

REGULAMIN GRY MOBILNEJ „ELIGA MANAGER / 2. ELIGA MANAGER” 2025 (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 Speedway Ekstraligi o Drużynowe Mistrzostwo Polski na żużlu / rozgrywkami Speedway 2. Ekstraligi o Drużynowe Mistrzostwo I Ligi na żużlu – w sezonie 2025 (dalej: „Rozgrywki”).

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 oraz elementy wirtualne.

4. Formuła Gry.

Wersja Gry online – dostępna w ramach aplikacji mobilnej Ekstraligi.

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.speedwayekstraliga.app&hl=pl&pli=1>

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

AppGallery: <https://appgallery.huawei.com/app/C103671659>

Gra polega na prowadzeniu przez Gracza wirtualnej drużyny żużlowej (Drużyny) w aplikacji mobilnej Ekstraligi, którą można pobrać na urządzenia mobilne <https://ekstraliga.pl/eliga-manager>.

Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zalogowanie się przez Gracza do aktualnej i najnowszej wersji aplikacji mobilnej 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 uczestniczących w Rozgrywkach.

Organizator Gry zastrzega sobie prawo do aktualizacji aplikacji mobilnej Ekstraligi w czasie trwania Kampanii w ramach Gry, co jest warunkiem prawidłowego funkcjonowania Gry, a także możliwość wprowadzania nowych funkcjonalności. Gracz jest zobowiązany do bieżącej aktualizacji aplikacji mobilnej Ekstraligi.

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

5. Terminarz Gry (Terminarz Rozgrywek):

Gra jest dostępna w ramach aplikacji mobilnej Ekstraligi po jej zaktualizowaniu, a Kampania 2025 trwa do dnia, w którym zakończą się Rozgrywki. Terminarz Rozgrywek jest aktualizowany i dostępny pod adresem: <https://ekstraliga.pl/se/terminarz-i-wyniki/pgee/2025> i <https://ekstraliga.pl/se/terminarz-i-wyniki/m2e/2025>

Gra nie obejmuje meczów barażowych pomiędzy drużynami Speedway Ekstraligi i Speedway 2. Ekstraligi.

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 Rozgrywkach, przyznawana przez sędziego zawodów Rozgrywek, uwzględniona w protokole meczowym.

Dodatki – małe punkty za zwycięstwa/porażki drużyn klubowych uczestniczących w Rozgrywkach reprezentowanych przez Zawodników w Drużynach.

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. Drużyna jest wybierana (desygnowana) przez Gracza z Kadry.

Ekstraliga Żużlowa (EŻ) – spółka zarządzająca Rozgrywkami.

Eliga Manager – rozgrywki dotyczące Speedway Ekstraligi.

2. Eliga Manager - rozgrywki dotyczące Speedway 2. Ekstraligi.

Gracz – uczestnik Gry.

Grupa Prywatna – grupa ograniczona do 50 Graczy w ramach rozgrywek towarzyskich.

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

Kampania – okres rozgrywania Gry.

Kapitan – Zawodnik oznaczony literką „C” w składzie Drużyny, wybierany obowiązkowo przy zgłaszaniu składu, jego punkty bonusowe liczone są podwójnie do dorobku Drużyny w danej Rundzie.

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

Komplet punktów z bonusami – liczba zwycięstw wraz z Punktami bonusowymi, odpowiadająca liczbie startów w meczu Rozgrywek 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. W trakcie trwania Okienka transferowego Gracz może dokupić pakiet KSM.

Lista transferowa – lista Zawodników dostępnych w Grze, którzy są zgłoszeni oraz zatwierdzeni do startów w Rozgrywkach, zgodnie z regulaminem 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 żużlowego, który osiągnął Zawodnik podczas danego meczu Rozgrywek.

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 Rozgrywek jako „I”, czyli ostrzeżenie za utrudnianie startu zgodnie z decyzją sędziowską dla Zawodnika w Rozgrywkach.

