i nie jest on zdolny do jazdy, a sprawca zostaje wykluczony	1 500
Zawodnik wybrany przez Gracza do składu Drużyny w meczu PGE Ekstraligi 2020 wystartował w XV wyścigu „+” zaliczany jest w momencie, kiedy Zawodnik przystąpił i dojechał do mety biegu oraz w przypadkach dotknięcia taśmy, wykluczenia, upadku z własnej winy, przekroczenia limitu 2 minut. „+” nie zostaje zaliczony tylko wtedy, kiedy nastąpił upadek Zawodnika nie z własnej winy i nie jest on zdolny do jazdy, a sprawca zostaje wykluczony	2 000
Zawodnicy znajdujący się na liście startowej IMME w dniu zawodów pod numerami 1-16	5 000 za każdego Zawodnika
Zawodnicy na podium IMME (miejsca 1-3)	I miejsce - 5 000 II miejsce - 3 000 III miejsce - 1 000

TOP 5 miesiąca – klasyfikacja, składająca się z pięciu najlepiej punktujących Zawodników w danym miesiącu	2 000 za każdego Zawodnika
---	----------------------------

5. Opłaty (SPEEDCASH „-“):

Podczas trwania danych Rund Gry Gracz może stracić SPEEDCASH (opłaty) według zasad:

„-“ Zawodnika z Drużyny Gracza	Liczba utraconych SPEEDCASH do Budżetu
Ostrzeżenie (warning)	-1 000
Dotknięcie taśmy (T)	-2 000
Wykluczenie (W) Wykluczenie za przekroczenie limitu 2 minut (M)	-4 000
Żółta kartka (Ż)	-6 000
Czerwona kartka (C)	-8 000

12. Sprzedawanie/Kupowanie Zawodników.

- Gracz może Sprzedać/Kupić Zawodników tylko w czasie trwania Okienek transferowych zgodnych z niniejszym Regulaminem i zasadami tworzenia kadry.
- Po dokonanej transferze Gracz ma możliwość edycji składu swojej Drużyny
- Sprzedając Zawodnika, Gracz utrzymuje jego punkty w klasyfikacji Gry, które Zawodnik zdobył do czasu jego Sprzedaży.

13. Okienka transferowe.

- Okienka transferowe obowiązują zgodnie z niniejszym Regulaminem. Podczas Okienek transferowych Gracz może zmieniać skład swojej Kadry – Kupować/Sprzedawać Zawodników.
- Transfery są dokonywane tylko w ramach Budżetu – na podstawie Listy transferowej.

Okienka transferowe w Grze (mecze przełożone nie wpływają na termin rozpoczęcia Okienka transferowego):

- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w piątek po kalendarzowej dacie 3 Rundy PGE Ekstraligi 2020 włącznie, zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020.
- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w piątek po kalendarzowej dacie 6 Rundy PGE Ekstraligi 2020 włącznie, zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020.
- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w piątek po kalendarzowej dacie 10 Rundy PGE Ekstraligi 2020 włącznie, zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020.
- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w piątek po kalendarzowej dacie 14 kolejnej Rundy PGE Ekstraligi 2020 włącznie, zgodnie z Kalendarzem PGE Ekstraligi 2020.

Lista transferowa tworzona jest zgodnie ze zdobytymi punktami i przelicznikami wartości Zawodnika. Organizator może zmienić wartości Zawodników, ale nie w trakcie trwających Okienek transferowych.

14. Przelicznik wartości Zawodnika na Liście transferowej w chwili startu Gry.

KSM	Przelicznik	SPEEDCASH
12,00 – 8,84	x 0,24	240.000
8,83 – 8,04	x 0,20	200.000
8,03 – 6,84	x 0,17	170 000
6,83 – 5,64	x 0,14	140.000
5,63 – 4,01	x 0,12	120.000
4,00 i mniej	x 0,1	100.000

15. Klasyfikacja i system nagradzania Drużyn w Grze.

- Klasyfikacja Drużyn w Grze jest prowadzona na podstawie zdobytych punktów poszczególnych Zawodników, zgłoszonych do składu Drużyny w danej Rundzie według Kalendarza PGE Ekstraligi 2020, sumowanych do dorobku Drużyny Gracza.

