



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

---

## REGULAMIN TECHNICZNY E-SPORT (FIFA)

**Organizator:**  
**Klub Środowiskowy**  
**AZS Lublin**



**LUBLIN**



Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

## REGULAMIN TECHNICZNY E-SPORT (FIFA)

### Wstęp

1. Organizatorem turnieju jest Klub Środowiskowy AZS Lublin.
2. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 Kodeksu Cywilnego.
3. Turniej nie jest grą losową lub zakładem wzajemnym w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz.U. z 2015 r. poz. 612 ze zm.).
4. W turnieju może brać udział każda osoba fizyczna („Uczestnik”), która jest studentem/doktorantem lub pracownikiem lubelskiej uczelni, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w wydarzeniach pod warunkiem uzyskania zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w turnieju.
5. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy zawodnicy spełniają warunki określone w niniejszym Regulaminie Technicznym i Regulaminie ogólnym AMWL, a także warunki określone w przepisach prawa związanych z realizacją nagród.
6. Z turnieju może zostać wyciągnięta klasyfikacja kobiet i mężczyzn, bądź w przypadku jeszcze większej ilości zgłoszeń turniej może zostać rozdzielony – osobno dla kobiet i mężczyzn. Ostateczną decyzję podejmie Organizator turnieju po zamknięciu listy zgłoszeń i wcześniejszym poinformowaniu zapisanych Uczestników.
7. Wszystkie informacje dotyczące turnieju (w tym ewentualnych zmian regulaminu) będą umieszczane na stronie [amwl.lublin.pl](http://amwl.lublin.pl). Zawodnicy mogą się kontaktować z Organizatorem za pomocą e-maila: [amwl@azs.lublin.pl](mailto:amwl@azs.lublin.pl).
8. Organizatorzy bądź właściciele obiektu mają prawo odmówić wstępu i wyprosić osoby zachowujące się niekulturalnie, niegrzecznie, wulgarnie wobec innych osób, niszczących ich mienie lub organizatora.
9. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu, w szczególności z przyczyn techniczno – organizacyjnych lub zmiany postanowień niniejszego regulaminu bez podania przyczyny pod warunkiem, że nie naruszy to praw nabytych przez Uczestników.
10. W sytuacjach nieuregulowanych postanowieniami niniejszego regulaminu, ostateczna decyzja należy do Organizatora turnieju.
11. Udział w wydarzeniu jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.

### Założenia ogólne

1. Obowiązuje zakaz palenia, spożywania alkoholu lub innych środków odurzających na terenie wydarzenia.
2. Osoby pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie będą wpuszczane na teren wydarzenia.
3. Na całym terenie wydarzenia obowiązuje zakaz wprowadzania zwierząt.



#### Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

---

4. Gracze powinni zachowywać się w sposób kulturalny i z szacunkiem wobec innych uczestników wydarzenia.
5. Przed otrzymaniem nagrody Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji zawodników pod względem warunków określonych w przepisach prawa związanych z realizacją nagród oraz czy zawodnicy spełniają warunki określone w niniejszym Regulaminie Technicznym i Regulaminie ogólnym AMWL.
6. W przypadku, gdy okaże się, że zwycięzca turnieju lub finalista jest osobą, która nie spełnia warunków wskazanych w niniejszych regulaminach, osoba taka traci prawo do nagrody. Nagroda zostaje przekazana następnemu sklasyfikowanemu Uczestnikowi.
7. Nagrodzeni w turnieju są zobowiązani do udziału, w uzgodnionym z Organizatorem zakresie, w działaniach promocyjnych związanych z turniejem, w tym poprzez bezpłatne wykorzystanie imienia, nazwiska, innych danych lub wizerunku w celach promocyjnych przez Organizatorów.
8. Udział w wydarzeniu jest jednoznaczny ze zgodą na: wykorzystywanie wizerunku graczy (np. ich nicków, twarzy itd.), nagrywanie i streamowanie rozgrywek online, offline oraz danych osobowych w zakresie: imię, nazwisko, nazwę uczelni/AZS na stronie internetowej i Facebook/Instagram/TikTok/YouTube Organizatora czy w prasie promującej Organizatora. Przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji i promocji wydarzenia oraz poinformowania o zwycięzcach wydarzenia.
9. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wszelkie szkody i zdarzenia losowe związane z uczestnictwem w turnieju.
10. Rejestracja oznacza wyrażenie zgody na otrzymywanie drogą elektroniczną i telekomunikacyjną materiałów informacyjnych oraz promocyjnych Organizatora i Partnerów.
11. Zakazuje się jedzenia i picia przy stanowiskach. Dopuszcza się jedynie posiadanie wody czy innych napojów z możliwością zamknięcia i stojących na podłodze.
12. Gracze biorący udział w wydarzeniu nie mogą posiadać pseudonimów naruszających regulamin gry lub ogólnie przyjętych za obraźliwe lub wulgarne.
13. Ustawienia gry:
  - a. długość połowy: 6 minut
  - b. poziom trudności: klasa światowa
  - c. kontuzje: wyłączone
  - d. spalone: włączone
  - e. kartki: włączone
  - f. liczba zmian: 3 zmiany
  - g. stadion: dowolny
  - h. pogoda: dowolna
14. Zakazane zagrania:
  - a. ustawianie tzw. custom formations, czyli np. 6-2-2, 8-1-1 itd.,
  - b. zakaz używania pauzy podczas posiadania piłki przez przeciwnika,



### Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski

---

- c. zakaz gry klasyczną i światową jedenastką.
15. Po wykonaniu przez przeciwnika zagrania zabronionego należy zatrzymać grę i przedstawić prowadzącemu turniej odpowiednie dowody. Po stwierdzeniu nieprawidłowości, nastąpi korekta wyniku, a przeciwnik zostanie zdyskwalifikowany.
16. Kary dla graczy obejmują przyznanie walkowerów w meczach w jednym lub więcej pojedynkach, przyznawanie punktów karnych oraz dyskwalifikację z rozgrywek zależnie od wagi przewinienia. Wagę przewinienia określać będzie Organizator.
17. Gracz musi wykonać zadania samodzielnie bez pomocy osób trzecich, w przeciwnym wypadku zostanie zdyskwalifikowane przez Organizatora.
18. Uczestnicy o wygranej zostaną powiadomieni przez Organizatora tuż po zakończeniu turnieju.
19. Jeżeli nastąpi rozłączenie gry pomiędzy 1 a 5 minutą należy powtórzyć całe spotkanie. Wynik meczu uzyskany do czasu rozłączenia należy dodać do końcowego rezultatu dogranego spotkania.
- Grę od środka rozpoczyna gracz, który był ostatni przy piłce w momencie rozłączenia:

- 0 - 5 min -> cały mecz
- 6 -10 min -> 85 min
- 11-15 min -> 80 min
- 16-20 min -> 75 min
- 21-25 min -> 70 min
- 26-30 min -> 65 min
- 31-35 min -> 60 min
- 36-40 min -> 55 min
- 41-45 min -> 50 min
- 46-50 min -> 1 połowa
- 51-55 min -> 40 min
- 56-60 min -> 35 min
- 61-65 min -> 30 min
- 66-70 min -> 25 min
- 71-75 min -> 20 min
- 76-80 min -> 15 min
- 81-85 min -> 10 min
- 86-90 min -> 7 min
- 90-95 min -> 30 min
- 95-100 min -> 25 min
- 100-105 min -> 20 min
- 105-110 min -> 15 min
- 110-115 min -> 10 min
- 115-120 min -> 7 min



**Ćwierćfinał Akademickich Mistrzostw Polski**

---

20. W momencie rozłączenia gracze wykonują screen gry w samym momencie rozłączenia oraz w momencie ukończenia meczu.
21. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania turnieju bez podania przyczyny.