

Regulamin

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Nazwa wydarzenia to ClutchPoint Season 1.
- 1.2. Celem wydarzenia jest promocja e-sportu, integracja graczy, promowanie zasad fair-play, rywalizacji oraz możliwość rozwoju młodych talentów.
- 1.3. Organizatorem turnieju jest organizacja ClutchPoint, a przedstawicielami organizacji jest Piotr Szlendak wraz z Juliusz Wiśniewski, adres mail: kontakt@clutchpoint-cp.com
- 1.4. Sponsorami turnieju są: H.4.O.S.
- 1.5. Partnerami wydarzenia są: **TBC**
- 1.6. Dzień 1 czerwca 2026 r. jest uważany za dzień rozpoczęcia turnieju, 9 sierpień 2026 r. jest uważany za dzień zakończenia rozgrywek.
- 1.7. Rozgrywki będą odbywać się online na discordzie i faceit.
- 1.8. Turniej ma charakter otwarty, którzy są uczniami lub studentami i mogą w nim uczestniczyć drużyny spełniające warunki określone w niniejszym regulaminie.
- 1.9. Przystępując do turnieju, uczestnik potwierdza, że zapoznał się z treścią regulaminu i akceptuje jego postanowienia.
- 1.10. Przystępując do turnieju, uczestnik musi wypełnić dokumenty tj. Klauzula RODO, zgoda na przetwarzanie danych osobowych i w przypadku niepełnoletności osoba prawna/rodzic musi wypełnić zgodę rodzica.
- 1.11. Turniej rozgrywany będzie w systemie grupowym i drabinkowym 5 vs 5 w grze Counter-Strike 2.
- 1.12. Wszelkie komunikaty organizacyjne publikowane będą na oficjalnym serwerze Discord oraz stronie internetowej ClutchPoint.
- 1.13. Dane osobowe uczestników przetwarzane są zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz klauzulą informacyjną RODO.

2. Warunki uczestnictwa

- 2.1. Udział w turnieju może wziąć osoba, która jest uczniem lub studentem .
- 2.2. Zapisać się można przez formularz zgłoszeniowy, który jest na stronie ClutchPoint <https://www.clutchpoint-cp.com/formularz>; lub przez stworzenie ticketu na serwerze Discord
- 2.2a. Zgłoszenie jest tylko i wyłącznie ważne, gdy:
 - formularz zostanie poprawnie wypełniony;
 - formularz nie przekroczy ilości miejsc wolnych na drużyny (z wyjątkiem rezygnacji innej drużyny przed rozpoczęciem wydarzenia).
- 2.3. Liczba drużyn biorących udział w turnieju wynosi 16. W przypadku większej ilości, odbędą się eliminacje.
- 2.4. Wymaganiami, które są niezbędne do wzięcia udziału w turnieju to:
 - aktywne konto na platformie Steam, bez VACbana i innych tego typu blokad;
 - aktywne konto na platformie Faceit, bez żadnych blokad;
 - zaktualizowana gra Counter-Strike 2;
 - stabilny dostęp do internetu;
 - pobraną aplikację Discorda;
 - aktywne konto na stronie internetowej ClutchPoint.
- 2.5. Każda osoba musi wypełnić i podpisać: Klauzule RODO, zgodę na przetwarzanie danych osobowych;
- 2.5a. Rodzic/opiekun prawny w przypadku osoby niepełnoletniej musi również wypełnić oraz podpisać zgodę, która jest zawarta w dokumencie na zgodę na przetwarzanie danych osobowych.
- 2.6. Każdy gracz zobowiązany jest do korzystania z tego samego nicku/konta Steam przez cały turniej. W przypadku stwierdzenia korzystania z innego konta, zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.
- 2.7. Zakaz udostępniania kont innym osobom niż podanym w formularzu. W przypadku stwierdzenia udostępnienia osobie trzeciej konta na czas trwania meczu/turnieju, zawodnik zostaje zdyskwalifikowany.
- 2.8. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania:

- regulaminu
 - zasad fair play
 - punktualnego stawiania się na mecze
 - nieużwania cheatów, exploitów, modów ani innych programów ingerujących w grę
 - kulturalnego zachowania wobec innych graczy i organizatorów
 - stosowania się do decyzji administratorów/organizatorów.
- 2.8a. Naruszenie powyższych zasad może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją
- 2.9. Uczestnik bierze udział w turnieju na własną odpowiedzialność.
- 2.10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
- problemy techniczne po stronie gracza
 - utratę danych lub konta Steam
 - szkody materialne lub osobiste powstałe w trakcie wydarzenia.
- 2.11. Biorąc udział w turnieju zgadzasz się na publikowanie swojego wizerunku na transmisjach oraz postach promujących wydarzenie (tj. X, Facebook, Instagram, LinkedIn, Tiktok, strona internetowa, Twitch.tv, Discord).
- 2.12. Organizator ma prawo:
- odmówić przyjęcia zgłoszenia bez podania przyczyny
 - wprowadzić zmiany w zasadach, harmonogramie lub formacie turnieju
 - podejmować ostateczne decyzje w kwestiach spornych.