- Duże punkty do tabeli Drużyny danego Gracza:

2 pkt – Drużyna Gracza w danej Rundzie, według Kalendarza PGE Ekstraligi 2020, zdobywa minimum 46 punktów

1 pkt – Drużyna Gracza w danej Rundzie, według Kalendarza PGE Ekstraligi 2020, zdobywa 45 punktów

0 pkt – Drużyna Gracza w danej Rundzie, według Kalendarza PGE Ekstraligi 2020, zdobywa mniej niż 45 punktów

- Małe punkty do tabeli Drużyny danego Gracza:

- Suma punktów w meczu PGE Ekstraligi 2020 uzyskana przez Zawodników, których Gracz wybrał do swojej Drużyny w danej Rundzie

- O klasyfikacji Drużyn w Grze decydują w kolejności:

1. Duże punkty do tabeli Drużyny Gracza
2. Małe punkty do tabeli Drużyny Gracza
3. W przypadku równej liczby dużych i małych punktów w kolejności:

I. suma punktów Zawodników młodzieżowych w Kadrze danego Gracza, zdobytych w PGE Ekstralidze 2020 przez Zawodników Drużyny danego Gracza.

II. liczba miejsc pierwszych, drugich, trzecich i czwartych zdobytych w PGE Ekstralidze 2020 przez Zawodników Kadry danego Gracza.

III. Krótszy czas (liczony w sekundach) zgłoszenia Drużyny danego Gracza w Grze (im krótszy czas, tym wyższa pozycja drużyny Gracza w klasyfikacji). Zasada liczenia: ostatni zgłoszony skład Gracza przed rozpoczęciem rundy.

Przeliczanie wyników Drużyn.

- Aktualizacja wyników Gry jest prowadzona zgodnie z wynikami meczów PGE Ekstraligi 2020 dostępnymi w aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi. Organizator zastrzega, że w czasie 24h po zakończeniu pełnej Rundy PGE Ekstraligi 2020, a w przypadku meczów przełożonych – 24h po zakończeniu przełożonego meczu możliwe są weryfikacje wyników na podstawie protokołów meczów PGE Ekstraligi 2020.

- Punktacja dodatnia i ujemna w Grze jest przeliczana w czasie do 24h po zakończeniu Rundy PGE Ekstraligi 2020 lub 24h po zakończeniu przełożonego meczu na podstawie protokołów meczów PGE Ekstraligi 2020.

- W szczególnych przypadkach aktualizacja może nastąpić w czasie do 48h po zakończonym meczu lub Rundzie PGE Ekstraligi 2020.

16. Nagrody w Grze.

1. Ustala się następujące nagrody w ramach Kampanii (dalej: „Nagrody Kampanii”), które zostaną przyznane Graczom, którzy zajęli w Kampanii miejsca 1.-8.:

Nagroda za 1. Miejsce w Kampanii – 1 000 zł + zegarek AZTORIN + podwójne zaproszenie na Galę PGE Ekstraligi 2020

Nagroda za 2. Miejsce w Kampanii – 750 zł + zegarek AZTORIN + podwójne zaproszenie na Galę PGE Ekstraligi 2020

Nagroda za 3. Miejsce w Kampanii – 500 zł + zegarek AZTORIN + podwójne zaproszenie na Galę PGE Ekstraligi 2020

Nagroda za 4. Miejsce w Kampanii – zegarek AZTORIN + podwójne zaproszenie na Galę PGE Ekstraligi 2020

Nagroda za 5. – 8. Miejsce w Kampanii – zegarek AZTORIN + gadżety PGE Ekstraligi

Terminarz przyznawania Nagród w Kampanii:

- Nagrody za miejsca 1 – 4 Kampanii będą wręczone laureatom bezpośrednio na Gali PGE Ekstraligi 2020 w dniu jej przeprowadzenia w godzinach i miejscu wskazanym przez Organizatora.

- Nagrody za miejsca 5 – 8 w Kampanii zostaną wysłane laureatom spedycją lub pocztą na wskazane adresy korespondencyjne w terminie do 12.11.2020.