Protokół meczowy – oficjalny dokument zawierający wyniki meczu Rozgrywek.

Przekroczenie limitu 1 minuty / Przekroczenie limitu 2 minut – oznaczenie w protokole meczowym Rozgrywek jako „M”. Przekroczenie przez Zawodnika dozwolonego czasu, odpowiednio, 1 minuty / 2 minut, na przygotowanie się do startu w biegu od włączenia zielonego światła w Rozgrywkach skutkuje wykluczeniem z wyścigu.

Punkt bonusowy – punkt, który otrzymuje Zawodnik w zawodach drużynowych na żużlu, 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).

Rezerwa medyczna – zastąpienie w punktacji drużyny zawodnika, za którego jest zastosowane ZZ (zastępstwo zawodnika), zawodnikiem Rezerwy Medycznej, którego punkty są wliczane do dorobku drużyny.

Runda – mecze rozgrywane w ramach Rozgrywek, zgodnie z Terminarzem Rozgrywek.

SBP / SI – Średnia biegopunktowa / 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 Rozgrywkach.

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

Terminarz Gry/Terminarz Rozgrywek – terminy rozgrywania meczów Rozgrywek i terminy poszczególnych Rund w Grze.

Sprzedaż 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.

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

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

Wyzwanie – forma uzyskania dodatkowej sumy SPEEDCASH do Budżetu Gracza (jedno Wyzwanie jest dostępne na jedną Rundę, a po zakończonej Rundzie Wyzwanie nie odnawia się).

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 Rozgrywkach, posiadająca licencję zawodnika uprawniającą do uczestnictwa w zawodach.

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

Zawodnik krajowy - senior (POL) – 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 Rozgrywkach.

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 Rozgrywkach, reprezentujący barwy klubu żużlowego w Rozgrywkach.

Zawodnik do 24 roku życia (U24) – Zawodnik (krajowy, młodzieżowy lub obcokrajowiec), którego maksymalny wiek wynosi 24 lata, przy czym: maksymalny wiek kończy się w ostatnim dniu roku, w którym zawodnik osiągnął maksymalny wiek w Rozgrywkach.

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

ZZ – zastępstwo zawodnika w myśl regulaminu Rozgrywek.

7. Zasady ogólne Gry.

- Gracz tworzy na swoim koncie w aplikacji mobilnej Ekstraligi jedną unikalną Drużynę przypisaną do jego loginu. Weryfikacja konta Gracza następuje po założeniu Drużyny w Kampanii bieżącej lub w przypadku założonej Drużyny w Kampanii wcześniejszej, gdy Gracz chce dokonać pierwszej transakcji lub utworzyć pierwszy skład Drużyny w Kampanii wcześniejszej.

- Drużyny Graczy założone w Kampaniach wcześniejszych są aktywne w Kampanii bieżącej jedynie w zakresie nazwy Drużyny i archiwalnego dorobku punktowego/miejsca w klasyfikacji. Dorobek punktowy, Kadra i budżet Gracza w każdej nowej Kampanii są liczone od zera po potwierdzeniu przystąpienia do Gry.

- Gra odbywa się realnymi Zawodnikami uczestniczącymi w drużynach żużlowych biorących udział w Rozgrywkach.

- 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 swoją Kadrę. Zawodnicy zgłoszeni do Rozgrywek są jednocześnie Zawodnikami dostępnymi w Grze.

- Gra toczy się w ramach Kampanii sezonowej w ramach Eliga Manager i 2. Eliga Manager.

- W trakcie Gry uwzględnia się nowe kontrakty zawierane w trakcie sezonu Rozgrywek – Zawodnicy są dołączani do Listy transferowej w Grze z chwilą zgłoszenia i zatwierdzenia ich kontraktów - zgodnie z regulaminem Rozgrywek.

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

- W Grze dostępne są dwie klasyfikacje Drużyn w ramach Rozgrywek Eliga Manager i 2. Eliga Manager. Nie obowiązują zasady spadków i awansów między nimi.

