

Regulamin rozgrywek ligi
Mythic Series



MYTHIC SERIES

1. Słownik

1.1 Administracja i role organizacyjne

- **Organizator** – podmiot odpowiedzialny za organizację, przeprowadzenie oraz nadzór nad rozgrywkami **Mythic Series**.
- **Administracja** – zespół osób działających z upoważnienia Organizatora, odpowiedzialnych za egzekwowanie Regulaminu oraz obsługę operacyjną rozgrywek.
- **Moderator rozgrywek** – członek kadry administracji odpowiedzialny za bezpośredni nadzór nad przebiegiem meczu, weryfikację lobby oraz rozstrzyganie sporów technicznych w czasie rzeczywistym.
- **Kapitan drużyny** – zawodnik reprezentujący drużynę w kontaktach z administracją podczas trwania meczu.
- **Manager drużyny** – osoba odpowiedzialna za kwestie organizacyjne i logistyczne drużyny, a także stały kontakt z administracją.
- **Trener / Coach** – osoba uprawniona do wspierania drużyny strategicznie zgodnie z zasadami określonymi w regulaminie.
- **Substitute / Sub** – zawodnik rezerwy, zgłoszony wraz ze składem podstawowym przed rozpoczęciem sezonu, wchodzący w skład danej drużyny.
- **Zawodnik** – Członek drużyny grający w głównym składzie danej mapy.

1.2 Pojęcia

- **Riot ID** – unikalny identyfikator konta League of Legends w formacie Nick#TAG, przypisany do konkretnego zawodnika na czas trwania sezonu.
- **Konto turniejowe** – na wskazanym koncie zawodnik rozgrywa wszystkie mecze w trakcie sezonu.
- **Seria** – zestaw map rozgrywanych w formacie Best-of-3 (BO3) lub Best-of-5 (BO5).
- **Mapa** – pojedyncza rozgrywka w League of Legends, od rozpoczęcia fazy Draftu do zniszczenia Nexusa lub poddania meczu.
- **Aktywna gra** – okres od rozpoczęcia fazy Draftu do opuszczenia lobby pomocowego przez wszystkich zawodników.
- **Walkover** – przyznanie zwycięstwa jednej ze stron (wynik 1:0 dla mapy lub 2:0/3:0 dla serii) z powodu naruszenia regulaminu przez przeciwnika.
- **Protest** – oficjalne zgłoszenie naruszenia regulaminu przez stronę przeciwną, złożone zgodnie z procedurą administracji.
- **Force majeure (siła wyższa)** – zdarzenie zewnętrzne, niezależne od stron, uniemożliwiające rozegranie meczu.
- **Coaching** – komunikacja strategiczna trenera z drużyną, dopuszczalna wyłącznie w momentach wskazanych w regulaminie.
- **Ghosting** – nieuprawnione pozyskiwanie informacji o przebiegu meczu z transmisji, streamów lub podglądu gry w czasie rzeczywistym.
- **Drużyna** – jest jednostką zarejestrowaną w rozgrywkach, składającą się z osób fizycznych pełniących role zawodników, trenera i managera.
- **Fearless Mode** – bohater wybrany przez drużynę w poprzednich mapach danej serii nie może zostać wybrany ponownie.