2. Graczowi uprawnionemu do Nagrody Kampanii (laureatowi Kampanii) nie przysługuje uprawnienie do przeniesienia swoich praw związanych z Nagrodą Kampanii na inne osoby bez zgody Organizatora. Laureat Kampanii może zrzec się przyznanej mu Nagrody Kampanii, ale w zamian nie przysługuje mu jakakolwiek inna Nagroda, ani też jakikolwiek ekwiwalent pieniężny, i nie zwalnia to laureata Kampanii z jego zobowiązań określonych w warunkach Gry (w tym w niniejszym Regulaminie). Nagrody Kampanii nie podlegają wymianie. W przypadku zrzeczenia się Nagrody Kampanii, przepada ona bez prawa dochodzenia jakichkolwiek roszczeń od Organizatora.

3. Nagrody Kampanii zostaną wysłane kurierem lub pocztą na adres wskazany przez laureatów Kampanii na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, wysłany za pomocą za pomocą wysłania poczty elektronicznej na adres bestofthebest@speedwayekstraliga.pl. Nagrody za miejsca 1-4 Kampanii będą odbierane osobiście podczas Gali PGE Ekstraligi 2020 (w miejscu wskazanym przez Organizatora).
4. Utrata prawa do Nagrody Kampanii i przejście Nagrody Kampanii na własność Organizatora ma miejsce w przypadku nieotrzymania przez Organizatora pełnego adresu korespondencyjnego w ciągu 7 dni od daty wyłonienia nagrodzonych laureatów Kampanii, a także odmowy przyjęcia lub nieodebrania Nagrody Kampanii przez nagrodzonego Gracza (laureata Kampanii).
5. Wydanie Nagród Kampanii nastąpi zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego. Nagrody Kampanii o wartości poniżej 2.000 PLN brutto – przekazywane na rzecz osób fizycznych – są wolne od podatku dochodowego na podstawie art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jednolity: Dz. U. z 2019 r., poz. 1387, z późn. zm.). Jeżeli Gracz (laureat Kampanii) otrzyma Nagrodę Kampanii rzeczową, bądź pieniężną przekraczającą wartość 2.000 PLN brutto, wówczas przed odebraniem Nagrody Kampanii zobowiązany będzie do wpłaty 10% wartości nagrody, tytułem zryczałtowanego podatku dochodowego, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami.

17. Sposób ogłoszenia i wykorzystania wyników Gry.

W trakcie obowiązywania Kalendarza Gry Organizator podaje wyniki cząstkowe Gry do wiadomości publicznej w mediach i w sieci Internet.

18. Postanowienia dodatkowe.

1. Gracz, przystępując do Gry poprzez zalogowanie się do niej za pomocą aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi, akceptuje niniejszy Regulamin.
2. Niniejszy Regulamin reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Grze, prawa i obowiązki Organizatora oraz Graczy. Warunki uczestnictwa w Grze określa wyłącznie niniejszy Regulamin, a wszelkie inne materiały dotyczące Gry mają jedynie charakter informacyjny. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego (ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 roku – Kodeks cywilny; tekst jednolity: Dz. U. z 2019 r., poz. 1145, z późn. zm.) i inne powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu. Zmiany niniejszego Regulaminu Organizator będzie ogłaszał w swojej siedzibie i w aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi oraz na stronie <http://www.speedwayekstraliga.pl>. Zmiany niniejszego Regulaminu będą następowały z poszanowaniem praw nabytych graczy.
4. Treść niniejszego Regulaminu będzie również dostępna do wglądu u Organizatora, tj. w Bydgoszczy, ul. Jana Pestalozziego 3, 85-095 Bydgoszcz oraz na stronie <http://www.speedwayekstraliga.pl>, na której niniejszy Regulamin będzie umieszczony w formacie PDF, co umożliwi Graczom jego pobranie, przechowywanie i odtwarzanie w normalnym toku czynności.
5. Organizator ma prawo do zakończenia Gry na każdym jej etapie bez podania przyczyny oraz wyłaniania zwycięzców Gry (laureatów Gry).
6. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości w czasie trwania Gry wynikających z nadużyć ze strony Gracza, w tym w szczególności złamania przez Gracza zasad niniejszego Regulaminu Organizator ma prawo nieodwołalnie wykluczyć (zdyskwalifikować) danego Gracza z Gry, informując o tym Gracza poprzez wysłanie wiadomości wraz z uzasadnieniem na adres e-mail Gracza.

