VALORANT SZALONY CUP

Regulamin Turnieju

REGULAMIN TURNIEJU

„VALORANT SZALONY CUP”

§ 1

Postanowienia wstępne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**”) określa warunki turnieju „VALORANT SZALONY CUP” (dalej: „**Turniej**”).
2. Organizatorem Turnieju jest UCK sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Leszczyny 2, 02-713 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000773050, o numerze NIP: 5213857460, REGON: 382630506, kapitał zakładowy 33.800,00 złotych (dalej: „**Organizator**”).
3. Fundatorem nagród w Turnieju jest Organizator.
4. Turniej polegać będzie na rozgrywkach e-sportowych w grze komputerowej „VALORANT”, na podstawie posiadanej przez Organizatora licencji producenta gry będącego jednym z klientów Organizatora tj. spółki RIOT GAMES SERVICES GMBH (zw. dalej: „**Riot Games**”).

§ 2

Cele Turnieju

Celem Turnieju jest popularyzacja wśród odbiorców zewnętrznych gry komputerowej VALORANT (dalej: „**Gra**”), a także popularyzacja świata e-sportu oraz związanych z nim usług oraz produktów.

§ 3

Zasady uczestnictwa oraz termin Turnieju

1. Turniej ma charakter otwarty. Uczestnikami Turnieju zostaną osoby, które zapiszą się do Turnieju poprzez platformę arrmy.gg,, wyrażą zgodę na uczestnictwo w Turnieju, i zaakceptują treść Regulaminu, oraz regualminu arrmy.gg (zwane dalej łącznie **„Uczestnikami”** lub osobno **„Uczestnikiem”**). W celu uniknięcia wątpliwości wzięcie udziału w Turnieju stanowi akceptację Regulaminu.
2. Uczestnik wyraża nieodpłatnie zgodę – nieograniczoną w czasie, ilościowo ani terytorialnie – na udział w prowadzonej przez Organizatora transmisji Turnieju oraz jego utrwalenia, obejmującej m.in. dźwięk i obraz odbierany z urządzeń komunikacji elektronicznej Uczestnika (w tym jego wizerunek, głos) i udostępniany (wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku) widzom w ramach prowadzonej transmisji zgodnie z założeniami Organizatora. Uczestnicy wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystanie swojego wizerunku, imienia i nazwiska, pseudonimu, wypowiedzi i artystycznego wykonania (jeśli powstanie) powstałego w ramach transmisji Turnieju na polach eksploatacji określonych w załączniku nr 1 do Regulaminu – całościowo, albo w postaci dowolnych fragmentów – a także wszelkich działań promocyjnych, reklamowych i archiwalnych związanych z Turniejem oraz działalnością Organizatora odnośnie Turnieju (w tym działań promocyjnych sponsorów Turnieju oraz współpracowników Organizatora – wyłącznie w związku z Turniejem).
3. Turniej odbędzie się w dniach 28 listopada-13 grudnia 2026 roku i zostanie rozegrany z udziałem Uczestników online.
4. Transmisja rozgrywek Turnieju dostępna będzie na platformie streamingowej www.twitch.tv, na kanale https://twitch.tv/szzalony.
5. Udział w Turnieju jest bezpłatny i nie wymaga uiszczania jakichkolwiek opłat przez Uczestników. Koszty uczestnictwa w Turnieju, w szczególności zapewnienie odpowiedniego sprzętu komputerowego, połączenia z Internetem oraz urządzeń do komunikacji elektronicznej pokrywane są we własnym zakresie przez Uczestników Turnieju.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prawidłowe działanie Gry na urządzeniu Uczestnika, a także nie ponosi odpowiedzialności za inne problemy techniczne z Grą, jak również z połączeniem internetowym, które jest niezbędne do uruchomienia oraz grania w Grę.