2. Wprowadzenie i zasady ogólne

- 2.1** Każdy zawodnik, trener oraz manager uczestniczący w rozgrywkach Mythic Series ma bezwzględny obowiązek pełnego zapoznania się z treścią niniejszego regulaminu, a także stosowania się do jego zapisów. **Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.** Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do ostatecznej interpretacji zapisów regulaminu oraz rozstrzygnięcia kwestii w nim nieujętych.
- 2.2** **Administracja posiada prawo do modyfikacji regulaminu w dowolnym momencie sezonu**, jeżeli jest to podyktowane koniecznością zachowania zasad fair play, dobrem Ligi lub wystąpieniem sytuacji nieprzewidzianych.
- 2.3** Wszelkie zmiany w regulaminie wchodzi w życie z chwilą ich ogłoszenia na dedykowanym kanale informacyjnym na serwerze Discord. Obowiązkiem uczestnika jest bieżące śledzenie komunikatów.
- 2.4** Przystępując do rozgrywek, uczestnik potwierdza, że nie posiada aktywnych blokad (banów) nałożonych przez **Riot Games** i zobowiązuje się do przestrzegania **Warunków Użytkowania Riot Games** oraz **Kodeksu Przywoływacza**.
- 2.5** Wszelkie sankcje nałożone przez **Riot Games** na konto gracza będą respektowane przez organizatora i mogą skutkować natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek **Mythic Series**.
- 2.6** W sprawach spornych, w których regulamin ligi jest mniej rygorystyczny niż globalne zasady Riot Games, pierwszeństwo mają oficjalne wytyczne wydawcy gry.
- 2.7** Liga **Mythic Series** nie jest sponsorowana, wspierana ani prowadzona przez **Riot Games, Inc.**
- 2.8** **Organizator nie ponosi odpowiedzialności** za:
- Problemy techniczne po stronie Riot Games (serwery, klient gry).
 - Awarie sprzętu lub łącza internetowego zawodników.
 - Zdarzenia losowe.

3. Przetwarzanie danych osobowych

- 3.1** Przystąpienie do Ligi jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora (w tym: nick, Riot ID, ID Discord, adres e-mail oraz wizerunek w trakcie transmisji).
- 3.2** Cel zbierania danych: dane zbierane są wyłącznie w celach operacyjnych:
- Weryfikacji tożsamości i kont zawodników.
 - Umożliwienia kontaktu w trakcie trwania rozgrywek.
 - Realizacji i wysyłki nagród rzeczowych/pieniężnych.
- 3.3** Dane będą przechowywane przez okres trwania sezonu oraz czas niezbędny

do rozliczenia nagród, po czym zostaną usunięte, chyba że przepisy prawa nakazują ich dalsze przechowywanie.

- 3.4** Każdy uczestnik ma prawo do wglądu w swoje dane. Możliwe jest żądanie usunięcia ich, jednakże wiąże się to z rezygnacją z udziału w lidze.

4. Drużyny

4.1 Struktura drużyny

- §1. Drużyna zgłoszona do rozgrywek musi liczyć maksymalnie **11** członków, w tym:
- 5 zawodników składu podstawowego (przypisanych do ról: Top, Jungle, Mid, ADC, Support),
 - maksymalnie 3 zawodników rezerwowych (substitute/sub),
 - maksymalnie 2 trenerów / coachów,
 - 1 manager drużyny.
- §2. Drużyna zgłoszona do rozgrywek musi liczyć minimum **6** przedstawicieli: 5 zawodników składu podstawowego oraz 1 trener / coach lub 1 manager drużyny.
- §3. Każda drużyna ma obowiązek wyznaczenia kapitana spośród 5 zawodników składu podstawowego danej mapy.
- §4. Osoba pełniąca funkcję trenera / coacha lub managera drużyny może jednocześnie zostać zgłoszona jako zawodnik rezerwy, pod warunkiem spełnienia wszystkich wymagań dotyczących rejestracji zawodników. Żadna z wymienionych osób **nie może** zostać zgłoszona jako zawodnik składu podstawowego.
- §5. Osoba pełniąca funkcję managera drużyny może jednocześnie zostać zgłoszona jako trener / coach.
- §6. W trakcie danej mapy osoba występująca jako zawodnik rezerwy nie może jednocześnie wykonywać obowiązków managera drużyny.
- §7. Każdy uczestnik (zawodnik, rezerwy, trener, manager) może reprezentować **maksymalnie jedną** drużynę w trakcie trwania danej edycji rozgrywek. Zgłoszenie tej samej osoby w więcej niż jednym zespole jest zabronione.
- §8. Manager może przekazać swoje obowiązki na czas trwania danej mapy do trenera lub kapitana drużyny, jeśli dany uczestnik nie występuje w tym samym czasie w składzie podstawowym.

4.2 Gracze ERL

- §1. W turnieju nie mogą brać udziału gracze występujący w **ligach profesjonalnych** oraz w **1. Dywizji ERL** (European Regional Leagues).