Gracze są powiadomieni w ramach Gry w aplikacji mobilnej Ekstraligi o swojej pozycji w Klasyfikacji na bieżąco po każdej Rundzie Gry.

Warunkiem przystąpienia do Gry w każdej nowej Kampanii, posiadając do tego uprawnienie, jest założenie Drużyny zgodnie z terminarzem Gry, o którym Organizator informuje w aplikacji mobilnej Ekstraligi oraz na stronie [ekstraliga.pl](https://x.com/ekstraligaPL) i w social mediach Gry <https://x.com/ekstraligaPL> i <https://www.facebook.com/EligaManager>.

8. Zasady tworzenia Drużyn w Grze.

- Obowiązuje limit KSM na Drużynę. Maksymalny limit KSM na Drużynę zgłoszoną w Grze wynosi 41 pkt. chyba, że Gracz zdecyduje się na dokupienie pakietu KSM. Kupowanie KSM jest możliwe tylko w Okienkach transferowych. Jednorazowo w Okienku transferowym można kupić tylko jeden z trzech dostępnych pakietów. Pakiety są dostępne w Grze raz (każdy z trzech dodatkowych pakietów KSM można kupić raz dla danej Drużyny). Pakiety KSM:

0,500 KSM za 1.000.000 SPEEDCASH

1,000 KSM za 2.000.000 SPEEDCASH

1,500 KSM za 3.000.000 SPEEDCASH

Po kupieniu pakietu automatycznie zwiększa się limit KSM dla Drużyny od danej Rundy.

- 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 Rozgrywek, w innym przypadku stosuje się KSM za sezon poprzedni zgodnie z listą klasyfikacyjną Zawodników Rozgrywek.

- Zawodnik, który nie uzyskał KSM w sezonie trwającym (nie wziął udziału w 4 wyścigów w swojej drużynie w Rozgrywkach) i nie wystartował w poprzednim sezonie (czyli sezonie 2024) w żadnym polskim klubie Speedway Ekstraligi, Speedway 2. Ekstraligi lub Krajowej Ligi Żużlowej, ma naliczany KSM wg zasad:

a) Zawodnik młodzieżowy - KSM 2,50 pkt

b) Zawodnik krajowy/Zawodnik obcokrajowiec - KSM 6,50 pkt

c) W przypadku Zawodników zmieniających licencję/federację Organizator zastrzega sobie prawo do zastosowania KSM wg innych kryteriów (poprzedni sezon rozgrywkowy z udziałem w co najmniej 4 wyścigach w ligach polskich).

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

- Zawodnik trafiający z niższej ligi do Rozgrywek wyżej ma następująco obliczaną KSM: SI dzielona przez współczynnik 1,3 (z Rozgrywek Speedway 2. Ekstraligi do Rozgrywek Speedway Ekstraligi) i SI dzielona przez współczynnik 1,6 (z Krajowej Ligi Żużlowej do Rozgrywek Speedway 2. Ekstraligi).

- KSM jest naliczana tylko z części zasadniczej sezonu Rozgrywek. Dla transferów w sezonie Rozgrywek w Grze KSM jest naliczana tylko do zakończenia części zasadniczej, czyli do 14. Rundy Rozgrywek (zgodnie z Terminarzem Rozgrywek).

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. Jeden Zawodnik w Drużynie musi być Zawodnikiem U24 (wiek Zawodnika poniżej 24 roku życia). Jeden Zawodnik w Drużynie musi być Rezerwą Medyczną.

- Do danej Rundy Gracz zgłasza Drużynę, która składa się z 9 Zawodników (w tym co najmniej 5 Zawodników krajowych, wliczając w to 2 Zawodników młodzieżowych) oraz rezerwowego Zawodnika zgłoszonego z nr 8 (wiek zawodnika poniżej 24 roku życia) i Zawodnika Rezerwy Medycznej. Jeden z Zawodników w drużynie musi być Zawodnikiem U24 (wiek Zawodnika poniżej 24 roku życia). Umieszczenie

w składzie Zawodników pod numerami 1-4 jest tylko porządkowe. Numer 5 przeznaczony jest tylko dla Zawodnika U24. 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 Terminarze Gry, a nie w samej Kadrze danego Gracza.