§ 4

Komunikacja z Uczestnikami

1. Komunikacja z każdym z Uczestników będzie prowadzona poprzez platformę valorant.arrmy.gg w postaci wbudowanego panelu pomocy oraz czatów w poczekalniach meczowych.
2. Dodatkowym medium komunikacyjnym jest serwer Discord (dalej: "**Kanał**")- INVITE
3. Na czas trwania Turnieju, Uczestnik nie jest zobowiązany do przebywania na serwerze Discord, o ile administrator Turnieju nie zadecyduje o wymogu dodatkowej weryfikacji.
4. Organizator może zobowiązać Uczestników o udostępnienie ekranu z Gry na czas trwania Turnieju, korzystając z opcji dostępnych na platformie Discord.

§ 5

Zasady Turnieju

1. Turniej będzie składał się z czterech tur kwalifikacji, oraz turnieju finałowego w trakcie których Uczestnicy będą prowadzić rozgrywki turniejowe na mapach dostępnych w grze. Uczestnicy będą rywalizować w pięcioosobowych drużynach..
2. Z każdego turnieju kwalifikacyjnego awansują najlepsze 2 (dwie) Drużyny do turnieju finałowego.
3. Uczestnicy nie mają prawa do przekładania terminu rozgrywki. Uczestnicy, przystępując do Turnieju, wyrażają swoją gotowość do udziału w nim w terminach i miejscu określonych Regulaminem. Każdy Uczestnik zobowiązany jest potwierdzić swoją gotowość do wzięcia udziału w rozgrywkach, na minimum 20 minut przed startem danego dnia rozgrywkowego. W wypadku braku możliwości udziału w danej części Turnieju, każdy Uczestnik zobowiązany jest poinformować Organizatora najpóźniej 24 godziny przed jej startem.
4. Mecze w kwalifikacjach rozgrywane są w postaci drabinki pojedynczej eliminacji złożonej ze spotkań w formacie BO1 (Best of 1).
5. O wyborze strony na mapach w formule BO1 oraz mapy decydującej w formule BO3 decyduje sędziowski rzut monetą.
6. W czasie trwania Turnieju Organizator może nałożyć na Uczestników i/lub Drużyny karę. Kary mogą zostać nałożone zarówno w trakcie trwania kwalifikacji oraz turnieju finałowego, jak i po ich zakończeniu, jeżeli naruszenie zostanie ujawnione w późniejszym terminie.
7. Po każdym Meczu administrator Turnieju na stronie przedstawi Uczestnikom aktualną drabinkę prezentującą wyniki rozgrywek turniejowych.
8. Niemożność udziału Uczestnika w Turnieju, jego wykluczenie lub niestawiennictwo, nie tamuje rozgrywek, zaś Drużyna pozbawiona Uczestnika jest zobowiązana kontynuować rozgrywki bez jego udziału lub wskazanie osoby, która zastąpi danego Uczestnika.
9. Organizator ma prawo w każdym czasie i bez podawania przyczyny zatrzymać prowadzony pomiędzy Drużynami Mecz.
10. Na zakończenie Turnieju Organizator przedstawi Uczestnikom na stronie końcową drabinkę prezentującą wyniki rozgrywek turniejowych.
11. Jakiekolwiek łamanie Regulaminu lub regulaminu platformy streamingowej twitch.tv, platformy YouTube, platformy kick.com bądź strony internerowej arrmy.gg skutkuje automatyczną dyskwalifikacją danego Uczestnika z Turnieju. W szczególności zakazuje się:
    a) obrażania lub przedstawiania treści mających lub noszących znamiona zniesławiających informacji na temat partnerów platformy twitch.tv, YouTube lub Kick.com, w inny sposób naruszające ich dobra osobiste;

b) szerzenia nienawiści, seksizmu oraz rasizmu;
c) innych zachowań powszechnie uznanych za nieakceptowalne.

