



Regulamin Turnieju e-wrzeszcz cup 2026

§1. Postanowienia ogólne

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek Turnieju E-Wrzeszcz CUP, który odbędzie się w dniu 6 czerwca 2026 w siedzibie Rady Dzielnicy Wrzeszcz Górny, przy ul. Grunwaldzkiej 39, 80-241 Gdańsk.
2. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie Cygnus, ul. Partyzantów 60a/6, 08-254 Gdańsk
3. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest z akceptacją postanowień Regulaminu.
4. Udział w Turnieju jest otwarty i bezpłatny. Turniej jest dedykowany osobom, które ukończyły min 8 lat.
5. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest [wypełnienie formularza zgłoszeniowego](#).
6. Dla osób niepełnoletnich w wieku 8-17 lat wymagane jest [przesłanie zgody opiekuna](#) na adres mailowy: info@cygnusgdansk.pl
7. Turniej zostanie rozegrany w jednej kategorii wiekowej – open.
8. Liczbę uczestników określa Organizator, o przyjęciu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń. Kwalifikacja rozgrywania turnieju systemem liga/pucharowy (8,16,24,32)
9. Maksymalna liczba uczestników 64.
10. Organizator zastrzega prawo zmiany systemu rozgrywek na pucharowy przy zbyt dużej ilości zawodników.
11. Turniej będzie odbywał 6 czerwca 2026 roku, w siedzibie Rady Dzielnicy Wrzeszcz Górny. Dokładne godziny rozgrywania turnieju podane zostaną wraz z terminarzem. Maksymalny czas turnieju 09:00 – 17:00
12. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zgubione, zniszczone lub skradzione rzeczy osobiste uczestników.
13. Za złamanie Regulaminu grożą kary, które szczegółowo opisuje sekcja Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary”.
14. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.

§ 2. System rozgrywek

1. W Turnieju udział biorą samodzielni gracze.
2. Mecze rozgrywane są na konsolach XBOX series X (sprzęt zapewnia Organizator, żadne zmiany sprzętowe nie są możliwe).
3. Turniej rozgrywany jest systemem ligowo-pucharowym (grupy + drzewko turniejowe).
4. W systemie ligowym każdy z członków grupy rozegra po jednym mecz.
5. W pierwszej kolejności brane są pod uwagę zgromadzone punkty (3 za zwycięstwo, 1 za remis, 0 za porażkę.). W dalszej kolejności brana jest pod uwagę ilość zdobytych i straconych bramek. W przypadku równej liczby punktów decydującym będzie wynik meczu bezpośredniego między graczami. W wypadku równych ilości punktów, bramek, i bezpośredniego meczu zakończonych remisem rozegrany zostanie mecz dodatkowy w systemie pucharowym (90+dogrywka+karne)
6. W systemie pucharowym obowiązuje zasada - przegrywający odpada.

STOWARZYSZENIE CYGNUS

ul. Partyzantów 60a/6, 80-254 Gdańsk
Tel. 886 734 776

www.cygnusgdansk.pl

info@cygnusgdansk.pl

facebook.com/cygnusgdansk

7. W przypadku remisu obowiązuje klasyczna dogrywka, a jeśli ta nie przyniesie rozstrzygnięcia, to o awansie decydują rzuty karne.
8. Mecz przerwany z przyczyn leżących po stronie Organizatora będzie bezzwłocznie powtórzony od stanu 0:0 z pełnym limitem czasu.