- Zawodnicy kontuzjowani i Rezerwa Medyczna

W kadrze Drużyny widnieją 2 Zawodników poza składem meczowym na daną Rundę. Jeśli w zgłoszonej na daną Rundę Drużynie (8 Zawodników) będzie Zawodnik oznaczony w oficjalnym protokole jako ZZ (zastępstwo zawodnika), to do przeliczania wyników Drużyny będzie za niego liczony dorobek punktowy Zawodnika z Kadry w ramach zawodnika wyznaczonego jako Rezerwa Medyczna, pod warunkiem, że:

- Zawodnik Rezerwy Medycznej Drużyny, ma równą lub niższą KSM od Zawodnika z ZZ
- Rezerwa Medyczna może zastępować w składzie wyłącznie jednego Zawodnika oznaczonego jako ZZ
- W przypadku Zawodników z Rezerwy Medycznej nie obowiązują limity wiekowe oraz podziały na Zawodników krajowych i Zawodników obcokrajowców

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

- od godz. 12:00 we wtorki przed daną Rundą zgodnie z Terminarzem Gry
- do godz. 16:00 w czwartki (w przypadku Speedway 2. Ekstraligi) lub piątki przed daną Rundą zgodnie z Terminarzem Gry
- w przypadku rozpoczęcia Gry po godz. 16:00 w czwartki (w przypadku Speedway 2. Ekstraligi) lub piątki przed daną Rundą zgodnie z Terminarzem Gry, Drużyna zgłaszana przez Gracza obowiązuje na kolejną Rundę zgodnie z Terminarzem Gry, w tym przypadku KSM Zawodników naliczana jest do wtorku do godz. 12:00 za poprzednią Rundę (mecze przełożone nie są liczone)
- W szczególnych przypadkach daty zgłoszeń mogą być zmienione przez Organizatora.

- Przed każdą Rundą Gracz może dokonać dowolnej liczby zmian w składzie Drużyny na dowolnej pozycji, w ramach Kadry swojej Drużyny i regulaminowego czasu na zgłoszenie Drużyny. W wyznaczonych w Grze Okienkach transferowych, Gracz może zmieniać Kadrę w ramach transferów i według zasady: Sprzedawanie/Kupowanie Zawodnika w tej samej kategorii (Zawodników krajowych, Zawodników obcokrajowców i Zawodników 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, występuje w niezmienionym 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 Rozgrywek.

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

10. Mecze przełożone.

- W przypadku przełożenia meczu/meczów Rozgrywek, zgłaszanie Drużyn w Grze nie jest możliwe, obowiązuje zgłoszenie zgodne z pierwotnym Terminarzem Rozgrywek.

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

11. Premie i opłaty waluty wirtualnej SPEEDCASH.

Premie (SPEEDCASH „+”)