- §2. Zakaz uczestnictwa obejmuje również graczy rezerwowych wyżej wymienionych lig, którzy rozegrali **co najmniej 40% spotkań** swojej drużyny w danym splicie.
- §3. **Dopuszcza się** udział graczy dla 1. Dywizji ERL i wyżej, którzy rozegrali co najwyżej 3 serie (bo3/bo5) lub 5 meczów (bo1) przez cały rozpatrywany okres, co stanowi **odstępstwo** od powyższych reguł.
- §4. Wszystkie zakazy rozpatruje się **3 splity** wstecz, wliczając obecny.
- §5. Status gracza weryfikowany będzie na podstawie **oficjalnych baz danych** (GCD) oraz serwisu **Leaguepedia**.
- §6. Drużyna posiadająca zawodnika jakkolwiek związanego z opisywanymi ligami jest **zobowiązana** do niezwłocznego dostarczenia Organizatorom odpowiednich informacji i dowodów, potwierdzających możliwość jego udziału. Zatajenie bądź niewystawienie takowych danych może skutkować nałożeniem **adekwatnych kar**.
- §7. W skrajnych przypadkach możliwe jest dopuszczenie zawodnika niespełniającego powyższych warunków, po indywidualnym i adekwatnym rozpatrzeniu przez Organizatora.

4.3 Zawodnicy awaryjni

- §1. W wyjątkowych i nagłych, losowych lub niezależnych od organizatora lub uczestników sytuacjach, gdy drużyna nie może skorzystać z zarejestrowanych zawodników podstawowych ani rezerwowych, dopuszcza się udział jednego zawodnika awaryjnego.
- §2. Zawodnik awaryjny jest rozpatrywany zgodnie z niniejszym regulaminem, a jego uczestnictwo nie może być sprzeczne z żadnym postanowieniem zbioru zasad.
- §3. Dana drużyna może skorzystać z pomocy zawodnika awaryjnego maksymalnie 2 razy w trakcie trwania całej edycji rozgrywek. Złamanie tego limitu lub wystawienie gracza bez zgody Administracji skutkuje walkowerem na korzyść przeciwnika.

4.4 Tożsamość i wizerunek zawodnika

- §1. Nazwa przywoływacza (Summoner Name) używana w trakcie trwania rozgrywek musi być tożsama z nickiem konta turniejowego, podanego w formularzu zgłoszeniowym. Wszelkie zmiany muszą być przedwcześnie zgłoszone do Organizatora oraz zatwierdzone.
- §2. Zabrania się używania wszelkich znaków wizerunkowych o charakterze:
- wulgarnym, obraźliwym lub szerzącym nienawiść,
 - politycznym lub religijnym,
 - promujących hazard bądź substancje psychoaktywne,
 - naruszającym ogólne regulaminy oraz zasady współżycia społecznego Riot Games.
- §3. Elementem mile widzianym jest ustawienie przez zawodników drużyny tagu na początku nazwy przywoływacza.

- §4. Organizator zastrzega sobie prawo do nakazania zmiany nicku lub tagu, jeśli uzna go za niestosowny, pod rygorem niedopuszczenia zawodnika do meczu.

5. Organizacja i przebieg serii

5.1 Terminy, zgłoszenia i dyscyplina przedmeczowa

- §1. Oficjalny skład meczowy (wyjściowa piątka oraz ewentualni rezerwowi na pierwszą mapę) musi zostać zgłoszony na dedykowanym czacie spotkania najpóźniej 24 godziny przed planowanym startem serii.
- §2. Drużyny mają prawo do dokonania standardowej zmiany maksymalnie 2 uczestników spotkania najpóźniej do 3 godzin przed meczem.
- §3. Każda godzina opóźnienia w zgłoszeniu składu wyjściowego lub standardowej zmiany skutkuje nałożeniem kary w postaci utraty 1 bana (blokady bohatera) w fazie draftu najbliższej mapy. Powyższy rygor nie dotyczy zatwierdzonych przez Administrację zmian awaryjnych (stand-in).
- §4. Wszelkie oficjalne decyzje, zgłoszenia składów oraz wybory mogą być komunikowane na czacie spotkania przez dowolnego, zweryfikowanego członka danej drużyny.
- §5. Trzeba być min. 5 min przed rozpoczęciem serii na dedykowanym kanale głosowym na oficjalnym discordzie MS oraz w lobby meczowym pierwszej mapy.

