

REGULAMIN WYDARZENIA AKADEMICKIE MISTRZOSTWA POZNANIA I WIELKOPOLSKI W COUNTER-STRIKE 2

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa oraz organizacji Akademickich Mistrzostw Poznania i Wielkopolski w Counter-Strike 2 (dalej: „Wydarzenie”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Collegium Da Vinci z siedzibą w Poznaniu, ul. gen. Tadeusza Kutrzeby 10, 61-719 Poznań, wpisana do Ewidencji Uczelni Niepublicznych prowadzonej przez ministra właściwego do spraw szkolnictwa wyższego pod nr 90, NIP: 7831121773, REGON: 630705827 (dalej: „Organizator”) we współpracy z OŚ AZS Poznań.
3. Wydarzenie odbędzie się w dniu 9 czerwca 2026 r., w godz. od 8:30 do 20:00
4. Celem wydarzenia jest organizacja Akademickich Mistrzostw Poznania i Wielkopolski rozgrywek e-sportowych dla studentów uczelni wyższych z Poznania i Wielkopolski w grze Counter-Strike 2.
5. Partnerem turnieju jest Komputronik Gaming.
6. Grą objętą turniejem jest Counter-Strike 2 wydana przez Valve Corporation.
7. Wydarzenie ma charakter rozrywkowy. Nie stanowi ono platformy do propagowania ideologii politycznych, społecznych ani religijnych.

§ 2

Uczestnictwo w wydarzeniu

1. W turnieju mogą brać udział studenci uczelni wyższych reprezentujący uczelnie z Poznania i Wielkopolski posiadający ważną legitymację AZS.
2. Jedną uczelnię może reprezentować jedna drużyna.
3. Drużyna może składać się z: 5 zawodników podstawowych i opcjonalnie 2 zawodników rezerwowych.
4. Każda drużyna musi wskazać kapitana odpowiedzialnego za:
 - kontakt z Organizatorem,
 - przekazywanie informacji drużynie,
 - potwierdzanie gotowości do meczu,
 - dostarczanie dokumentów do weryfikacji.
5. Każdy zawodnik musi reprezentować uczelnię, do której przynależy.
6. Organizator może zweryfikować status zawodnika na podstawie:
 - ważnej legitymacji studenckiej,
 - adresu e-mail w domenie uczelni,

- zaświadczenia z uczelni,
 - innego dokumentu potwierdzającego status studenta.
7. Brak skutecznej weryfikacji może skutkować niedopuszczeniem zawodnika lub drużyny do turnieju.
 8. Podanie nieprawdziwych danych przez zawodnika lub drużynę może skutkować:
 - odmową dopuszczenia do turnieju,
 - walkowerem,
 - dyskwalifikacją drużyny.
 9. Zgłoszenia odbywają się za pośrednictwem formularza wskazanego przez Organizatora.
 - Termin zgłoszeń upływa 24 maja 2026 r. do końca dnia.
 - w przypadku dużej liczby zgłoszeń eliminacje online mogą zostać rozegrane w terminie 25 maja - 7 czerwca 2026 r.
 - finał LAN odbędzie się 09.06.2026 r.
 - szczegółowy harmonogram meczów zostanie opublikowany po zakończeniu zapisów
 10. Za kompletne zgłoszenie uznaje się zgłoszenie zawierające wszystkie wymagane dane drużyny i zawodników.
 11. Zmiany w składzie drużyny są dopuszczalne wyłącznie między etapami.
 12. Organizator ogłosi termin roster locka przed rozpoczęciem etapu meczowego. Po jego wejściu w życie zmiany składu nie są dopuszczalne, z wyjątkiem sytuacji szczególnych zaakceptowanych przez Organizatora
 13. W uzasadnionych przypadkach Organizator może dopuścić zmianę zawodnika po roster locku. Każdy przypadek rozpatrywany jest indywidualnie.

§ 3

Format turnieju

1. Ostateczny format turnieju zależy od liczby zgłoszonych i zweryfikowanych drużyn i zostanie ogłoszony po zakończeniu zapisów.
2. W przypadku dużej liczby zgłoszeń Organizator może przeprowadzić eliminacje online w terminie 25 maja - 7 czerwca 2026 r. za pośrednictwem platformy FACEIT.
3. Do finału LAN awansują 4 najlepsze drużyny wyłonione zgodnie z ogłoszonym formatem turnieju.
4. Mecze finału LAN rozgrywane są w formule Bo3, chyba że Organizator ogłosi inaczej w harmonogramie turnieju. Szczegółowy harmonogram rozgrywek, godziny meczów oraz sposób rozegrania drabinki zostaną opublikowane po zamknięciu zapisów.

§ 4

Zasady gry

1. Etap online, jeśli zostanie uruchomiony, odbywa się na platformie FACEIT.

2. Zawodnicy są zobowiązani do posiadania:
 - aktywnego konta FACEIT,
 - sprawnego połączenia internetowego,
 - aktualnej wersji gry Counter-Strike 2,
 - wymaganego oprogramowania anti-cheat, jeśli będzie wymagane przez FACEIT lub Organizatora.
3. Turniej rozgrywany jest na aktualnej wersji Counter-Strike 2, chyba że Organizator postanowi inaczej z przyczyn technicznych.
4. W turnieju obowiązuje aktualna pula map aktywnego obiegu turniejowego Counter-Strike 2, chyba że Organizator ogłosi inaczej.
5. Rozgrywki prowadzone są według standardowych ustawień turniejowych Counter-Strike lub ustawień platformy FACEIT.
6. System veto map zostanie określony przez Organizatora przed rozpoczęciem etapu meczowego lub przez ustawienia platformy FACEIT.
7. Seeding drużyn oraz układ drabinki ustala Organizator. Organizator może uwzględnić kolejność zgłoszeń, dane rankingowe FACEIT, wyniki kwalifikacji lub losowanie.

