



REGULAMIN TURNIEJU

SYNTH RIDERS (VR)

w ramach Bielsko-Biala 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. 14:00, w Hali BBOSiR „Pod Dębowcem” im. Zbigniewa Pietrzykowskiego, ul. Karbowa 26, 43-300 Bielsko-Biała, w Strefie VR/AR.
3. Turniej rozgrywany jest w grze Synth Riders (Kluge Interactive) w Wirtualnej Rzeczywistości (VR), figurującej w zgłoszeniach BBGF 4.0 pod nazwą „Synth Riders Open”, na goglach i stanowiskach przygotowanych przez Organizatora.
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 w Strefie VR/AR (dzień: 04/10/2026 — NIEDZIELA), poprzez podanie imienia i nazwiska, adresu e-mail, wybranie turnieju „Synth Riders Open” 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 64 osoby, ograniczony m.in. przepustowością dostępnych stanowisk VR. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Ze względu na charakter fizyczny rozgrywki (ruch całego ciała), uczestnik zobowiązany jest poinformować obsługę stanowiska o wszelkich przeciwwskazaniach zdrowotnych (m.in. chorobach serca, zaburzeniach równowagi, chorobie lokomocyjnej, padaczce) przed przystąpieniem do gry.

5. Uczestnik nieposiadający wcześniejszego doświadczenia z goglami VR zobowiązany jest do przejścia krótkiego wprowadzenia/treningu (tutorial) pod nadzorem obsługi stanowiska przed przystąpieniem do rundy punktowanej.
6. 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 Młodzieży” Stowarzyszenia Esport Polska.
7. 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 formacie indywidualnym — uczestnicy rywalizują nie ze sobą bezpośrednio, lecz o najlepszy wynik punktowy uzyskany na wybranych utworach.
2. Każdy uczestnik ma prawo do jednego przejazdu treningowego (niepunktowanego, jeśli wcześniej nie korzystał z gogli VR) oraz 2 przejazdów punktowanych na wybranym utworze — do klasyfikacji liczy się najlepszy uzyskany wynik.
3. Pula utworów oraz poziom trudności ustalane są jednolicie przez Organizatora dla wszystkich uczestników i ogłaszane przed rozpoczęciem Turnieju.
4. Klasyfikacja końcowa ustalana jest na podstawie najlepszego wyniku punktowego uzyskanego przez uczestnika na wyznaczonym utworze.
5. Do finałowej rundy (Top 4) awansują uczestnicy z najlepszymi wynikami z rundy kwalifikacyjnej; finał rozgrywany jest na dodatkowym, wcześniej niegranym utworze o podwyższonym poziomie trudności.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do skrócenia lub wydłużenia formatu Turnieju w zależności od liczby zgłoszeń oraz czasu dostępnego w harmonogramie Festiwalu.

§ 4. Zasady techniczne rozgrywki

1. Rozgrywki odbywają się w trybie standardowym, bez włączonych modyfikatorów zmieniających poziom trudności na korzyść gracza — dopuszczalne modyfikatory określa Organizator jednolicie dla wszystkich uczestników.
2. Uczestnicy korzystają wyłącznie ze sprzętu (gogle VR, kontrolery) udostępnionego przez Organizatora na stanowisku turniejowym.
3. Wynik odczytywany i zapisywany jest przez obsługę stanowiska turniejowego bezpośrednio z ekranu wyników gry po zakończeniu utworu.
4. W przypadku awarii sprzętu lub oprogramowania w trakcie przejazdu punktowanego, uczestnikowi przysługuje powtórzenie przejazdu bez utraty przysługujących mu prób.
5. Ze względów bezpieczeństwa i higieny, obsługa stanowiska może wymagać użycia własnej lub jednorazowej wkładki higienicznej pod gogle VR.

§ 5. Zasady fair play

Poniższe zasady obowiązują wszystkich uczestników Turnieju:

- Zakaz korzystania z jakiegokolwiek oprogramowania lub urządzeń modyfikujących działanie gry w sposób niedozwolony przez Organizatora.
- Zakaz przekazywania gogli/kontrolerów innej osobie w trakcie przejazdu punktowanego danego uczestnika.

- Zakaz podpowiadania lub w inny sposób wspierania uczestnika przez osoby trzecie w trakcie przejazdu punktowanego.
- Nakaz stosowania się do poleceń obsługi stanowiska turniejowego dotyczących bezpieczeństwa, kolejności i czasu przejazdów.
- 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 naruszenie zasad rozgrywki (np. użycie niedozwolonych modyfikatorów, korzystanie z pomocy osób trzecich), wynik danego przejazdu zostaje unieważniony.
3. Rażące lub powtarzające się naruszenia Regulaminu, w tym zachowania niesportowe wobec innych uczestników lub obsługi, skutkują dyskwalifikacją z Turnieju bez prawa do nagrody.
4. Decyzje Organizatora dotyczące kar są ostateczne; uczestnikowi przysługuje prawo do złożenia wyjaśnień przed wydaniem decyzji.

§ 7. Wylanie zwycięzcy i nagrody

1. Zwycięzcą Turnieju zostaje uczestnik z najwyższym wynikiem punktowym w rundzie finałowej.
2. W przypadku identycznego wyniku u dwóch lub więcej uczestników, o kolejności decyduje dodatkowy przejazd (tie-break) na utworze wskazanym przez Organizatora.
3. 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.