5.2 Procedura pierwszeństwa i wyboru stron (Side Selection)

- §1. O prawie do wykonania pierwszego wyboru w serii decyduje kolejno: wyższy seed w drabince, wynik pojedynku 1v1 na mapie ARAM lub rzut monetą (coinflip) zarządzony przez Administrację.
- §2. Drużyna posiadająca pierwszeństwo może zrzec się z wyboru w pierwszej kolejności lub wyboru obu rzeczy.
- §3. Drużyna z pierwszym wyborem wybiera między: Blue vs Red albo 1st pick vs Last pick. Przeciwna drużyna wybiera to, co zostało (np. ktoś weźmie 1st pick, to druga drużyna wybiera side).
- §4. Info o pierwszym wyborze idzie najpóźniej 24h przed meczem. Odpowiedź oponentów, co wybierają z tej drugiej rzeczy, musi pojawić się max 10h po tym i min. 14h przed startem meczu.
- §5. W wypadku niedotrzymania terminu odpowiedzi przez oponentów, możliwość wyboru przechodzi na stronę, która ten termin zachowała.
- §6. Pojedynek 1v1 na mapie ARAM (jeśli jest wymagany):
- Format: BO1, formuła blind pick (dozwoleni wszyscy bohaterowie).
 - Warunki zwycięstwa: First Blood / First Tower / 100 CS.

- Execute również liczony jest jako First Blood dla przeciwnika.
- Uczestnikiem może być dowolny członek Drużyny, w tym Manager lub Trener / Coach.
- W każdej następnej mapie jednej serii pierwszeństwo wyboru (side lub pick) ma przegrany poprzedniej.

5.3 Format Draftu i Aktywna Gra

- §1. W rozgrywkach obowiązuje format Tournament Draft. Faza wyboru bohaterów może odbywać się na zewnętrznej stronie (np. DraftLOL) wyłącznie za obopólną zgodą obu zespołów.
- §2. W fazie Play-off (lub zgodnie z zapisami odpowiedniego Aneksu) obowiązuje system Fearless Mode. Oznacza to, że 10 bohaterów wybranych (pickniętych) w poprzednich mapach danej serii zostaje zablokowanych dla obu drużyn na resztę serii.
- §3. Kanał głosowy (Komunikacja):
- Na dedykowanym kanale głosowym podczas meczu może przebywać maksymalnie 7 osób: 5 zawodników składu podstawowego, manager drużyny, trener / coach.
 - W trakcie draftu i mapy manager drużyny zobowiązany jest do pozostawania wyciszonym. Trener / Coach może komunikować się z drużyną wyłącznie podczas fazy draftu. Z chwilą loading screenu musi się wyciszyć lub opuścić kanał.
 - Administracja ma prawo przebywać na kanale poza limitem osób w celu nadzoru. Członek administracji ma być wyciszony, chyba że wymagana jest interwencja przez problem techniczny lub sytuację regulaminową.

5.4 Przerwy, pauzy i limity czasowe

- §1. Max 15 min od zakończenia gry (wybuchu Nexusa) do rozpoczęcia następnej gry, niezależnie gdzie odbywa się draft. Spóźnienie odliczane jest z przerwy meczowej drużyny.
- §2. Drużyna ma max 10 min przerwy meczowej na mapę, 20 min na całą serię BO3, 30 min na serię BO5. Przekroczenie limitu przerwy z powodu spóźnienia to automatyczny walkover na nadchodzącej mapie.
- §3. Wewnątrz gry (in-game) drużynie przysługuje max 10 min pauzy na mapę i tylko w przypadku problemów technicznych lub DC gracza. Zakaz pauzowania podczas walk drużynowych.
- §4. W przypadku poważnych problemów technicznych, za zgodą drugiej drużyny Administracja może zarządzić przerwę techniczną lub przenieść mecz.