§ 6

Procedury rozgrywania Lobby

1. Osoby wyznaczone przez administratora Turnieju będą zapraszać Uczestników do poszczególnych lobby (dalej: "**Lobby**"). W momencie potwierdzenia gotowości przez Uczestników, właściciel Lobby rozpocznie Mecz.
2. Jeżeli wystąpił błąd podczas ładowania się do rozgrywki ("Bugsplat"), osoba wyznaczona przez Organizatora może zezwolić na jej ponowne rozpoczęcie. Wszelkie decyzje dotyczące ponownego rozpoczęcia rozgrywki z innych niż wymienionych powyżej powodów, podejmowane są wyłącznie przez osoby wyznaczony przez Organizatora.
3. Po zakończeniu rozgrywki, Drużyny, które wygrały Mecz, muszą wykonać zrzut ekranu wyniku i przesłać go w wyznaczonym na Kanale lub lobby meczowym do zatwierdzenia przez administratora Turnieju.
4. Każdy z Uczestników odpowiada za zapewnienie sobie właściwej ochrony zarówno komputera, jak i połączenia internetowego przed atakami, np. DDOS. Wyłączna odpowiedzialność za prawidłowe działanie sprzętu i połączenia internetowego, jak również za ich zabezpieczenie spoczywa wyłącznie na Uczestnikach.
5. Każdy Uczestnik w trakcie trwania Turnieju musi mieć zainstalowany i zaktualizowany do najnowszej wersji klient Gry. W sytuacji, gdy Uczestnik nie będzie miał zaktualizowanego klienta na start rozgrywek w dniu Turnieju, zostanie zobowiązany przez Organizatora do zaktualizowania klienta w czasie nie dłuższym niż 10 minut.
6. Zabrania się wykorzystywania jakichkolwiek błędów w Grze, jak i korzystania z oprogramowania ułatwiającego Grę. W przypadku stwierdzenia naruszania zasad Turnieju, Organizator uprawniony jest do podjęcia decyzji o dyskwalifikacji Uczestnika lub Drużyny, który dopuścił się naruszeń.
7. W przypadku rozłączenia Uczestnika z trwającą rozgrywką Drużyna może użyć pauzy, a Uczestnik będzie mógł do niej dołączyć ponownie. W celu uniknięcia wątpliwości Drużyna w danym Meczu może wykorzystać wyłącznie 2 (dwie) pauzy i dodatkową trzecią w wypadku dogrywki, oraz maksymalnie 10 minut pauzy technicznej w maksymalnie dwóch turach. Przekroczenie tego limitu, uprawnia Administrację do przyznania wygranej Drużynie przeciwnej.

§ 7

Nagrody za uczestnictwo w Turnieju

1. Nagroda w Turnieju wynosi 10.000,00 zł (słownie: dziesięć tysięcy złotych 00/100) plus podatek zgodnie z ust. 6 poniżej (dalej: „**Nagroda**").
2. Nagroda zostanie przyznana 8 (ośmiu) Drużynom, które w turnieju finałowym zajmą miejsce od pierwszego do ósmego.
3. Nagroda zostanie podzielona w następujący sposób:
   a) za zajęcie pierwszego miejsca w Turnieju Drużyna otrzyma kwotę 5.000,00 zł;
   b) za zajęcie drugiego miejsca w Turnieju Drużyna otrzyma kwotę 2.000,00 zł;
   c) za zajęcie trzeciego lub czwartego miejsca w Turnieju Drużyna otrzyma kwotę 1.000,00 zł;
   d) za zajęcie od piątego do ósmego miejsca w Turnieju Drużyna otrzyma kwotę 500,00 zł;
4. Nagroda będzie wypłacona w ten sposób, że każdy z Uczestników danej Drużyny otrzyma proporcjonalnie swoją część Nagrody tj. w przypadku Drużyny zajmującej:
   a) pierwsze miejsce, w kwocie 1.000,00 zł na osobę;
   b) drugie miejsce, w kwocie 400,00 zł na osobę;
   c) trzecie lub czwarte miejsce, w kwocie 200,00 zł na osobę;
   d) od piątego do ósmego miejsca, w kwocie 100,00 zł na osobę.

