

# REGULAMIN MANAGERA PIŁKARSKIEGO pLIGA.pl

## I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Uczestnikiem gry może być każdy niezależnie od wieku, płci oraz przynależności społecznych.
2. Uczestnictwo w grze jest darmowe.
3. Uczestnik gry może posiadać tylko jedno konto i prowadzić tylko jedną wirtualną drużynę.
4. Uczestnik zakładając konto akceptując poniższy regulamin. Złamanie zasad regulaminu może skutkować usunięciem jego konta.

## II. PRZYSTĄPIENIE DO GRY

1. Aby uczestniczyć w grze należy założyć konto w portalu pLiga.pl.
2. Dane podawane podczas tworzenia konta muszą być poprawne, tzn.:
  - 2.1. E-mail (będący w grze loginem) musi być działającym adresem pocztowym.
  - 2.2. Hasło musi być na tyle skomplikowane, aby uniemożliwić jego odgadnięcie osobom trzecim. Organizator nie ponosi winy za wszystkie szkody wyrządzone w takim wypadku.
  - 2.3. Nazwa drużyny oraz prezesa nie może być obraźliwa ani niecenzuralna.
3. Po zakończonym sukcesem utworzeniu konta na portalu uczestnik otrzyma link aktywacyjny który pozwoli mu aktywować konto i dalej pełnoprawnie uczestniczyć w grze.

## III. TWORZENIE DRUŻYNY

1. Gra polega na zarządzaniu wirtualnym klubem piłkarskim.
2. Gra obejmuje 13 kolejek rundy wiosennej Polskiej Ligi.
3. W portalu znajduje się lista transferowa, na której znajdują się nazwiska piłkarzy grających w klubach Ligi Polskiej. Każdy gracz ma określoną przed sezonem cenę, która może się zmieniać podczas sezonu w zależności od formy zawodnika.
4. Aby skompletować skład klubu gracz musi zakupić co najmniej 11 piłkarzy i trenera, przy czym gracz nie może kupić na jedną pozycję więcej niż 9 piłkarzy.

## IV. OKNO TRANSFEROWE

1. Okno transferowe trwa pomiędzy zakończeniem jednej, a rozpoczęciem kolejnej kolejki, oraz przed pierwszą kolejką.
2. Termin rozpoczęcia kolejki wyznaczony jest poprzez datę i godzinę rozpoczęcia pierwszego ligowego meczu w realnym świecie w danej kolejce.
3. Termin zakończenia kolejki ogłaszany jest po każdej kolejce i nie powinien przekraczać 24 godzin od daty zakończenia ostatniego ligowego meczu danej kolejki.
4. Pomiędzy kolejkami, jak i przed pierwszą kolejką, gracz może dokonywać następujących akcji w swojej drużynie:
  - 4.1. Kupowanie piłkarza - możliwe tylko jeżeli gracz nie posiada już konkretnego piłkarza i posiada wystarczającą ilość "kasy" na jego zakup.
  - 4.2. Kupowanie trenera - możliwe tylko jeżeli w klubie nie ma trenera.
  - 4.3. Sprzedaż piłkarza/trenera - możliwa zawsze; jeżeli jest to niepierwsza sprzedaż w danym oknie transferowym wówczas zespół traci 3 punkty
  - 4.4. Rotacja w składzie - gracz poprzez ustawienie kolejności piłkarzy w klubie może wpływać na to, którzy z nich znajdują się w podstawowym składzie, a którzy znajdują się w rezerwie.
  - 4.5. Wybór/zmiana kapitana - gracz może wyznaczyć jednego z graczy do bycia

kapitanem

4.6. Zmiana formacji - gracz ma dostępne następujące formacje: 4-4-2, 5-2-3, 5-3-2, 4-3-3, 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1

4.7. Zmiana taktyki - gracz ma do wyboru dwie taktyki: ofensywną oraz defensywną; ich wpływ na punktacje zespołu opisany jest niżej

## V. UCZESTNICTWO W KOLEJCE

1. Aby drużyna uczestniczyła w kolejce w momencie zamknięcia okna transferowego (czyli w momencie rozpoczęcia pierwszego prawdziwego meczu Ligi Polskiej) muszą być spełnione następujące warunki:

1.1. Budżet klubu musi być nie mniejszy niż zero.

1.2. W klubie musi być zakupionych co najmniej 11 piłkarzy.

1.3. W klubie musi być zakupiony trener.

1.4. Piłkarze muszą umożliwiać wystąpienie klubu w danej formacji (jednej z dostępnych w panelu klubu)

1.5. Jeden piłkarz musi być wybrany na kapitana.

2. Gracz podczas trwania kolejki nie może dokonywać żadnych zmian w składzie.

3. Podczas trwania kolejki piłkarze gracza zdobywają punkty w zależności od dokonań prawdziwych piłkarzy w realnym świecie. Zasady punktacji opisane są poniżej.