6. Otwarte Kwalifikacje

- §1. O wyborze strony na pierwszej mapie decyduje wyższa pozycja (rozstawienie) w drabince turniejowej. Jeśli obie drużyny mają ten sam status w strukturze drabinki, decyduje rzut monetą (coinflip). Na każdej

kolejnej mapie w serii stronę wybiera przegrany poprzedniej gry.

- §2. Drużyna ma obowiązek stawić się w lobby meczowym w pełnym składzie najpóźniej na wyznaczoną godzinę startu meczu. Wszelkie wymogi dotyczące wcześniejszego zgłaszania składu zostają zniesione.
- §3. Faza draftu odbywa się bezpośrednio w kliencie gry z wykorzystaniem standardowego trybu Tournament Draft. Wszystkie postacie są dostępne w każdej grze (brak systemu Fearless Mode).
- §4. Przerwa między poszczególnymi mapami w serii wynosi sztywne 10 minut. Czas ten startuje w momencie wybuchu Nexusa i kończy się z chwilą uruchomienia kolejnego draftu.
- §5. Drużyny mogą komunikować się w dowolny sposób i nie muszą korzystać z oficjalnego discorda MS. Wejście na dedykowany kanał głosowy jest wymagane wyłącznie na wyraźne żądanie administracji.
- §6. Drużyny, które wywalczą awans (zwycięzcy kwalifikacji), mają obowiązek postępować zgodnie z instrukcjami przekazanymi przez administrację w celu sprawnego dostarczenia danych i dopełnienia formalności potrzebnych do udziału w fazie głównej.

7. Nagrody

W ramach turnieju przewidziane są nagrody drużynowe:

- Za pierwsze miejsce: 700 PLN,
- Za drugie miejsce: 300 PLN,
- Za trzecie miejsce: 200 PLN.

8. Postanowienia końcowe

- §1. Niniejszy regulamin stanowi podstawową bazę zasad i zachowań uczestników, niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania turnieju. Zgłoszenie się do rozgrywek jest równoznaczne z akceptacją jego treści.
- §2. Z racji zmieniającego się co sezon formatu turnieju, Organizator dostarczy dedykowany aneks zawierający adekwatne informacje szczegółowe dla danej edycji.
- §3. Każdy aneks dołączony do regulaminu przez Organizatora jest traktowany na równi z samym regulaminem i posiada taką samą moc prawną.
- §4. Do bezwzględnego przestrzegania regulaminu oraz aneksów zobowiązani są zarówno uczestnicy, jak i Administracja oraz wszystkie organy sprawujące władzę lub odpowiedzialne za organizację turnieju.
- §5. Niniejszy regulamin stanowi własność intelektualną autora nickiem: *Cichociemny*. Zgodnie z Ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, zabrania się kopiowania, powielania, modyfikowania

oraz wykorzystywania całości lub części niniejszego dokumentu w innych projektach, turniejach lub ligach esportowych bez oficjalnej, pisemnej zgody autora. Wykorzystanie tego formatu w celach komercyjnych lub konkurencyjnych bez licencji skutkować będzie podjęciem odpowiednich kroków prawnych. *Wszelkie prawa zastrzeżone © 2026.*

- §6. Szczegółowy format rozgrywek, harmonogram, pula nagród oraz specyfikacja techniczna danego sezonu są określane każdorazowo w dedykowanym **Aneksie do Regulaminu**, publikowanym przed startem zapisów do danej edycji. Wszelkie zapisy zawarte w Aneksie mają charakter nadrzędny nad zapisami ogólnymi regulaminu w zakresie, w jakim regulują one kwestie formatu i organizacji danego sezonu.
- §7. Regulamin nie nadpisuje przyszłych rozporządzeń. W przypadku publikacji nowego regulaminu odnoszącego się do innego sezonu, obecny zbiór zasad przestaje obowiązywać, z wyłączeniem ustaleń i decyzji podjętych na jego mocy w trakcie trwania danej edycji.