

Rozdział I. Postanowienia Ogólne

1. Organizatorem turnieju jest: Koło naukowe EIGA działającej przy Politechnice Koszalińskiej.
2. Rozgrywki prowadzone są w grze 'Counter-Strike 2 (CS2)'.
3. Uczestnikami mogą być wyłącznie uczniowie szkół średnich, studenci oraz pracownicy naukowo-dydaktyczni.
4. Uczestnik turnieju musi spełniać wymogi wiekowe gry Counter-Strike 2.
5. Dla uczestników przewidziane są nagrody.
6. Zapisy trwają do 22 sierpnia 2026 do godziny 23:59.
7. Eliminacje do turnieju odbywają się w formie online w terminie 28-30 sierpnia 2026.
8. Półfinał oraz finał turnieju odbywają się w formie stacjonarnej 5 września 2026 na Politechnice Koszalińskiej, Śniadeckich 2, 75-453 Koszalin budynek D pokój 2-3D oraz 2-2D.

Rozdział II. Rejestracja i Format Rozgrywek

1. Każda drużyna składa się z dokładnie pięciu zawodników podstawowych oraz opcjonalnie dwóch zawodników rezerwowych.
2. Eliminacje online oraz półfinały rozgrywane są w systemie Best of 1 (BO1) w formacie drabinki pojedynczej eliminacji.
3. Awans na półfinał stacjonarny uzyskują 4 najlepsze drużyny wyłonione podczas eliminacji.
4. Mecze rozgrywane podczas finału stacjonarnego odbywają się w systemie Best of 3 (BO3).
5. Veto (banowanie map) odbywa się w systemie ABAB. Pula map na turnieju to oficjalna pula map turniejowych CS2.

Rozdział III. Sposoby komunikacji podczas meczów na turnieju

1. Komunikacja głosowa pomiędzy zawodnikami drużyny w trakcie meczu odbywa się tylko i wyłącznie na przydzielonym przez organizatora czacie głosowym na dedykowanym serwerze Discord.
2. W trakcie meczów zalecany trybem komunikacji jest 'Aktywacja głosowa'. Jeżeli gracz z jakiegoś powodu nie chciałby korzystać z powyższego trybu komunikacji, informuje o tym fakcie i powodzie administrację turnieju.
3. Na kanale głosowym podczas meczu znajduje się jeden z członków administracji w celu kontroli wydarzeń, zwiększenia bezpieczeństwa i uczciwości graczy podczas turnieju oraz bezpośredniej komunikacji
4. W trakcie meczów gracz nie powinien korzystać z opcji wyciszenia bez wyraźnego powodu. Jeżeli gracz chce skorzystać z opcji wyciszenia, musi poinformować o tym fakcie oraz jego powodzie administrację turnieju.

5. Jeżeli w trakcie meczu zarządzona jest przerwa techniczna, komunikacja graczy dotycząca trwającego meczu musi ograniczyć się do minimum.
6. Jeżeli administracja turnieju uzna aktywność głosową na czacie głosowym za podejrzaną (np. brak aktywności ze strony graczy przez długi okres czasu), mecz może zostać wstrzymany do momentu wyjaśnienia sytuacji.
7. Gracze mogą korzystać z komunikatora tekstowego zawartego w grze. Niedozwolone jest korzystanie z czatu tekstowego w celu ubliżania innym uczestnikom turnieju.

Rozdział IV. Wymagania Sprzętowe na Finałach (LAN)

1. Organizator zapewnia w miejscu finałów komputery stacjonarne, monitory, biurka oraz fotele dla każdego z zawodników.
2. Zawodnicy mają bezwzględny obowiązek zabrania na finał własnego sprzętu peryferyjnego: klawiatury, myszki, podkładki oraz słuchawek z wbudowanym mikrofonem tudzież słuchawek i oddzielnego mikrofonu.
3. W przypadku gdy sprzęt zawodnika wymaga dedykowanych sterowników, to zawodnik zgłasza ten fakt sędziemu, a instalacja oprogramowania z oficjalnej strony producenta odbywa się wyłącznie pod nadzorem administratora.
4. W przypadku gdy zawodnik posiada własny nośnik danych (pendrive), to przed jego użyciem musi bezwzględnie przekazać go do sprawdzenia Sędziemu Głównemu.

Rozdział V. Sytuacje Awaryjne, Rozłączenia i Awarie Serwerów

1. W przypadku gdy gracz (gracze) ulegnie rozłączeniu z serwerem w fazie online turnieju drużyna zawodnika (zawodników) ma obowiązek zgłosić ten fakt administracji turnieju.
 - a. Jeżeli nastąpiło rozłączenie gracza (graczy) z serwerem w trakcie rundy, a w rundzie nie padły żadne obrażenia, runda jest zatrzymana do momentu powrotu gracza (graczy) na serwer i mecz jest wznowiony od początku przerwanej rundy z zachowaniem wyposażenia zachowanego z rundy poprzedniej oraz pieniędzy.
 - b. Jeżeli nastąpiło rozłączenie gracza (graczy) z serwerem w trakcie rundy, a w rundzie padły obrażenia, zawodnicy rozgrywają rundę do końca. Po zakończeniu rundy gra jest wstrzymana do momentu powrotu gracza (graczy) na serwer.
 - c. Jeżeli nastąpiło rozłączenie gracza (graczy) z serwerem przed rozpoczęciem rundy lub po jego śmierci w grze, mecz zostaje wstrzymany w trakcie fazy kupowania rundy następnej do momentu powrotu graczy (gracza) na serwer.
 - d. W przypadku absencji gracza (graczy) na serwerze w trakcie meczu przez okres do 10 minut, drużyna przeciwna automatycznie wygrywa pojedynek walkowerem.

