



Regulamin turnieju Counter-Strike: Global Offensive 2

Rolnik Game Arena 2026

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Poniższy Regulamin dotyczy wszystkich rozgrywek turniejowych w grę Counter-Strike: Global Offensive 2 na turnieju Rolnik Game Arena (zwany dalej jako „Turniej”), który odbędzie się 18 oraz 19 kwietnia 2026 roku.
- 1.2. Organizatorem Turnieju jest Zespół Szkół nr 4 Rolnicze Centrum Kształcenia Ustawicznego w Wałczu. Organizatora na czas trwania Turnieju reprezentuje Jarosław Huber.
- 1.3. Turniej rozpoczyna się nie wcześniej niż o 9:00 i kończy nie później niż o 20:00 dnia turniejowego.
- 1.4. Każdy z uczestników Turnieju (zwani dalej jako „Zawodnicy”) zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem Turnieju i Imprezy (dostępne na stronie <https://rolnikgamearena.pl/> w zakładce Dokumenty) oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
- 1.5. Uczniowie w dniu zawodów zobowiązani są do posiadania przy sobie ważnej legitymacji szkolnej.
- 1.6. Absolwenci w dniu zawodów zobowiązani są do okazania ważnego dokumentu potwierdzającego tożsamość.
- 1.7. Zawodnicy będący poniżej 18 roku życia muszą przynieść Zgodę Opiekuna Prawnego (dostępną na stronie <https://rolnikgamearena.pl/> w zakładce Dokumenty) na przebywanie na terenie organizowanego Turnieju.
- 1.8. Weryfikacja w/w dokumentów rozpoczyna się o godzinie 8:30 w Biurze Turnieju.
- 1.9. Gracze mogą korzystać z własnego sprzętu, (klawiatura, myszka) oraz muszą obowiązkowo korzystać ze słuchawek nausznych lub dousznych.
- 1.10. Administratorem turnieju reprezentujący Organizatora jest Jarosław Huber oraz osoby przez niego wyznaczone.
- 1.11. Turniej organizowany jest dla uczniów Zespołu Szkół nr 4 RCKU w Wałczu, 6, 7 i 8 klas Szkół Podstawowych z powiatu wałeckiego oraz absolwentów Zespołu Szkół nr 4.
- 1.12. Dopuszczone jest, aby drużyny niespełniające punktu 1.11 mogły się zapisać, jednak ich udział ostatecznie zostanie potwierdzony dopiero po zamknięciu zgłoszeń.
- 1.13. Zapisy na turniej otwierają się 25 marca 2026 roku i zamykają się 10 kwietnia 2026 roku o godzinie 20:00. Zgłoszenie musi być zgodne ze wzorem formularza dostępnym na stronie.
- 1.14. W sytuacji zgłoszenia zbyt dużej liczby drużyn organizator zastrzega sobie prawo wybrać drużyny z pierwszeństwem, odrzucając drużyny najmniej pasujące do pkt. 1.11.
- 1.15. Wszelki kontakt z organizatorem i administratorami gier znajduje się w panelu [Kontakt](#).
- 1.16. Zabrania się jakiegokolwiek podpinania pamięci masowych (pendrive) oraz ściągania jakichkolwiek plików z Internetu bez konsultacji z administratorem.

- 1.17. Drużyna po stawieniu się na turnieju proszona jest o udanie się w komplecie do organizatora w celu sprawdzenia dokumentów i zostawienia ewentualnej zgody rodzica (w przypadku zawodnika poniżej 18 roku życia).
- 1.18. Akceptując regulamin zgadzasz się na udostępnianie swojego wizerunku w transmisji w serwisie Twitch na kanale [RGA CSGO](#), do którego łącze będzie ogólnodostępne.
- 1.19. Akceptując regulamin zgadzasz się na udostępnienie swojego wizerunku na szkolnej stronie internetowej www.rcku.pl oraz na szkolnych kontach portali społecznościowych: Facebook i Instagram.
2. System rozgrywek
 - 2.1. Turniej posiada indywidualnie dobraną ilość uczestników oraz format.
3. Nagrody
 - 3.1. Nagrodami w turnieju są puchary i dyplomy dla zwycięskich drużyn.
4. Przebieg turnieju
 - 4.1. Turnieje rozgrywane są w systemie pucharowym jednomeczowym. W przypadku nieparzystej liczby drużyn, niektóre drużyny mogą od razu przejść do następnego etapu. Mecze turniejowe rozgrywane są w wylosowanej przez system kolejności. Drużyny, które nie stawiają się na rozegranie swojego meczu w wyznaczonym terminie uznaje się za przegrane.
 - 4.2. Drużyna może zawnieioskować o zmianę wyznaczonej kolejności meczu, jednakże wymaga to akceptacji drużyny przeciwnej, drużyn następnego meczu i organizatora. Drużyny ułożone są w pary w fazie pucharowej zgodnie z uzyskanymi pozycjami w drabince. Mecze rozgrywane są w formacie „Bo1”, a finał w formacie „Bo3”.
5. Gracze
 - 5.1. Gracz może reprezentować maksymalnie jeden zespół w turnieju.
 - 5.2. Gracz nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.
 - 5.3. Zabrania się używania wszelkich wulgaryzmów oraz innych treści uważanych za obraźliwe w kierunku administracji i/lub innych osób.
 - 5.4. Każdy zawodnik musi posiadać konto z grą Counter Strike: Global Offensive 2 w serwisie Steam.
 - 5.5. Zabronione jest wchodzenie do sali rozgrywek osób niezwiązanych z obecnie trwającym meczem. Odstępstwem od tej reguły jest punkt: 7.11
6. Zespoły
 - 6.1. W zespole może znajdować się maksymalnie pięciu graczy, jeden zapasowy zawodnik oraz trener.
 - 6.2. Zabrania się używania nazw drużyn oraz ich opisów o wulgarnej treści.
 - 6.3. Opcjonalne jest przesłanie logo drużyny przez formularz zgłoszeniowy i/lub panel użytkownika.
 - 6.3.1. Logo z zewnętrznego źródła musi być zgodne z licencją do rozpowszechniania jej niekomercyjnie ([CC 0](#)). Każde logo niespełniające tego punktu zostanie odrzucone.
7. Rozgrywki
 - 7.1. Dodawanie własnego config'u jest możliwe tylko przez administratora lub wyznaczone przez niego osoby. Złamanie tego punktu będzie skutkowało dyskwalifikacją zawodnika. Możliwe jest przesłanie przez kapitana plików z nazwami w formacie: imienazwiskozawodnika.cfg na mail: rga@rolnikgamearena.pl.