§ 5

Przebieg meczu

1. Drużyny muszą być gotowe do rozpoczęcia meczu o wyznaczonej godzinie.
2. Spóźnienie może skutkować (zakres kary ustala administrator turnieju):
 - ostrzeżeniem,
 - utratą prawa do pauzy,
 - przyznaniem rund walkowerem,
 - walkowerem mapy lub meczu.
3. Drużyny mogą korzystać z pauz technicznych w przypadku problemów sprzętowych, sieciowych lub platformowych. Nadużywanie pauz może skutkować karą.
4. Jeżeli system turniejowy lub serwer umożliwiają pauzy taktyczne, ich liczba i długość będą zgodne z ustawieniami meczowymi lub komunikatem Organizatora.
5. W przypadku problemów technicznych decyzję o kontynuacji, powtórzeniu rundy, mapy albo meczu podejmuje administrator turnieju.
6. Wszelkie spory i problemy należy niezwłocznie zgłaszać administratorowi turnieju przez wskazany kanał komunikacji.

§ 5

Zasady finału LAN

1. W finale LAN biorą udział 4 drużyny wyłonione przez etap online lub inną ogłoszoną formę kwalifikacji.
2. Drużyny zakwalifikowane do LAN są zobowiązane do stawienia się na miejscu w czasie wskazanym przez Organizatora.

3. Organizator poinformuje osobno, jaki sprzęt zapewnia na miejscu, a jaki zawodnicy muszą zapewnić we własnym zakresie.
4. Brak obecności drużyny lub zawodnika na miejscu może skutkować walkowerem albo wykluczeniem z etapu LAN.

§ 6

Fair play i zakazy

1. Korzystanie z cheatów, skryptów, exploitów, nieuprawnionych programów lub innych form oszustwa jest zabronione i skutkuje dyskwalifikacją.
2. Zabronione jest ustawianie wyników meczów oraz wszelkie działania naruszające uczciwość rywalizacji.
3. Uczestnicy turnieju nie mogą obstawiać meczów własnych ani innych spotkań tego turnieju.
4. Zabronione jest korzystanie z pomocy osób trzecich, stream snipingu oraz nieuczciwie pozyskanych informacji.
5. Zawodnicy są zobowiązani do zachowania kultury wobec przeciwników, administratorów, widzów i Organizatora. Rażąco naruszenia mogą skutkować sankcjami.

§ 7

Kary i decyzje administracyjne

1. Za naruszenie regulaminu Organizator może nałożyć:
 - o upomnienie,
 - o ostrzeżenie,
 - o karę mapową lub meczową,
 - o walkower,
 - o dyskwalifikację zawodnika,
 - o dyskwalifikację drużyny.
2. W sprawach nieopisanych w regulaminie ostateczną decyzję podejmuje Organizator lub administrator turnieju, kierując się zasadami fair play i dobrem rozgrywek.

§ 8

Rejestracja przebiegu Wydarzenia

1. Organizator zastrzega sobie prawo do rejestrowania przebiegu Wydarzenia w formie materiału fotograficznego, filmowego oraz audio w celach utrwalenia Wydarzenia, jako materiał promocyjno-informacyjny.
2. Udział w Wydarzeniu jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne utrwalenie i wykorzystanie wizerunku uczestnika w materiałach promocyjnych

Organizatora, w tym publikowanych w social mediach i Internecie m.in.: strona internetowa CDV, fanpage CDV, LinkedIn i Instagram.

§ 9

Organizacja i zasady porządkowe

1. Uczestnicy Wydarzenia są zobowiązani do przestrzegania przepisów prawa, zasad bezpieczeństwa, norm społecznych oraz niniejszego Regulaminu.
2. Na terenie Wydarzenia zabrania się:
 - spożywania alkoholu oraz używania środków odurzających,
 - palenia wyrobów tytoniowych i e-papierosów poza miejscami do tego wyznaczonymi,
 - wnoszenia niebezpiecznych przedmiotów, w tym broni, materiałów pirotechnicznych oraz innych środków mogących zagrozić bezpieczeństwu,
 - prowadzenia agitacji politycznej oraz rozpowszechniania materiałów sprzecznych z obowiązującym prawem.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu na teren Wydarzenia lub usunięcia z niego osoby naruszającej postanowienia Regulaminu lub zakłócającej porządek publiczny.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zagubione, skradzione lub pozostawione bez opieki

§ 10

Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania Wydarzenia.
2. Udział w Wydarzeniu jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Regulamin jest dostępny:
 - w siedzibie Organizatora,
 - na stronie internetowej: www.cdv.pl.
4. Wszelkie kwestie nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator, który zastrzega sobie prawo do jego interpretacji.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie w przypadku:
 - konieczności doprecyzowania zasad organizacyjnych,
 - zmian technicznych,
 - sytuacji wpływających na fair play lub sprawny przebieg rozgrywek.
6. Zmiany nie mogą naruszać zasad uczciwej rywalizacji wobec drużyn, które rozpoczęły już udział w danym etapie, chyba że są wymuszone sytuacją nadzwyczajną lub bezpieczeństwem rozgrywek.