- Punkty Zawodników z Drużyny danego Gracza, zdobyte w Rozgrywkach, 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, zgodnie z Terminarzem Rozgrywek i protokołami meczowymi. Punkty bonusowe Kapitana liczone są podwójnie. Zastępstwo Zawodnika (ZZ) uwzględniane jest wyłącznie w przypadku spełnienia jego warunków, określonych powyżej w niniejszym Regulaminie.
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
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 Z	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 Rozgrywek wystartował w XIV wyścigu „+” zaliczany jest w momencie, kiedy Zawodnik przystąpił i dojechał do mety biegu oraz w przypadkach dotknięcia taśmy, wykluczenia z jazdy, upadku z własnej winy, przekroczenia limitu czasu 2 minuty /2 minut. „+” nie zostaje zaliczony tylko wtedy, kiedy nastąpił upadek Zawodnika nie z własnej winy i nie jest on niezdolny do jazdy, a sprawca zostaje wykluczony	1 500
Zawodnik wybrany przez Gracza do składu Drużyny w meczu Rozgrywek wystartował w XV wyścigu „+” zaliczany jest w momencie, kiedy Zawodnik przystąpił i dojechał do mety biegu oraz w przypadkach dotknięcia taśmy, wykluczenia z jazdy, upadku z własnej winy, przekroczenia limitu czasu 2 minuty /2 minut. „+” nie zostaje zaliczony tylko wtedy, kiedy nastąpił upadek Zawodnika nie z własnej winy i nie jest on niezdolny do jazdy, a sprawca zostaje wykluczony	2 000
Tryb Wyzwania dostępny 1 raz na 1 Rundę. Dostępny przy budowaniu składu Drużyny na danej Rundę: dzięki niemu można zadysponować SPEEDCASH w jednym z trzech dostępnych wyzwań (tj. NCD wybranego Zawodnika Drużyny, komplet punktów z bonusami wybranego Zawodnika Drużyny, trzy lub więcej bonusów w meczu wybranego Zawodnika Drużyny) i ją podwoić	Od 0 do 100 000 (przebrane Wyzwanie oznacza brak podwojenia zadysponowanej w ramach Wyzwania kwoty SPEEDCASH)

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 (V) Wykluczenie za przekroczenia limitu 1 minuty 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.
- Po dokonanych transferze Gracz ma możliwość edycji składu swojej Drużyny i wyboru Kapitana.
- 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:

- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w czwartek (w przypadku Speedway 2. Ekstraligi) / piątek (w przypadku Speedway Ekstraligi) po kalendarzowej dacie 4. Rundy włącznie, zgodnie z Terminarzem Rozgrywek.
- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w czwartek (w przypadku Speedway 2. Ekstraligi) / piątek (w przypadku Speedway Ekstraligi) po kalendarzowej dacie 7. Rundy włącznie, zgodnie z Terminarzem Rozgrywek.
- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w czwartek (w przypadku Speedway 2. Ekstraligi) / piątek (w przypadku Speedway Ekstraligi) po kalendarzowej dacie 10. Rundy włącznie, zgodnie z Terminarzem Rozgrywek.
- przez okres od godz. 12:00 we wtorek, do godz. 15:00 w czwartek (w przypadku Speedway 2. Ekstraligi) / piątek (w przypadku Speedway Ekstraligi) po kalendarzowej dacie 14. kolejnej Rundy włącznie, zgodnie z Terminarzem Rozgrywek.

- terminy okienek transferowych na fazy play-off i fazy play-down Rozgrywek zostaną podane po rozegraniu wszystkich Rund faz zasadniczych w Speedway Ekstralidze i Speedway 2. Ekstralidze.

W przypadku meczów przełożonych Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w terminach Okienek transferowych lub ich anulowania. Powiadomienie o zmianie następuje za pomocą komunikatu na oficjalnych profilach Gry na X <https://x.com/ekstraligaPL> i Facebooku

<https://www.facebook.com/EligaManager> oraz w aplikacji mobilnej Ekstraligi i na oficjalnej stronie Organizatora <https://ekstraliga.pl/>.

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

Wyłącznie podczas trwającego Okienka transferowego można zakupić pakiet KSM. W trakcie jednego Okienka transferowego można zakupić jeden pakiet KSM.

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 Terminarza Rozgrywek, sumowanych do dorobku Drużyny Gracza.

