REGULAMIN TURNIEJU

# ROCKET LEAGUE

*w ramach Bielsko-Biała Gaming Festival 4.0 (BBGF 4.0)*

## § 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem turnieju (zwanego dalej „Turniejem”) jest Stowarzyszenie Esport Polska z siedzibą przy ul. Akademii Umiejętności 68/24, 43-300 Bielsko-Biała (tel. +48 518 021 022, e-mail: biuro@esportpolska.org), główny organizator Bielsko-Biała Gaming Festival 4.0 (dalej „Festiwal” lub „BBGF 4.0”).
2. Turniej odbywa się w dniu 4 października 2026 r. (niedziela) od godz. 15:00, w Hali BBOSiR „Pod Dębowcem” im. Zbigniewa Pietrzykowskiego, ul. Karbowa 26, 43-300 Bielsko-Biała.
3. Turniej rozgrywany jest w grze Rocket League , na platformie PS5, na stanowiskach przygotowanych przez Organizatora, w najnowszej wersji gry dopuszczonej do rozgrywek.
4. Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa zasady uczestnictwa, przebieg rozgrywek oraz sposób wyłaniania zwycięzcy Turnieju i stanowi uzupełnienie ogólnego Regulaminu Festiwalu BBGF 4.0.
5. Zgłoszenie udziału w Turnieju jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz ogólnego Regulaminu Bielsko-Biała Gaming Festival 4.0, dostępnego na stronie bbgf.pl/regulaminy.

## § 2. Warunki uczestnictwa

1. Zapisy do Turnieju prowadzone są poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie bbgf.pl/turnieje-bbgf-4-0 (dzień: 04/10/2026 — NIEDZIELA), poprzez podanie imienia i nazwiska, adresu e-mail, wybranie turnieju „Rocket League” oraz wyrażenie zgody RODO na przetwarzanie danych osobowych przez Stowarzyszenie Esport Polska w celu rekrutacji do turnieju.
2. Warunkiem uczestnictwa jest posiadanie ważnego biletu uprawniającego do wstępu na teren BBGF 4.0 w dniu rozgrywek.
3. Limit uczestników wynosi 128 osób. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń poprzez formularz.
4. Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z dokumentem „Dokumentacja zawodnika” udostępnionym przez Organizatora (link dostępny przy formularzu zgłoszeniowym na bbgf.pl) i postępować zgodnie z zawartymi w nim wytycznymi.
5. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Turnieju wyłącznie po przedstawieniu przy akredytacji pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego wraz z jego kontaktowym numerem telefonu (wzór zgody dostępny na bbgf.pl) oraz zgodnie z zasadami opisanymi w dokumencie „Ochrona Małoletnich” Stowarzyszenia Esport Polska.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy udziału osobie znajdującej się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także osobie zakłócającej przebieg Turnieju lub naruszającej Regulamin Festiwalu BBGF 4.0.

## § 3. Format rozgrywek

1. Turniej rozgrywany jest w trybie 1 vs 1.
2. Początkowa runda Turnieju odbywa się systemem ligowym w podziale na grupy lub playoff w zależności od ilości zgłoszonych uczestników.
3. Jeżeli początkowa runda turnieju rozgrywana będzie w systemie ligowym to mecze w grupie rozgrywają się systemem każdy z każdym. Zawodnik otrzymuje 3 pkt za zwycięstwo, 1 pkt za remis, 0 pkt za porażkę. Podczas meczów grupowych nie rozgrywa się dogrywki i rzutów karnych.
4. Kolejność w grupie: - punkty, - wynik meczu bezpośredniego, - różnica bramek, - ilość bramek zdobytych, - losowanie.
5. Po pierwszej rundzie wszystkie kolejne odbywają się systemem playoff (przegrywający odpada).
6. W systemie playoff musi zostać wyłoniony zwycięzca. Po meczu zakończonym remisem zawodnicy uruchamiają dogrywkę, jeśli dogrywka zakończy się remisem - przechodzą do rzutów karnych.
7. Półfinały – zwycięzcy zagrają mecz o I i II miejsce, pokonani – mecz o III i IV miejsce.
8. Każde spotkanie rozgrywane jest w standardowym czasie regulaminowym 5 minut, z dogrywką trwającą do momentu zdobycia bramki przez jedną z drużyn, zgodnie z domyślnymi zasadami gry.
9. Zawodnik spóźniony na mecz o więcej niż 5 minut od wyznaczonej godziny może zostać ukarany walkowerem na korzyść przeciwnika.