3. Zasady turnieju i format rozgrywek

- 3.1. Turniej odbędzie się w grze Counter-Strike 2
- 3.2. Turniej rozgrywany będzie w systemie grupowym i drabinkowym 5 vs 5.
- 3.3. Turniej odbędzie się na platformie Faceit oraz na serwerach prywatnych.
- 3.4. Turniej w fazie grupowej odbędzie się w formacie BO1, w fazie drabinkowej w formacie BO3, a finał w formacie BO5.
- 3.5. Mapy, na których będą odbywały się mecze, to mapy z oficjalnej, aktywnej puli map na dzień rozpoczęcia turnieju (Faceit).
- 3.6. Mecz nie może zostać zremisowany (są dogrywki na zasadach platformy Faceit).
- 3.7. Mecz może zostać zapauzowany trzy razy po 30 sekund
- 3.8. W przypadku problemów technicznych jest przewidziana jedna pauza 5 minutowa.
- 3.9. Wyników meczu nie trzeba zgłaszać organizatorowi.
- 3.10. Stronę (CT/T), od której zacznie dana drużyna, decyduje runda nożowa w przypadku BO1
- 3.11. W przypadku używania wspomagaczy, cheatów, exploitów itp. rzeczy u jednego z graczy, mecz zostaje zakończony i wygrana zostaje zapisana u drużyny, w której gracz nie używał wyżej wymienionych rzeczy.
- 3.12. Spóźnienie jest dozwolone do 5 minut.
- 3.13. Obrażliwie zachowanie względem przeciwników będzie karane.
- 3.14. Podczas rozgrywających meczy, obie drużyny muszą komunikować się na discordzie na serwerze ClutchPoint.
- 3.15. Zakazuje się używania skinów agentów.
- 3.16. Każda drużyna musi rozegrać co najmniej 1 mecz przeciwko sobie.
- 3.17. Mecz z każdej grupy będzie odbywać się raz w tygodniu po wyznaczonym terminie 2 wyznaczonych drużyn - obu kapitanów i organizatora.
- 3.18. Do ćwierćfinałów przystąpi 8 drużyn, które zajmą 1 lub 2 miejsce w grupie.
- 3.17a Im drużyna uzyska więcej punktów, tym wyżej jest w tabeli.
- 3.17.b W przypadku, gdy drużyny mają taką samą ilość punktów, drużyna mająca lepszy bilans rundowy jest wyżej w tabeli.
- 3.19. System punktowania w grupie:
- Wygrana = 3 pkt
 - Przegrana = 0 pkt
- 3.20. Drabinka będzie odbywać się w systemie pojedynczej eliminacji.

4. Organizacja drużyn

- 4.1. Drużyna składa się z 5 graczy oraz jednej osoby rezerwowej.
- 4.2. Drużyna może mieć drugą rezerwową osobę.
- 4.3. Drużyna może mieć trenera.

- 4.3a. Trener nie może grać podczas turnieju.
- 4.3b. Trener może być na kanale głosowym na discordzie z swoją drużyną podczas meczu.
- 4.4. Każda drużyna musi mieć wyznaczonego kapitana do komunikacji, ustalania terminów spotkań, udzielania informacji, zmianach itp.
- 4.5. Jeśli dana osoba zostanie zdyskwalifikowana z turnieju, w jej miejsce wchodzi osoba, która została pierwszym rezerwowym
- 4.6. Po zgłoszeniu formularza nie można wymienić zawodników - trzeba to uzgodnić z organizatorem.
- 4.7. Jedna osoba z drużyny musi nagrywać dźwięk oraz ekran poprzez jakikolwiek program (np. OBS) w celu weryfikacji w przypadku jakichkolwiek oskarżeń. W razie braku nagrania będzie wystosowana odpowiednia kara.

5. Nagrody

- 5.1. Nagrodami za zajęcie pierwszego miejsca są:
TBC
- 5.2. Nagrodami za zajęcie drugiego miejsca są:
TBC
- 5.3. Nagrodami za zajęcie trzeciego miejsca jest:
5 podładek sygnowanym logiem H.4.O.S. w rozmiarze XXL
- 5.4. Nagrodą za zdobycie MVP turnieju jest:
Obudowa Endorfy Arx 700 White ARGB
- 5.4. By odebrać nagrody trzeba podpisać protokół wydania nagród.
- 5.5. Nagrody odbiera się po zakończeniu turnieju.
- 5.6. Jeśli nagroda przekracza 2000zł, trzeba zapłacić podatek do Urzędu Skarbowego.
- 5.7. Organizator może zmienić rodzaj nagród w uzasadnionych przypadkach.

