

---

# Akademickie Mistrzostwa Poznania i Wielkopolski w Counter-Strike 2

Draft regulaminu turnieju - wersja robocza do dalszej akceptacji organizacyjnej

<b>Organizator</b>	Collegium Da Vinci, Poznań
<b>Partner</b>	Komputronik Gaming
<b>Status dokumentu</b>	Wersja robocza - do publikacji po uzupełnieniu danych finalnych
<b>Rekomendacja publikacji finalnej</b>	najpóźniej 20-21 maja 2026 r.

**Uwaga organizacyjna:** ten dokument jest przygotowany jako profesjonalny draft do Worda. Przed publikacją finalną należy uzupełnić dane kontaktowe organizatora, dokładną datę LAN, godzinę zamknięcia zapisów oraz szczegóły sprzętowe i operacyjne.

# REGULAMIN

Akademickie Mistrzostwa Poznania i Wielkopolski w Counter-Strike 2

**Założenia przyjęte w tym drafcie:** 1 drużyna = 1 uczelnia, skład 5+1, zapisy do 24.05.2026, możliwe eliminacje online 25.05-07.06.2026 na FACEIT, TOP 4 awansuje do finału LAN, mecze LAN w formule Bo3.

## 1. Informacje ogólne

### 1.1. Organizator

Organizatorem Akademickich Mistrzostw Poznania i Wielkopolski w Counter-Strike 2 jest Collegium Da Vinci z siedzibą w Poznaniu, dalej zwany „Organizatorem”.

### 1.2. Partner turnieju

Partnerem turnieju jest Komputronik Gaming.

### 1.3. Cel wydarzenia

Celem wydarzenia jest organizacja akademickich rozgrywek esportowych dla studentów uczelni wyższych w grze Counter-Strike 2, w formule reprezentacji uczelnianej.

### 1.4. Gra

Grą objętą turniejem jest Counter-Strike 2 wydana przez Valve Corporation.

### 1.5. Terminy

- zapisy trwają do 24 maja 2026 r.,
- w przypadku dużej liczby zgłoszeń eliminacje online mogą zostać rozegrane w terminie 25 maja - 7 czerwca 2026 r.,
- finał LAN odbędzie się w terminie ogłoszonym przez Organizatora,
- szczegółowy harmonogram meczów zostanie opublikowany po zakończeniu zapisów.

## 2. Zasady uczestnictwa

### 2.1. Uprawnieni uczestnicy

W turnieju mogą brać udział studenci uczelni wyższych reprezentujący uczelnie z Poznania i Wielkopolski lub inne uczelnie dopuszczone przez Organizatora w ramach przyjętej formuły wydarzenia.

### 2.2. Zasada reprezentacji uczelni

Jedną uczelnię może reprezentować jedna drużyna.

### 2.3. Skład drużyny

Drużyna składa się z 5 zawodników podstawowych oraz 1 zawodnika rezerwowego.

## **2.4. Kapitan drużyny**

Każda drużyna wskazuje kapitana odpowiedzialnego za kontakt z Organizatorem, potwierdzanie danych i przekazywanie komunikatów organizacyjnych pozostałym zawodnikom.

## **2.5. Weryfikacja przynależności do uczelni**

Każdy zawodnik musi reprezentować uczelnię, do której przynależy. Organizator może zweryfikować status zawodnika na podstawie ważnej legitymacji studenckiej, adresu e-mail w domenie uczelni, zaświadczenia z uczelni lub innego dokumentu potwierdzającego status studenta.

## **2.6. Prawdziwość danych**

Podanie nieprawdziwych danych przez zawodnika lub drużynę może skutkować odmową dopuszczenia do turnieju, walkowerem albo dyskwalifikacją drużyny.

# **3. Zgłoszenia i składy**

## **3.1. Sposób zgłoszenia**

Zgłoszenia do turnieju odbywają się za pośrednictwem formularza wskazanego przez Organizatora.

## **3.2. Termin zgłoszeń**

Termin zgłoszeń upływa 24 maja 2026 r. o godzinie wskazanej przez Organizatora w formularzu i komunikacji oficjalnej.

## **3.3. Kompletność zgłoszenia**

Za kompletne zgłoszenie uznaje się zgłoszenie zawierające wszystkie wymagane dane drużyny i zawodników.