7. Jakikolwiek użycie nazwy Gry oraz oznaczenia Gry, zwłaszcza w celach reklamowych lub handlowych, wymaga stosownej, uprzedniej zgody Organizatora oraz zawarcia z nim odpowiedniej umowy.
8. Gra nie jest grą hazardową, ani grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tekst jednolity Dz. U. z 2019 r., poz. 847, z póź. zm.).
9. Organizator zastrzega sobie prawo powierzenia wykonania poszczególnych czynności organizacyjnych, administracyjnych i innych w ramach realizacji Gry podwykonawcom Organizatora. Powierzenie obowiązków podwykonawcom nie zmienia faktu, iż za prawidłowe wyliczenie i odprowadzenie ewentualnego podatku od Nagród do właściwego urzędu skarbowego ponosi Organizator.
10. Wszelkie dodatkowe informacje o Grze, związane z jego funkcjonowaniem Gracz może uzyskać wysyłając e-mail na adres: office@speedwayekstraliga.pl.
11. Wszelkie decyzje Organizatora dotyczące Gry są ostateczne i nie mogą być zaskarżane w odrębnym trybie, z zastrzeżeniem następującego postępowania reklamacyjnego:
 - 1) Reklamacje dotycząc spraw związanych z Grą należy składać na piśmie do Organizatora, w terminie 7 dni od daty ogłoszenia wyników Gry, bezpośrednio w siedzibie Organizatora (decyduje data doręczenia) lub przesyłką poleconą przestaną na jego adres wskazany w niniejszym Regulaminie Gry (decyduje data stempla pocztowego),
 - 2) Reklamacje doręczone lub przesłane po upływie terminu określonego w powyżej nie będą rozpatrywane przez Organizatora,
 - 3) Reklamacje powinny wskazywać dane wnoszącego reklamację, w szczególności umożliwiające Organizatorowi udzielenie odpowiedzi na reklamację oraz zwięzły opis przedmiotu reklamacji i uzasadnienie reklamacji,
 - 4) Organizator rozpatruje reklamacje w terminie 14 dni od dnia ich otrzymania.

Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Gracza jest Organizator (Ekstraliga Żułowa Sp. z o.o. z siedzibą w Bydgoszczy, ul. Jana Pestalozziego 3, 85-095 Bydgoszcz).
2. Dane osobowe Gracza, podane w związku z udziałem w Grze, będą przetwarzane przez Organizatora, na podstawie zgody udzielonej przez Gracza w aplikacji mobilnej PGE Ekstraligi, w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia laureatów Gry, ogłoszenia wyników Gry oraz przyznania, dostarczenia i rozliczenia Nagród, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie. Dane osobowe przetwarzane będą przez okres niezbędny do realizacji Gry lub do momentu skorzystania przez Gracza z uprawnień skutkujących zaprzestaniem lub ograniczeniem przetwarzania danych, w szczególności do momentu wycofania zgody na przetwarzanie danych, jeżeli przetwarzanie wynika z udzielonej zgody (co będzie jednoznaczne z rezygnacją Gracza z udziału w Grze). Przetwarzanie danych osobowych w związku z udziałem Gracza w Grze i przeprowadzeniem Gry obejmuje także rozpowszechnienie w publicznej sieci Internet jego imienia i nazwiska oraz nicka – w związku z przeprowadzeniem Gry i w celu ogłoszeniem wyników Gry.
3. Gracz ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem oraz prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych gdy uzna, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO).
4. Odbiorcami danych osobowych w postaci tabeli klasyfikacji Gry zawierającej nick Gracza i jego wynik w Grze może być Oficjalny partner medialny Gry: Wirtualna Polska Media Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (ul. Żwirki i Wigury 16, 02 – 092 Warszawa).
5. Dane osobowe Gracza nie będą przekazywane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej, ani nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddane profilowaniu.

6. Wszelkie wnioski, pytania i żądania związane z przetwarzaniem danych osobowych Gracz może kierować na adres e-mail: office@speedwayekstraliga.pl.
7. Podanie danych przez Gracza jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do wzięcia udziału w Grze.

PRZEWODNIK PO GRZE

Czym jest nazwa drużyny i czy można ją zmienić w trakcie gry?