4. Jeżeli drużyna uczestniczyła w kolejce ilość zdobytych przez nią punktów jest sumą:

4.1. Ilości punktów uzyskanych przez piłkarzy podstawowego składu. Jeżeli piłkarz z podstawowej jedenastki nie wystąpił w ligowym meczu wówczas w jego miejsce punktuje gracz rezerwowi który gra na tej samej pozycji oraz jest w składzie klubu na najwyższej pozycji (jeżeli taki istnieje). Jeżeli nie grało więcej piłkarzy z danej pozycji wówczas za każdego kolejnego wchodzi kolejni piłkarze rezerwowi wybierani podług powyższych zasad.

4.2. Ilości punktów uzyskanych przez kapitana (w ten sposób ilość uzyskanych przez niego punktów dodawana jest podwójnie)

4.3. Ilości punktów uzyskanych przez trenera. Potencjalna ilość punktów otrzymana przez trenera jest równa (w zależności od taktyki):

4.3.1. taktyka ofensywna: 1 punkt za każdego piłkarza który zdobył bramkę

4.3.2. taktyka defensywna: 1 punkt za każdego piłkarza defensywnego (bramkarz lub obrońca), który grając w podstawowym składzie swojej drużyny zachował czyste konto bramkowe

Trener otrzymuje wszystkie wyżej wymienione punkty tylko jeżeli jego realna drużyna nie przegrała meczu. Jeżeli jego drużyna wygrała, wówczas otrzymuje dodatkowe 2 punkty. Jeżeli przegrała, trener nie otrzymuje punktów w ogóle.

5. Ilość goli uzyskanych przez wirtualną drużynę odpowiada sumie goli uzyskanych przez piłkarzy.

6. Ilość CleanSheets uzyskanych przez wirtualną drużynę odpowiada ilości defensywnych piłkarzy którzy grając w podstawowych składach swoich realnych drużyn nie stracili bramki.

## VI. PUNKTY PIŁKARZY

1. Punkty zawodników dzielą się na 2 rodzaje - punkty indywidualne i meczowe.

2. Zawodnicy którzy w trakcie meczu wejdą z ławki rezerwowych otrzymują 1/2 punktów meczowych.

3. Punkty indywidualne są niezależne od wyniku meczu, ani traconych oraz zdobywanych przez zespół bramek - dotyczą wyłącznie danego piłkarza. Punkty przyznawane są za:

3.1. gole: +4pkt

- 3.2. asysty: +2pkt
- 3.3. żółte kartki: -1pkt
- 3.4. czerwone kartki (lub 2 żółte): -4pkt
- 3.5. spowodowanie karnego: -2pkt
- 3.6. niewykorzystanie karnego: -2pkt
- 3.7. (bramkarz) obronienie karnego: +4pkt
- 4. Punkty meczowe przyznawane są za:
  - 4.1. wszyscy piłkarze:
    - 4.1.1. występ w meczu w podstawowej jedenastce: +3pkt
    - 4.1.2. wygranie meczu: +1pkt
  - 4.2. bramkarz/obrońcy:
    - 4.2.1. niestracenie bramki: +3pkt
    - 4.2.2. każda stracona bramka (poza 1.): -1pkt
  - 4.3. pomocnicy:
    - 4.3.1. niestracenie bramki: +1pkt
    - 4.3.2. każde 2 bramki strzelone: +1pkt
    - 4.3.3. niestrzelenie bramki: -1pkt

## VII. CENY

1. Po każdej kolejce w zależności od formy piłkarzy ich cena ulega zmianie.
2. Cena może pozostać bez zmian lub się zmienić - wzrosnąć lub zmaleć o maksymalnie 0.5mln. Minimalna zmiana wynosi 0.1mln.
3. Cena żadnego piłkarza nie może być niższa niż 0.6mln. Nie ma górnego ograniczenia na cene piłkarza.

## VIII. UŻYWANIE PORTALU PLIGA.PL

1. Każdy uczestnik gry ma obowiązek przestrzegać ogólnie przyjętej netykiety dotyczącej użytkowania forum. Zakazane jest reklamowanie produktów i usług na forum oraz zaśmiecanie forum. Administrator zastrzega sobie prawo do kasowania postów łamiących regulamin.
2. Zakazane są wszystkie niesportowe próby wpływania na punktacje oraz wykonywanie akcji mających na celu niewłaściwe działanie systemu.
3. Uczestnik jest zobowiązany do informowania o zaobserwowanych niewłaściwej, niezgodnej z duchem gry działalności systemu, która wpłynęła na niewłaściwe naliczenie punktów lub budżetu.

## IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany tego regulaminu w dowolnym momencie trwania gry oraz ewentualnego przerwania rozgrywek jeżeli zaistnieje taka konieczność.
2. Organizator dołoży wszelkich starań, aby dane o realnych dokonaniach piłkarzy były pełne oraz poprawne, jednak zastrzega sobie prawo do błędów.
3. Wszelkie sytuacje niejasne (przełożenie meczu, sporna asysta) będą rozstrzygane przez organizatora konkursu a uczestnicy będą informowani o decyzji (w przypadku spraw długoterminowych z odpowiednim wyprzedzeniem).