## **3.4. Zmiany w składzie**

Zmiany w składzie drużyny są dopuszczalne wyłącznie do momentu ogłoszenia przez Organizatora zamknięcia listy uczestników lub roster locka.

## **3.5. Roster lock**

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.

## **3.6. Sytuacje wyjątkowe**

W uzasadnionych przypadkach Organizator może dopuścić zmianę zawodnika po roster locku. Każdy przypadek rozpatrywany jest indywidualnie.

# **4. Format turnieju**

## **4.1. Zależność formatu od liczby zgłoszeń**

Ostateczny format turnieju zależy od liczby zgłoszonych i zweryfikowanych drużyn i zostanie ogłoszony po zakończeniu zapisów.

## **4.2. Eliminacje online**

W przypadku dużej liczby zgłoszeń Organizator może przeprowadzić eliminacje online w terminie 25 maja - 7 czerwca 2026 r. za pośrednictwem platformy FACEIT.

## **4.3. Finał LAN**

Do finału LAN awansują 4 najlepsze drużyny wyłonione zgodnie z ogłoszonym formatem turnieju.

## **4.4. Format meczów LAN**

Mecze finałowe LAN rozgrywane są w formule Bo3, chyba że Organizator ogłosi inaczej w harmonogramie wydarzenia.

## **4.5. Harmonogram**

Szczegółowy harmonogram rozgrywek, godziny meczów oraz sposób rozegrania drabinki zostaną opublikowane po zamknięciu zapisów.

# **5. Zasady gry**

## **5.1. Platforma rozgrywek online**

Etap online, jeżeli zostanie uruchomiony, odbywa się na platformie FACEIT.

## **5.2. Wymogi techniczne**

Zawodnicy są zobowiązani do posiadania aktywnego konta FACEIT, sprawnego połączenia internetowego, aktualnej wersji gry Counter-Strike 2 oraz wymaganego oprogramowania anti-cheat, jeżeli będzie ono wymagane przez platformę lub Organizatora.

## **5.3. Wersja gry**

Turniej rozgrywany jest na aktualnej wersji Counter-Strike 2, chyba że Organizator postanowi inaczej z przyczyn technicznych.

## **5.4. Pula map**

W turnieju obowiązuje aktualna pula map aktywnego obiegu turniejowego Counter-Strike 2, chyba że Organizator ogłosi inaczej.

## **5.5. Ustawienia serwera**

Rozgrywki prowadzone są według standardowych ustawień turniejowych Counter-Strike 2 lub ustawień platformy FACEIT.

## **5.6. Veto map**

System veto map zostanie określony przez Organizatora przed rozpoczęciem etapu meczowego lub przez ustawienia platformy FACEIT.

## **5.7. Seeding**

Seeding drużyn oraz układ drabinki ustala Organizator. Organizator może uwzględnić kolejność zgłoszeń, dane rankingowe FACEIT, wyniki kwalifikacji lub losowanie.

## **6. Przebieg meczu**

### **6.1. Gotowość do meczu**

Drużyny muszą być gotowe do rozpoczęcia meczu o wyznaczonej godzinie.

### **6.2. Spóźnienia**

Spóźnienie może skutkować ostrzeżeniem, utratą prawa do pauzy, przyznaniem rund walkowerem, walkowerem mapy albo walkowerem meczu. Zakres kary ustala administrator turnieju.

### **6.3. Pauzy techniczne**

Drużyny mogą korzystać z pauz technicznych w przypadku problemów sprzętowych, sieciowych lub platformowych. Nadużywanie pauz może skutkować karą.

### **6.4. Pauzy taktyczne**

Jeżeli system turniejowy lub serwer umożliwiają pauzy taktyczne, ich liczba i długość będą zgodne z ustawieniami meczowymi lub komunikatem Organizatora.

### **6.5. Rozłączenia i problemy techniczne**

W przypadku problemów technicznych decyzję o kontynuacji, powtórzeniu rundy, mapy albo meczu podejmuje administrator turnieju.

### **6.6. Kontakt z administracją**

Wszelkie spory i problemy należy niezwłocznie zgłaszać administratorowi turnieju przez wskazany kanał komunikacji.

## **7. Zasady finału LAN**

### **7.1. Uczestnictwo w LAN**

W finale LAN biorą udział 4 drużyny wyłonione przez etap online lub inną ogłoszoną formę kwalifikacji.

### **7.2. Obecność na miejscu**

Drużyny zakwalifikowane do finału LAN są zobowiązane do stawienia się na miejscu w czasie wskazanym przez Organizatora.