Nazwa drużyny jest wybierana przez gracza na etapie rejestracji, nie może ona zawierać słów powszechnie uznawanych za obraźliwe, nie można jej zmienić w trakcie gry, musi się ona zawierać w ramach 3 – 20 znaków klawiatury alfanumerycznej. Nazwa może być zajęta, gdy któryś z graczy wcześniej zarejestrował pod nią swoją drużyną. Nazwy nie mogą się powtarzać. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany nazw drużyn graczy, które zawierają słowa powszechnie uznawane za obraźliwe.

Czy można usunąć drużynę z gry?

Tak. Można usunąć drużynę, nie usuwając swojego konta w grze, co pozwala na stworzenie nowej drużyny.

Jak wybrać kadrę w grze?

Kadra to 10 zawodników w grze. W jej ramach tworzy się drużynę w grze. Przystępując do gry należy wybrać równą liczbę 10 zawodników (nie można mieć ich mniej w kadrze). Kadra to 7 zawodników krajowych, w tym minimum 3 zawodników młodzieżowych i 3 zawodników obcokrajowców.

Czy można zmienić kadrę w grze?

Tak, ale tylko w czasie trwania okienek transferowych i tylko na zasadzie wymienności zawodników z poszczególnych pozycji, tj. sprzedawanego zawodnika krajowego należy zastąpić kupowanym zawodnikiem krajowym, sprzedawanego zawodnika młodzieżowego kupowanym zawodnikiem młodzieżowym itd.

Czy kadrę obowiązuje limit KSM w grze?

Nie. KSM w kadrze ma jedynie wymiar informacyjny dla gracza.

Jak wybrać drużynę w grze?

Po wybraniu kadry (10 zawodników), należy wybrać drużynę, która wystartuje w najbliższej kalendarzowo rundzie. Drużyna to 8 zawodników (co najmniej 4 zawodników krajowych, 2 zawodników młodzieżowych i zawodnika rezerwowego w wieku poniżej 23 roku życia). Konsekwencją wybrania kadry (proces nieodwracalny) jest zgłoszenie drużyny.

Czy można zmienić skład drużyny w grze?

Tak, ale tylko w regulaminowym czasie, czyli od godz. 12:00 we wtorek przed daną rundą do piątku do godz. 16:00 przed daną rundą.

Kiedy można zgłosić drużynę do gry?

Do gry można dołączyć w każdej chwili po jej premierze, a proces zgłaszania drużyny na daną rundę odbywa się od godz. 12:00 we wtorek przed daną rundą, do godz. 16:00 w piątek przed daną rundą.

Czy w trakcie trwania rundy można zgłosić drużynę do gry?

Tak, ale skład takiej drużyny obowiązuje na kolejną rundę zgodnie z kalendarzem gry.

Do czego potrzebne są numery zawodników w drużynie?

Numer 1-5 są tylko porządkowe. Desygnowanie zawodnika z danym numerem nie pociąga za sobą

żadnych konsekwencji. Numery 6-7 są również porządkowe, ale jednocześnie przeznaczone tylko dla zawodników młodzieżowych. Nie można z nimi desygnować do składu innych zawodników niż krajowi zawodnicy do 21 roku życia.

Kto może być zawodnikiem rezerwowym w drużynie?

Każdy krajowy lub zagraniczny zawodnik, który nie przekroczy 23 roku życia.

Którzy zawodnicy zdobywają punkty dla drużyny gracza?

Do punktacji drużyny zaliczane są tylko punkty zawodników znajdujących się w składzie na rundę zgodnie z kalendarzem gry.

Co stanie się, gdy gracz ma kadrę i wybrał drużynę do jednej z rund, ale nie zgłosił jej do kolejnych rund?

Raz wybrana drużyna automatycznie bierze udział w całej kampanii, czyli wszystkich rundach w niezmiennym składzie. Gracz nie musi dokonywać w niej zmian.

Czy w grze dostępni są wszyscy żużlowcy?

W grze dostępni są tylko żużlowcy zgłoszeni na dany dzień do składów realnych drużyn PGE Ekstraligi.

Co to jest KSM w grze?

Jest to Kalkulowana Średnia Meczowa obliczana na podstawie Średniej Indywidualnej zawodników pomnożonej razy 4.

Ile wynosi limit KSM na drużynę w grze i jak się go oblicza?