- 7.2. W przypadku remisu (12:12), rozgrywane są dogrywki po 3 rundy po każdej ze stron w systemie MR3 z 10000\$ na START.
 - 7.3. Wszystkie mecze będą przeprowadzane na serwerze lokalnym.
 - 7.4. Mapy na których rozgrywany jest turniej: de_Inferno, de_Mirage, de_Nuke, de_Dust2, de_Overpass, de_Ancient, de_Anubis.
 - 7.5. Mapy odrzucane są przez kapitanów w systemie zmianowym do wyłonienia jednej (bo1). Rzut monetą wyłania kapitana, który wybiera pierwszy ban.
 - 7.6. Wygrana w rundzie nożowej uprawnia do wyboru strony.
 - 7.7. Używanie chatu w grze w celu zirygowania/obrażenia przeciwnika jest zabronione.
 - 7.8. Każdej drużynie przysługują maksymalnie 2 pauzy minutowe na mecz.
 - 7.9. Do komunikacji w grze będzie dostępny komunikator Discord. Obowiązuje bezwzględny zakaz przechodzenia na inne kanały celem podsłuchiwania, przeszkadzania przeciwnikowi. Konsekwencją będzie dyskwalifikacja drużyny z turnieju.
 - 7.10. Zabrania się używania telefonów komórkowych w czasie trwania meczu celem podglądania zagrywek przeciwników.
 - 7.11. Dopuszcza się zaproszenie maksymalnie dwóch osób do sali rozgrywek. Obowiązkiem kapitana jest zgłosić je do Administratora przed rozpoczęciem meczu. Osoby te podlegają takim samym zasadom zachowania jak uczestniczący w turnieju zawodnicy.
 - 7.12. Od momentu gotowości technicznej zawodnikom przysługuje maksymalnie 5 minut na dołączenie na serwer.
8. Oszukiwanie
 - 8.1. Surowo karane jest używanie błędów gry.
 - 8.2. Używanie wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek przewagę w czasie gry jest zakazane.
 - 8.3. Jakiegokolwiek programy czy modyfikacje zmieniające oryginalną wersję gry i/lub oprogramowanie sprzętu są zakazane.
 - 8.4. Zakazane są wszelkie czynności mogące naruszyć prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
 - 8.5. Celowe poddanie meczu przeciwnikowi jest zabronione.
 - 8.6. Niesportowe zachowanie rozumiane jako wulgaryzmy, prowokowanie, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym Uczestnikom wydarzenia, będzie skutkowało dyskwalifikacją drużyny.
 - 8.7. Zawodnicy muszą niezwłocznie poinformować administratora spotkania o zastosowaniu przez drużynę przeciwną niedozwolonego zagrania pod rygorem utraty prawa do wnoszenia reklamacji po meczu.
 - 8.8. Kara za zastosowanie niedozwolonego zagrania może skutkować dyskwalifikacją z turnieju całej drużyny.
 9. Postanowienia końcowe
 - 9.1. Nie ma możliwości podłączania swojego komputera i monitora. Wszystkie mecze rozgrywane będą na sprzęcie udostępnionym przez Organizatora.
 - 9.2. Organizator dołoży wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu turnieju.
 - 9.3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem turnieju, jeżeli nastąpiły one w wyniku zdarzeń losowych, niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.

- 9.4. Za uszkodzenia sprzętu (komputerów, monitorów, foteli, krzeseł, ławek, gier planszowych itp.) odpowiedzialność ponosi ich bieżący użytkownik, bądź w przypadku niepełnoletności – jego opiekun prawny.
- 9.5. Każdy Uczestnik czy widz przebywający na terenie Zespołu Szkół nr 4 RCKU w Wałczu ma obowiązek zachować zasady kultury osobistej. Nieprzestrzeganie tego punktu wiąże się z dyskwalifikacją danego zawodnika z turnieju (jeżeli jest to gracz) i usunięciem go z obiektu.
- 9.6. Każda osoba ma obowiązek pilnować porządku wokół siebie.
- 9.7. Wszelkie kwestie sporne nie ujęte w regulaminie rozstrzygają: organizator oraz administrator, którzy mogą, lecz nie muszą uwzględnić opinie kapitanów zespołów.
- 9.8. Organizator turnieju nie ponosi odpowiedzialności za zagubione lub porzucone przedmioty wartościowe.
- 9.9. Regulamin wchodzi w życie w dniu publikacji.
- 9.10. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie w każdym momencie bez podawania przyczyny.