6. Zasady fair play i zachowania

- 6.1. Zakaz używania cheatów, skryptów i innych niedozwolnych rzeczy/narzędzi/oprogramowań.
- 6.2. Zakaz obrażania innych uczestników, spamu, toksycznych zachowań.
- 6.3. W przypadku podejrzenia oszustwa organizator ma prawo do natychmiastowej dyskwalifikacji zawodnika lub drużyny.
- 6.4. Zabronione jest jakiegokolwiek działanie mające na celu uzyskanie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem.
- 6.5. Każdy uczestnik zobowiązany jest do uczciwej gry i przestrzegania zasad ustalonych przez organizatora.
- 6.6. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania kultury osobistej wobec innych graczy, organizatorów, widzów i osób pracujących przy projekcie ClutchPoint.
- 6.7. Zabronione są wszelkie przejawy dyskryminacji (np. ze względu na płeć, wiek, pochodzenie, religię itp.) są niedopuszczalne.
- 6.8. Decyzje organizatorów i administratorów są ostateczne.
- 6.9. Dyskusje lub odwołania mogą być składane wyłącznie w sposób kulturalny.
- 6.10. Każdy uczestnik zobowiązany jest do gry wyłącznie na własnym, zarejestrowanym koncie Steam.
- 6.11. Wykrycie gry na cudzym koncie skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją całej drużyny.
- 6.12. Uczestnicy muszą stawić się o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu.
- 6.13. Spóźnienie powyżej 5 minut może skutkować walkowerem.
- 6.14. Zakazane jest korzystanie z dodatkowych źródeł informacji (np. streamów przeciwników, organizatora, spectatorów).
- 6.15. Samowolne przerywanie meczu lub opuszczanie serwera bez zgody organizatora może skutkować przegraną.
- 6.16. Uczestnicy są ambasadorami wydarzenia i zobowiązani są do dbania o jego pozytywny wizerunek.
- 6.17. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia z turnieju uczestnika, który swoim zachowaniem psuje atmosferę rywalizacji.
- 6.18. Konsekwencje naruszenia zasad:
 - ostrzeżenie

- utrata punktu/ów w tabeli
- dyskwalifikacja uczestnika z meczu lub całego turnieju
- dyskwalifikacja drużyny z meczu lub całego turnieju
- usunięcie z serwera/wydarzenia.

6.19. Gracze mogą streamować swoją rozgrywkę tylko i wyłącznie za pozwoleniem jednej osoby z administracji (sprawdź discord). Wymogiem jest wpisanie w tytuł nazwy turnieju oraz ustawienie opóźnienia między rozgrywką a wyjściem streama na platformę minimalnie jednej minuty.

7. Postanowienia końcowe

7.1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie w trakcie trwania turnieju, jeśli jest to konieczne dla zapewnienia prawidłowego przebiegu rozgrywek.

7.2. O wszelkich zmianach uczestnicy zostaną poinformowani z odpowiednim wyprzedzeniem na discordzie lub w wiadomości prywatnej.

7.3. Wszelkie kwestie sporne i sytuacje nieprzewidziane niniejszym regulaminem rozstrzyga organizator.

7.4. Przystępując do turnieju, uczestnik potwierdza, że zapoznał się z treścią regulaminu, akceptuje jego warunki i zobowiązuje się do ich przestrzegania.

7.5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody materialne, techniczne lub osobiste powstałe w wyniku uczestnictwa w turnieju, z wyjątkiem przypadków wynikających z rażącego zaniedbania z jego strony.

7.6. Uczestnicy biorą udział w turnieju na własną odpowiedzialność.

7.7. Dane osobowe uczestników są przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz klauzulą informacyjną RODO udostępnioną przez organizatora.

7.8. Udział w turnieju oznacza zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do jego realizacji.

7.9. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji imienia, nazwiska, pseudonimu oraz wizerunku uczestników w materiałach informacyjnych i promocyjnych dotyczących turnieju (np. zdjęcia, relacje, wyniki), zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i udzielonymi zgodami.

7.10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.

7.11. Ewentualne spory rozstrzygane będą w sposób polubowny, a w przypadku braku porozumienia – przez właściwy sąd powszechny.

7.12. Regulamin wchodzi w życie z dniem miesięcznego wyprzedzenia rozpoczęcia turnieju i obowiązuje do zakończenia turnieju.