KSM drużyny nie może przekroczyć wartości 41 pkt. Oblicza się ją jako sumę 6 najlepszych KSM zawodników zgłoszonych do drużyny (nie do kadry!).

Kiedy zmienia się KSM zawodnika w grze?

Gdy zawodnik wystartuje w liczbie co najmniej 4 wyścigów w sezonie PGE Ekstraligi w realnej drużynie.

Jaką KSM ma zawodnik w momencie startu kampanii w grze?

KSM zgodną z listą klasyfikacyjną zawodników PGE Ekstraligi 2019. KSM jest naliczana tylko z części zasadniczej sezonu 2019 PGE Ekstraligi, DM I Ligi i DM II Ligi.

Jaka jest najniższa KSM zawodnika w grze?

KSM zawodnika nie może być mniejsza niż 2,50 pkt.

Jaką KSM ma w grze zawodnik trafiający do PGE Ekstraligi 2020 z niższej ligi?

KSM obliczaną według zasady: Średnia Indywidualna dzielona przez współczynnik 1,3 (z I ligi do PGE Ekstraligi) i Średnia Indywidualna dzielona przez współczynnik 1,6 (z II ligi do PGE Ekstraligi).

Czy KSM drużyny zmienia się, gdy kupuje się/sprzedaje się zawodników?

Tak. Zawodnika kupuje się do drużyny z jego zmienną KSM w sezonie, ale pozostali zawodnicy w drużynie nie zmieniają KSM po transferach dokonywanych przez gracza.

Czy w rundzie finałowej w grze KSM jest zmienna?

Dla transferów w grze KSM jest naliczana tylko do zakończenia części zasadniczej PGE Ekstraligi.

Jak kupować i sprzedawać zawodników w grze?

Zawodników można kupować i sprzedawać tylko podczas trwania okienek transferowych. Kupuje się

zawodników za posiadany SPEED CASH w budżecie, a sprzedając zawodnika uzyskuje się SPEED CASH do budżetu.

Czy po sprzedaniu zawodnika gracz traci jego punkty w dorobku swojej drużyny w grze?

Nie. Gracz utrzymuje jego punkty do klasyfikacji.

Co to jest SPEED CASH w grze?

Jest to wirtualna waluta obowiązująca w grze. Gracz gromadzi ją w ramach budżetu na swoim koncie. Walutę stosuje się tylko do kupowania/sprzedazy zawodników podczas okienka transferowego.

Kiedy obowiązują okienka transferowe w grze?

Od godz. 12:00 we wtorki do godz. 15:00 w piątki po kalendarzowej dacie 3, 6, 10 i 14 rundy PGE Ekstraligi, zgodnie z kalendarzem.

Co to jest lista transferowa w grze?

Jest to lista zawodników dostępnych w grze, którzy są zgłoszeni oraz zatwierdzeni do startów w PGE Ekstralidze. Każdy zawodnik ma przypisaną na liście transferowej swoją wartość SPEEDCASH.

Ile transferów można dokonać podczas jednego okienka transferowego w grze?

Nieograniczoną liczbę, ale zawsze transferów dokonuje się pojedynczo i w ramach posiadanego budżetu SPEED CASH.

Czy sprzedanego zawodnika można ponownie kupić do tej samej drużyny w grze i ile razy?

Można kupić, nie ma ograniczeń dotyczących ilości transferów.

Czy na mecze przełożone obowiązuje osobne zgłoszenie drużyny w grze?

W przypadku przełożenia meczu/meczów nie obowiązuje osobne zgłoszenie. Skład drużyny jest zaliczany zgodnie z pierwotnym terminem. W szczególnie uzasadnionych przypadkach (np. przełożenie wszystkich meczów danej rundy) organizator ma prawo do ponownego uruchomienia zgłaszania składów drużyn.

Jakie są zasady punktacji drużyn w grze?

Klasyfikacja jest prowadzona na podstawie zdobytych punktów poszczególnych zawodników, zgłoszonych do składu drużyny w danej rundzie według kalendarza PGE Ekstraligi, sumowanych do dorobku drużyny gracza. Punktują tylko zawodnicy ze składu drużyny, nie z całej kadry. Do dorobku drużyny gracza przypisuje się 2 pkt, gdy drużyna gracza (suma punktów wszystkich zawodników) w danej rundzie zdobędzie minimum 46 pkt, 1 pkt, gdy drużyna gracza (suma punktów wszystkich zawodników) w danej rundzie zdobędzie 45 pkt i 0 pkt, gdy drużyna gracza (suma punktów wszystkich zawodników) w danej rundzie zdobędzie mniej niż 45 pkt.