## § 4. Zasady techniczne rozgrywki

1. Rozgrywki odbywają się na standardowej arenie DFH Stadium (dzień) lub innej arenie standardowej wskazanej jednolicie przez Organizatora dla całego Turnieju.
2. Wszystkie mecze rozgrywane są na konsoli PS5.
3. Zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek modyfikacji, trenerów lub dodatkowego oprogramowania wpływającego na rozgrywkę (w tym m.in. BakkesMod w trybie dającym przewagę) — dozwolone są wyłącznie kosmetyczne, niedające przewagi elementy zaakceptowane przez Organizatora.
4. Wynik każdego meczu potwierdzany jest przez obsługę stanowiska turniejowego.

## § 5. Zasady fair play

Poniższe zasady obowiązują wszystkich uczestników Turnieju:

- Zakaz celowego poddawania meczu (tzw. throwing) lub grania w sposób sprzeczny z duchem rywalizacji.
- Zakaz używania nazw drużyn lub nicków obraźliwych, wulgarnych lub w inny sposób niestosownych.
- Zakaz korzystania z pomocy osób trzecich (podpowiedzi, zdalne sterowanie) w trakcie trwania meczu.
- Nakaz niezwłocznego zgłoszenia sędziemu wszelkich nieprawidłowości technicznych lub podejrzeń naruszenia zasad przez przeciwną drużynę.
- Nakaz zachowania kultury osobistej wobec innych uczestników, obsługi stanowisk oraz publiczności Festiwalu.

## § 6. Kary i dyskwalifikacja

1. Za drobne, nieumyślne naruszenie zasad Organizator może udzielić ustnego upomnienia.
2. Za stwierdzone użycie oprogramowania lub metod niedozwolonych Regulaminem, drużynie przyznawana jest walkowerowa przegrana danego meczu.
3. Rażące lub powtarzające się naruszenia Regulaminu, w tym oszustwa techniczne oraz zachowania niesportowe wobec innych uczestników lub obsługi, skutkują dyskwalifikacją z Turnieju bez prawa do nagrody.
4. Decyzje Organizatora dotyczące kar są ostateczne; drużynie przysługuje prawo do złożenia wyjaśnień przed wydaniem decyzji.

## § 7. Wyłanianie zwycięzcy i nagrody

1. Zwycięzcą Turnieju zostaje drużyna, która wygra mecz finałowy.
2. Wyniki oraz ceremonia wręczenia nagród odbędą się na scenie głównej Festiwalu zgodnie z harmonogramem BBGF 4.0.

## § 8. Postanowienia końcowe

1. Uczestnik Turnieju, poprzez obecność na terenie Festiwalu, wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalanie i wykorzystanie swojego wizerunku (zdjęcia, nagrania) przez Organizatora w celach promocyjnych BBGF 4.0, zgodnie z pkt 39 Regulaminu Festiwalu.
2. Administratorem danych osobowych uczestników jest Stowarzyszenie Esport Polska, ul. Akademii Umiejętności 68/24, 43-300 Bielsko-Biała — szczegółowe zasady przetwarzania danych określa Załącznik nr 1 do Regulaminu Festiwalu BBGF 4.0 (dostępny na bbgf.pl/regulaminy).
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu przed rozpoczęciem Turnieju, o czym poinformuje uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem — w tym poprzez stronę bbgf.pl.
4. W sprawach spornych, nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, decyzję podejmuje Organizator; w zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio Regulamin Festiwalu BBGF 4.0.