5. Warunkiem otrzymania Nagrody jest wypełnienie przesłanego przez Organizatora wniosku o przyznanie Nagrody w terminie 14 dni od dnia jego otrzymania. W przypadku bezskutecznego upływu wyżej wskazanego terminu Nagroda przepada.
6. W przypadku, gdy zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa przyznanie Nagrody rodzić będzie obowiązek podatkowy, do wartości takiej Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Turnieju w kwocie stanowiącej 11,11% wartości Nagrody. Uczestnik zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej Nagrody w Turnieju.
7. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Uczestnik jest zobowiązany do podpisania protokołu odbioru Nagrody w chwili jej dostarczenia przez Organizatora i tym samym do przekazania Organizatorowi i wszelkich danych niezbędnych do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków podatkowych.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Turnieju. Wszelkie informacje o Turnieju dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
2. Przystąpienie do Turnieju oznacza akceptację niniejszego Regulaminu i zobowiązanie się do jego przestrzegania.
3. Regulamin jest opublikowany na platformie Discord na kanale Turnieju.
4. W celu udziału w Turnieju Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w celu realizacji Turnieju, zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2019 r. poz. 1781).
5. Administratorem danych osobowych jest Organizator.
6. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą jedynie w celu przeprowadzenia Turnieju i nie będą przechowywane przez Administratora przez okres dłuższy, niż 30 dni od dnia przeprowadzenia Turnieju.
7. Organizator przetwarzać będzie dane osobowe Uczestnika nie mające charakteru szczególnej kategorii danych, tj. imię i nazwisko, pseudonim oraz adres poczty elektronicznej.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne dla realizacji celu, o którym mowa w ust. 4 powyżej.
9. Dane osobowe Uczestników nie będą wykorzystywane do podejmowania zautomatyzowanych decyzji w indywidualnych przypadkach, w tym do profilowania.
10. Uczestnik ma prawo do wglądu, korekty, a także żądania usunięcia swoich danych osobowych. W celu wykonania swoich uprawnień, uczestnik powinien skontaktować się z Organizatorem pod adresem e-mail: biuro@uck-agency.pl.
11. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych z siedzibą przy ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
12. Wszelkie prawa własności intelektualnej do Turnieju, w tym do przekazanym Uczestnikom Turnieju logotypów, przysługują Organizatorowi. Uczestnictwo w Turnieju nie skutkuje w żadnym zakresie nabyciem przez Uczestnika jakichkolwiek praw własności intelektualnej, w szczególności majątkowych praw autorskich do Turnieju lub materiałów przekazanych przez Organizatora w ramach Turnieju.

13. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie decyzje podejmuje Organizator lub osoby przez niego wskazane.
14. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w Regulaminie w czasie trwania Turnieju. Wszelkie zmiany w Regulaminie zostaną niezwłocznie udostępnione na platformie Discord na kanale Turnieju.
15. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany terminu przeprowadzenia Turnieju, jak również przerwania bądź zawieszenia Turnieju z przyczyn niemożliwych do przewidzenia, zapobieżenia i niezależnych od Organizatora.
16. Załączniki do Regulaminu stanowią jego integralną część. Lista załączników do Regulaminu:
    a) Pola eksploatacji;
    b) Dokładny opis rozgrywek turniejowych.

Załącznik nr 1

Pola eksploatacji:

a) utrwalanie na jakimkolwiek nośniku audiowizualnym a w szczególności na: nośnikach wideo, taśmie światłoczułej, magnetycznej i dysku komputerowym, w sieci multimedialnej (w tym Internet);
b) zwielokrotnienie jakąkolwiek techniką, w tym: techniką magnetyczną na kasetach wideo, dyskach audiowizualnych, techniką światłoczułą, cyfrową, techniką zapisu komputerowego, w sieci multimedialnej (w tym Internet);
c) wyświetlanie, publiczne odtwarzanie;
d) prawo obrotu w kraju i za granicą;
e) wypożyczanie, najem, użyczenie lub wymiana nośników, na których audycję utrwalono;
f) nadawanie za pomocą wizji lub fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stację naziemną;
g) nadawanie za pośrednictwem satelity;
h) retransmisja audycji;
i) sporządzanie wersji obcojęzycznych;
j) wprowadzanie do pamięci komputera i do sieci multimedialnej;
k) wykorzystanie w utworach multimedialnych;
l) wykorzystanie na stronach internetowych, w tym na stronach UCK i podmiotom, którym przekazane zostaną autorskie prawa majątkowe do nagrania z transmisji Turnieju, w tym w szczególności firmie Riot Games oraz na portalach społecznościowych, w tym w szczególności Facebook, YouTube, X, Instagram oraz TikTok;
m) wprowadzanie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych, wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;
n) publiczne udostępnianie audycji w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
o) wykorzystanie fragmentów audycji do celów promocyjnych i reklamy audycji, jej producentów oraz dystrybutorów, jak również promocji imprez UCK i/lub Riot Games, na które przeniesione zostaną autorskie prawa majątkowe do nagrania z transmisji Turnieju, opartych na tytule audycji, oraz promocji UCK lub podmiotu, na który przeniesione zostaną autorskie prawa majątkowe do nagrania z transmisji Turnieju jako takiej, z wyłączeniem promocji politycznej;
p) umieszczenie i wykorzystanie wizerunku we własnych materiałach promocyjnych UCK lub Riot Games, na które przeniesione zostaną autorskie prawa majątkowe do nagrania z transmisji Turnieju, na stronach internetowych, w prasie, w reklamie mało i wielkoformatowej, na okładkach ewentualnych nośników i na nich samych oraz przekazanie tego prawa kontrahentom krajowym i zagranicznym, z wyłączeniem promocji politycznej;
q) komercyjne wykorzystanie audycji lub jej odcinków/elementów/fragmentów w ramach Internetu (w tym dystrybuowanej w Internecie telewizji interaktywnej);
r) równoczesnego i integralnego nadawania dzieła nadawanego przez inną organizację, w tym radiową lub telewizyjną.

wyłącznie w ramach działań związanych z Turniejem, w tym wszelkich działań promocyjnych, reklamowych i archiwalnych związanych z Turniejem oraz działalnością Organizatora odnośnie Turnieju (w tym działań promocyjnych sponsorów Turnieju oraz współpracowników Organizatora – wyłącznie w związku z Turniejem).

Załącznik nr 2

Harmonogram zawodów

Data	Dzień Tygodnia	Godzina	Cześć Turnieju	Format	Opis
28.11.2026	sobota	16:00	**Turniej Kwalifikacyjny #1**	bo1	Top2 Awansuje do Turnieju Finałowego
29.11.2026	niedziela	16:00	**Turniej Kwalifikacyjny #2**	bo1	Top2 Awansuje do Turnieju Finałowego
5.12.2026	sobota	16:00	**Turniej Kwalifikacyjny #3**	bo1	Top2 Awansuje do Turnieju Finałowego
6.12.2026	niedziela	16:00	**Turniej Kwalifikacyjny #4**	bo1	Top2 Awansuje do Turnieju Finałowego
11.12.2026	piątek	17:00	**Ćwierćfinał #1 i #2**	bo3	
11.12.2026	piątek	20:00	**Ćwierćfinał #3 i #4**	bo3	
12.12.2026	sobota	17:00	**Półfinał #1**	bo3	
12.12.2026	sobota	20:00	**Półfinał #2**	bo3	
13.12.2026	niedziela	18:00	**Finał**	bo3	

Zasada wyboru mapy i strony

Mapy dostępne do wyboru:

- Abyss
- Bind
- Corrode
- Haven
- Lotus
- Summit
- Sunset

Wybór Mapy:

BO1:
Drużyna 1 banuje mapę 1
Drużyna 2 banuje mapę 2
Drużyna 1 banuje mapę 3
Drużyna 2 banuje mapę 4
Drużyna 1 banuje mapę 5
Drużyna 2 banuje mapę 6

Pozostaje mapa decydująca
BO3:
Drużyna 1 banuje mapę 1
Drużyna 2 banuje mapę 2
Drużyna 1 wybiera mapę 3
Drużyna 2 wybiera stronę na mapie 3
Drużyna 2 wybiera mapę 4
Drużyna 1 wybiera stronę na mapie 4
Drużyna 1 banuje mapę 5
Drużyna 1 banuje mapę 6
Pozostaje mapa decydująca