### **7.3. Wyposażenie**

Organizator poinformuje osobno, jaki sprzęt zapewnia na miejscu, a jaki zawodnicy muszą zapewnić we własnym zakresie.

### **7.4. Niestawienie się**

Brak obecności drużyny lub zawodnika na miejscu może skutkować walkowerem albo wykluczeniem z etapu LAN.

## **8. Fair play i zakazy**

### **8.1. Cheaty i niedozwolone oprogramowanie**

Korzystanie z cheatów, skryptów, exploitów, nieuprawnionych programów lub innych form oszustwa jest zabronione i skutkuje dyskwalifikacją.

## **8.2. Ustawianie meczów**

Zabronione jest ustawianie wyników meczów oraz wszelkie działania naruszające uczciwość rywalizacji.

## **8.3. Zakłady**

Uczestnicy turnieju nie mogą obstawiać meczów własnych ani innych spotkań tego turnieju.

## **8.4. Niedozwolona pomoc**

Zabronione jest korzystanie z pomocy osób trzecich, stream snipingu oraz nieuczciwie pozyskanych informacji.

## **8.5. Zachowanie uczestników**

Zawodnicy są zobowiązani do zachowania kultury wobec przeciwników, administratorów, widzów i Organizatora. Rażąco naruszenia mogą skutkować sankcjami.

# **9. Kary i decyzje administracyjne**

## **9.1. Rodzaje kar**

Za naruszenie regulaminu Organizator może nałożyć upomnienie, ostrzeżenie, karę mapową lub meczową, walkower, dyskwalifikację zawodnika albo dyskwalifikację drużyny.

## **9.2. Zakres uznaniowości**

W sprawach nieopisanych w regulaminie ostateczną decyzję podejmuje Organizator lub administrator turnieju, kierując się zasadami fair play i dobrem rozgrywek.

# **10. Dane osobowe i wizerunek**

## **10.1. Dane osobowe**

Dane przekazane w formularzu zgłoszeniowym są przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia turnieju.

## **10.2. Wizerunek i materiały**

Udział w turnieju może wiązać się z publikacją nicków, nazw drużyn, wyników, zdjęć i materiałów audio - wideo z wydarzenia w celach organizacyjnych, promocyjnych i sprawozdawczych.

# **11. Postanowienia końcowe**

## **11.1. Interpretacja regulaminu**

Prawo interpretacji zapisów regulaminu przysługuje Organizatorowi.

## **11.2. Publikacja regulaminu**

Aktualna wersja regulaminu publikowana jest w oficjalnych kanałach Organizatora.

## **11.3. Wejście w życie**

Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji.

## Załącznik organizacyjny - rekomendacje publikacyjne

### A. Termin publikacji wersji finalnej

Rekomenduje się opublikowanie wersji finalnej regulaminu nie później niż 20-21 maja 2026 r., tak aby uczestnicy mieli możliwość zapoznania się z zasadami przed zakończeniem zapisów i przed rozpoczęciem ewentualnych eliminacji online.

### B. Miejsca publikacji

- formularz zgłoszeniowy - jako link do aktualnej wersji PDF oraz checkbox akceptacji,
- serwer Discord - w osobnym kanale #regulamin lub jako przypięta wiadomość w #ogłoszenia,
- strona wydarzenia lub landing informacyjny CDV - jako oficjalny dokument referencyjny,
- platforma FACEIT - jako skrót zasad lub link do pełnej wersji regulaminu.

### C. Moment akceptacji regulaminu

Kapitan drużyny powinien zaakceptować regulamin już na etapie zgłoszenia, poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola w formularzu. Dodatkowo warto przyjąć zasadę, że udział w meczu i przystąpienie do rozgrywek oznacza akceptację aktualnie obowiązującej wersji regulaminu.

### D. Elementy do uzupełnienia przed publikacją finalną

- dokładna data i lokalizacja finału LAN,
- godzina zamknięcia zapisów w dniu 24 maja 2026 r.,
- dane kontaktowe administratora turnieju,
- wykaz sprzętu zapewnianego na LAN oraz sprzętu, który zawodnicy zapewniają samodzielnie,
- ewentualna procedura odwoławcza od decyzji administratora,
- pełna klauzula danych osobowych zgodna z przyjętym obiegiem dokumentów w CDV.