2. W przypadku gdy gracz (gracze) ulegnie rozłączeniu z serwerem w fazie LAN turnieju drużyna zawodnika (zawodników) ma obowiązek zgłosić ten fakt administracji turnieju.
 - a. Jeżeli nastąpiło rozłączenie gracza (graczy) z serwerem w trakcie rundy, a w rundzie nie padły jeszcze żadne obrażenia, runda jest zatrzymana do momentu powrotu gracza (graczy) na serwer i mecz jest wznowiony od początku przerwanej rundy z zachowaniem wyposażenia zachowanego z rundy poprzedniej oraz pieniędzy.
 - b. Jeżeli nastąpiło rozłączenie gracza (graczy) z serwerem w trakcie rundy, a w rundzie padły obrażenia, zawodnicy rozgrywają rundę do końca. Po zakończeniu rundy gra jest wstrzymana do momentu powrotu gracza (graczy) na serwer.
 - c. Jeżeli nastąpiło rozłączenie gracza (graczy) z serwerem przed rozpoczęciem rundy lub po jego śmierci w grze, mecz zostaje wstrzymany w trakcie fazy kupowania rundy następnej do momentu powrotu graczy (gracza) na serwer.
3. W przypadku gdy na finale stacjonarnym ulegnie awarii sprzęt peryferyjny gracza (np. przestanie działać myszka), to gracz natychmiast sygnalizuje to podniesieniem ręki, a mecz zostaje wstrzymany przez administratora do czasu podłączenia sprzętu zastępczego.

Rozdział VI. Naruszenia Regulaminu, Oszustwa i Kary

1. W przypadku gdy zawodnik zostanie przyłapany na korzystaniu z niedozwolonego oprogramowania (cheaty, skrypty, makra, celowniki wspomagane), to cała drużyna zostaje natychmiastowo zdyskwalifikowana z całego turnieju.
2. W przypadku gdy drużyna świadomie wykorzystuje znane błędy mechaniki gry (glitche, niewidzialne piksele), to sędzia podejmuje decyzję o całkowitej dyskwalifikacji.
3. W przypadku gdy zawodnik podczas finału stacjonarnego zdejmie słuchawki w trakcie trwania rundy lub będzie próbował nasłuchiwać komentarza z widowni (Stream Sniping/Ghosting), to drużyna otrzymuje oficjalne ostrzeżenie, a przy powtórzeniu sytuacji przegrywa mapę walkowerem.
4. W przypadku gdy gracz przejawia zachowania toksyczne, używa wulgaryzmów wobec przeciwników, organizatorów lub widzów, to sędzia w pierwszej kolejności udziela ostrzeżenia słownego.
5. W przypadku gdy gracz po dwóch ostrzeżeniach nadal przejawia niesportowe zachowanie, to sędzia odbiera drużynie przerwy taktyczne, nakłada kary lub dyskwalifikuje drużynę.

Rozdział VII. Przepisy Końcowe

1. W przypadku gdy gracz potrzebuje w trakcie meczu skorzystać z toalety, napić się lub ma inną potrzebę i potrzebuje do tego dłuższej przerwy, drużyna powinna poinformować o tym fakcie administrację, aby następnie zarządzona mogła zostać przerwa techniczna między rundami.

2. W przypadku gdy regulamin nie precyzuje zaistniałej, nietypowej sytuacji spornej w trakcie trwania meczu, to ostateczną i wiążącą decyzję podejmuje Główny Sędzia turnieju.
3. W przypadku gdy Główny Sędzia wyda werdykt w sprawie jakiegokolwiek zdarzenia, to jego decyzja jest ostateczna i nie podlega jakimkolwiek odwołaniom ze strony uczestników.
4. W przypadku gdy wystąpią globalne awarie po stronie dostawców gier (Valve lub FaceIT w przypadku CS2) to Organizator zastrzega sobie pełne prawo do zamrożenia rozgrywek i zmiany dat harmonogramu do czasu ustąpienia awarii.
5. Wszelkie decyzje o zmianach w regulaminie podjęte przez administrację będą przekazywane aktywnym uczestnikom turnieju na bieżąco odpowiednimi środkami komunikacji.

Rozdział VIII. Dane Osobowe, Wizerunek i Prawa Autorskie (RODO)

1. Przystępując do turnieju, uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora (Koło naukowe EIGA przy Politechnice Koszalińskiej) w celach niezbędnych do rejestracji, przeprowadzenia i rozliczenia turnieju, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
2. Uczestnik wyraża bezwarunkową i nieodpłatną zgodę na rejestrowanie, utrwalanie oraz wykorzystywanie przez Organizatora materiałów audiowizualnych powstałych w trakcie turnieju. Obejmuje to w szczególności: nagrania z rozgrywek (tzw. dema, zapisy akcji zawodników w grze), wizerunek graczy zarejestrowany podczas finałów stacjonarnych (LAN).
3. Zgromadzone materiały, o których mowa w pkt. 2, mogą być wykorzystywane przez Organizatora w celach promocyjnych, informacyjnych i archiwalnych, w tym do publikacji w mediach społecznościowych, na stronach internetowych, platformach streamingowych (np. Twitch, YouTube) oraz w materiałach wideo.