Jakie są zasady klasyfikacji drużyn w grze?

O klasyfikacji decydują w kolejności: duże i małe punkty, a w przypadku ich równości: suma punktów zawodników młodzieżowych w kadrze gracza, liczba miejsc pierwszych, drugich, trzecich i czwartych zdobytych przez zawodników w kadrze i czas zgłoszenia drużyny (im krótszy, tym wyższa pozycja).

Co to są klasyfikacje w grupach?

Każdy drużyna może, ale nie musi, być przypisana do odrębnej grupy klasyfikacyjnej w grze. Nie zmienia to faktu, że wszystkie drużyny klasyfikowane są zbiorczo. Grupy mają charakter regionalny/towarzystki.

Co to jest TOP5 w grze?

Jest to element gry zapewniający dodatkowe premie SPEED CASH dla drużyny - klasyfikacja składająca się z pięciu najlepiej punktujących zawodników po danym miesiącu kalendarzowym PGE Ekstraligi.

Jakie są konsekwencje czerwonej kartki dla zawodnika?

Konsekwencją czerwonej kartki dla zawodnika, którego gracz posiada w drużynie na daną rundę, są ujemne punkty SPEED CASH (-8000) i ujemne punkty wynikające z jego wykluczenia z biegu lub biegów (jedno wykluczenie to -4000 SPEED CASH).

Co to jest weryfikacja meczu/meczów/rundy w grze?

Jest to potwierdzenie przez organ zarządzający rozgrywkami PGE Ekstraligi wyników uzyskanych przez zawodników na torze w rozgrywkach PGE Ekstraligi, a jednocześnie potwierdzenie wyników w grze. Organizator zastrzega sobie, że może przeprowadzić weryfikację w czasie do 24 h po zakończeniu rundy PGE Ekstraligi lub 24 h po zakończeniu przełożonego meczu.

Co oznaczają skróty w nawigacji gry?

POL - zawodnik krajowy posiadający obywatelstwo polskie oraz polską licencję żużlową.

POL U21 - zawodnik polski, którego maksymalny wiek wynosi 21 lat, przy czym: maksymalny wiek kończy się w ostatnim dniu roku, w którym zawodnik osiągnął maksymalny wiek w PGE Ekstralidze.

INT – zawodnik nieposiadający obywatelstwa polskiego lub posiadający obywatelstwo polskie i równocześnie obywatelstwo kraju, którego federacja wyraziła zgodę na podpisanie kontraktu i starty w zawodach w PGE Ekstralidze 2020, reprezentujący barwy klubu żużlowego w PGE Ekstralidze.

KSM - Kalkulowana Średnia Meczowa, obliczana na podstawie średniej indywidualnej, pomnożonej razy 4. Obowiązuje limit KSM na drużynę (41 pkt). KSM drużyny oblicza się jako sumę 6 najlepszych KSM zawodników zgłoszonych do drużyny z kadry, która liczy 10 zawodników. Kadry nie obowiązuje limit KSM.

PL - zawodnik - krajowy senior, posiadający obywatelstwo polskie oraz polską licencję „Ż”, którego wiek przekracza 21 lat.

KSM krótki opis

Kalkulowana Średnia Meczowa (KSM) drużyny nie może przekroczyć 41 pkt. Jest to suma 6 najlepszych KSM zawodników w drużynie, a nie w kadrze.

KSM długi opis

KSM to Kalkulowana Średnia Meczowa obliczana na podstawie Średniej Indywidualnej zawodników pomnożonej razy 4. KSM drużyny nie może przekroczyć 41 pkt. Oblicza się ją jako sumę 6 najlepszych KSM zawodników zgłoszonych do drużyny (nie do kadry). KSM zawodnika w grze zmienia się, gdy zawodnik wystartuje w liczbie co najmniej 4 wyścigów w sezonie PGE Ekstraligi w realnej drużynie. W momencie startu kampanii KSM jest zgodna z listą klasyfikacyjną zawodników PGE Ekstraligi 2019.