- Duże punkty do tabeli Drużyny danego Gracza:

2 pkt – Drużyna Gracza w danej Rundzie, według Terminarza Rozgrywek, zdobywa minimum 46 punktów

1 pkt – Drużyna Gracza w danej Rundzie, według Terminarza Rozgrywek, zdobywa 45 punktów

0 pkt – Drużyna Gracza w danej Rundzie, według Terminarza Rozgrywek, zdobywa mniej niż 45 punktów

- Dodatki (Zawodnik w składzie Drużyny Gracza w realnym meczu Rozgrywek odnotowuje w protokole: T, D, M, W, u/U, żółta karta, czerwona karta lub/i punkty w przedziale od 0 do 21 pkt, co oznacza, że w Grze Drużyna Gracza otrzymuje/traci: +2 / – 2 Dodatki za zwycięstwo lub porażkę realnej drużyny w Rozgrywkach. Bilans Dodatków liczy się wyłącznie za 1 Zawodnika obecnego w realnym składzie w Rozgrywkach. Remis Drużyny w bilansie Dodatków oznacza 0.

- Małe punkty do tabeli Drużyny danego Gracza:

- Suma punktów i punktów bonusowych w meczu Rozgrywek uzyskana przez Zawodników, których Gracz wybrał do swojej Drużyny w danej Rundzie

- O klasyfikacji Drużyn w Grze decydują w kolejności:

1. Małe punkty i punkty bonusowe do tabeli Drużyny Gracza oraz Dodatki
2. Duże 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 Rozgrywkach przez Zawodników Drużyny danego Gracza.

II. liczba miejsc pierwszych, drugich, trzecich i czwartych zdobytych w Rozgrywkach 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 Drużyny Gracza przed rozpoczęciem Rundy.

Przeliczanie wyników Drużyn.

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

- Punktacja dodatnia i ujemna w Grze jest przeliczana w czasie do 24h po zakończeniu Rundy lub 24h po zakończeniu przełożonego meczu na podstawie protokołów meczów Rozgrywek.
- W szczególnych przypadkach aktualizacja może nastąpić w czasie do 48h po zakończonym meczu lub Rundzie Rozgrywek.

16. Grupy Prywatne

- W Grze można tworzyć Grupy Prywatne, czyli takie, w których uczestniczą tylko wybrane Drużyny posiadające kod dostępu. W jednej Grupie Prywatnej obowiązuje maksymalny limit Drużyn – 50
- Klasyfikacje Grup Prywatnych mają charakter towarzyski, a miejsca w tych klasyfikacjach nie są nagradzane
- Twórca Grupy Prywatnej otrzymuje kod grupy, który może udostępnić innym Graczom w Grze
- Każdy Gracz może utworzyć jedną Grupę Prywatną, każdy Gracz może być członkiem jednej Grupy Prywatnej
- Każda Drużyna w Grupie Prywatnej ma swoją listę punktowanych pojedynków
- Można utworzyć jeden pojedynek w Grupie Prywatnej z dowolną Drużyną będącą jej członkiem w ramach czasu zgłaszania składów Drużyn na daną Rundę w Grze
- Do założenia pojedynku w Grupie Prywatnej niezbędne jest wybranie nazwy Drużyny, z którą tworzy się pojedynek i wysłanie do niej zaproszenia
- Zaproszenie musi zostać zaakceptowane w ramach czasu zgłaszania składów Drużyn na daną Rundę w Grze, aby pojedynek był aktywny, może również zostać odrzucone, gdy Gracz nie chce tworzyć pojedynku z daną Drużyną
- W danej Rundzie można rozegrać jeden pojedynek w Grupie Prywatnej
- Za wygrany pojedynek Drużyna otrzymuje +10 małych punktów w klasyfikacji Grupy Prywatnej i +2 duże punkty w klasyfikacji Grupy Prywatnej
- Punkty w Grupach Prywatnych za pojedynki dodawane są do klasyfikacji generalnej Grupy Prywatnej
- Punkty w klasyfikacji generalnej nie obejmują punktów z pojedynków z Grup Prywatnych

17. Nagrody w Grze.

1. Ustala się następujące nagrody w ramach Kampanii 2025 (dalej: „Nagrody Kampanii”), które zostaną przyznane Graczom, którzy zajęli w Kampanii 2025 miejsca 1-15:

Nagroda Kampanii za 1. Miejsce w Kampanii: nagroda pieniężna, tj. 1 000,00 zł + nagroda rzeczowa, tj. zegarek / smartwatch marek z portfolio APART + dodatkowa nagroda pieniężna o wartości 10% wszystkich nagród (uwaga: nagroda 1 000,00 zł dotyczy Eliga Manager i 2. Eliga Manager),

Nagroda Kampanii za 2. Miejsce w Kampanii: nagroda rzeczowa, tj. zegarek / smartwatch marek z portfolio APART + dodatkowa nagroda pieniężna o wartości 10% wszystkich nagród, Eliga Manager i 2. Eliga Manager

Nagroda Kampanii za 3. Miejsce w Kampanii: nagroda rzeczowa, tj. zegarek / smartwatch marek z portfolio APART + dodatkowa nagroda pieniężna o wartości 10% wszystkich nagród, Eliga Manager i 2. Eliga Manager

Nagroda Kampanii za 4. Miejsce w Kampanii: nagroda rzeczowa, tj. zegarek albo smartwatch z portfolio APART + dodatkowa nagroda pieniężna o wartości 10% wszystkich nagród, Eliga Manager i 2. Eliga

Manager

Nagroda Kampanii za 5. Miejsce w Kampanii: nagroda rzeczowa, tj. zegarek / smartwatch marek z portfolio APART + dodatkowa nagroda pieniężna o wartości 10% wszystkich nagród, Eliga Manager i 2. Eliga Manager

Nagroda Kampanii za 6. – 15. Miejsce w Kampanii: nagroda rzeczowa, tj. czapka #SmakŻuźła, Eliga Manager i 2. Eliga Manager

Terminarz przyznawania Nagród Kampanii w Kampanii 2025:

- Nagrody Kampanii w Kampanii 2025 zostaną wysłane laureatom kurierem lub pocztą na wskazane adresy korespondencyjne w terminie do 31.12.2025.

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 jakiegokolwiek inna Nagroda, ani też jakiegokolwiek 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.
4. Utrata prawa do Nagrody Kampanii i przejście Nagrody Kampanii na własność Organizatora (bez prawa dochodzenia jakichkolwiek roszczeń od 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. Organizator pobierze od Graczy zajmujących miejsca 1-5 (laureatów nagród, określonych w pkt 17.1 powyżej) podatek dochodowy od osób fizycznych – w wysokości 10 % od łącznej wartości nagrody. Podatek zostanie pobrany i odprowadzony przez Organizatora do Urzędu Skarbowego – zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa podatkowego.

18. Sposób ogłoszenia i wykorzystania wyników Gry.

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

19. Postanowienia dodatkowe.

1. Gracz, przystępując do Gry poprzez zalogowanie się do niej za pomocą aplikacji mobilnej 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 2024 r., poz. 1061, 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 Ekstraligi oraz na stronie <http://www.ekstraliga.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.ekstraliga.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. Jakiegokolwiek 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 2023 r., poz. 227, z późn. 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 jej funkcjonowaniem Gracz może uzyskać wysyłając e-mail na adres: office@ekstraliga.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 przesłaną na adres Organizatora wskazany w niniejszym Regulaminie (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.

II. Dane osobowe.

1. Administratorem danych osobowych Gracza jest Organizator (Ekstraliga Żużlowa 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 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 mogą być podmioty współpracujące z Ekstraligą Żużlową sp. z o.o. (w szczególności Polski Związek Motorowy oraz sponsorzy, partnerzy, kontrahenci i licencjobiorcy Ekstraligi Żużlowej sp. z o.o., a także media, w tym nadawcy telewizyjni). Dane osobowe Gracza nie będą przekazywane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej, ani nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddane profilowaniu.
5. Wszelkie wnioski, pytania i żądania związane z przetwarzaniem danych osobowych Gracz może kierować na adres e-mail: office@ekstraliga.pl.
6. Podanie danych przez Gracza jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do wzięcia udziału w Grze.