§3. Rozgrywka meczowa

1. Wszystkie mecze rozgrywane są przy pomocy gry EA 26.
2. Mecze rozgrywane są w trybie mecz towarzyski, drużynami klubowymi.
3. Zabronione jest używanie Drużyn Reprezentacyjnych, Światowej XI, Klasycznej XI, Adidas All Stars ect.
4. Każdy uczestnik ma 60 sekund na dokonanie zmian w składach swoich zespołów przed rozpoczęciem meczu.
5. Jakiegolwiek przerwy w meczu są dozwolone wówczas, gdy gracz znajduje się przy piłce i jest na WŁASNEJ połowie. Nie mogą trwać dłużej niż 60 sekund i nie częściej niż 1 raz na połowę czasu meczu lub dogrywki.
6. Wyjątkiem są sytuacje zmian wymuszonych kontuzją.
7. Organizator zastrzegają sobie prawo do wyznaczenia godzin meczów, osoby nie stosujące się do nich mogą zostać usunięte z turnieju lub mecz może być zakończony wynikiem pozytywnym dla przeciwnika.
8. Losowanie zostanie przeprowadzone przed turniejem, a jego harmonogram będzie dostępny na stronie internetowej organizatora www.cygnusgdansk.pl oraz na Facebooku Cygnus Gdańsk
9. Organizator zastrzega sobie prawo przerywania meczu i przyznania walkowera 3-0, jeżeli gracz będzie łamał jakiegolwiek postanowienia.

§4. Ustawienia gry

1. Ustawienia gry będą takie same w każdym meczu.
 - a) Długość połowy: 4 minuty
 - b) Poziom trudności: Klasa Światowa
 - c) Szybkość gry: Normalna
 - d) Kontuzje: Wł.
 - e) Spalone: Wł.
 - f) Kartki: Wł.
 - g) Zagrania ręką: Wł
 - h) Stadion: Dowolny(Gospodarza)
 - i) Pogoda: Dowolna
 - j) Pora dnia: dzień/noc
 - k) Liczba zmian: 3
 - l) Sterowanie: Dowolne (dozwolony sposób organizacji obrony)
 - m) Kamera: Domyślna
 - n) Zmiana ustawień gry przez graczy jest zabroniona.

§ 5. Działania zabronione i kary

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
 - a) Celowe wyłączenie konsoli lub telewizora/projektora
 - b) Niesportowe zachowanie, niewłaściwe, nieprofesjonalne działania skierowane przeciwko innemu graczowi
 - c) Włączanie pauzy w grze w trakcie posiadania piłki przez rywala.

- d) W przypadku wykrycia naruszenia jednego z punktów uznawanego za niesportową grę przez jakiegokolwiek gracza, oskarżony gracz według uznania Organizatora może otrzymać ostrzeżenie, przegrać przez walkower lub zostać zdyskwalifikowany z turnieju.
- e) Podczas rozgrywek Turnieju Organizator może określić inne działania określające niesportową grę. Celem Organizatorów jest zorganizowanie turnieju na sprawiedliwych i równych dla wszystkich zasadach.
- f) Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmuje Organizator. Działa on na zasadzie poczucia słuszności i sprawiedliwości. Odpowiedzialność za rzeczy zniszczone lub uszkodzone przez uczestnika turnieju ponosi uczestnik, który zawinił.

§ 6. Nagrody

1. Za zajęcie trzech pierwszych miejsc Organizator przewidział nagrody rzeczowe otrzymane od partnerów turnieju, pamiątkowe puchary, a dla wszystkich uczestników - pamiątkowe medale i dyplomy.

§ 8. Zawody FORZA Motorsport 6

1. Wydarzenie ma otwarty charakter, nie prowadzone są zapisy, wyścig odbywa w grze Forza Motorsport 6, na konsoli XBOX ONE
2. Rozgrywka toczy się na torze TOP GEAR, w aucie za „rozsądną cenę”, wszystkie warunki gry są niezmiennie, skrzynia biegów automatyczna, warunki jazdy dobre, gra na czas.
3. O przyznaniu nagrody decyduje najszybszy czas przejazdu zawodnika. Każdy zawodnik może przejechać torem jednorazowo tylko raz, trzy razy maksymalnie w czasie trwania wydarzenia. Obowiązuje kolejka.
4. Wynik gracza wraz imieniem będzie zapisywany jest na tablicy wyników.
5. Na zakończenie dnia o godzinie 15:00 nastąpi rozstrzygnięcie wydarzenia i przyznanie nagrody.
6. W wypadku nieobecności gracza, nagroda zostanie przyznana kolejnemu graczowi z najlepszym wynikiem przejazdu.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Za wszelkie uszkodzenia sprzętu (konsoli, okablowania, kontrolerów, ekranów, rzutnika, stołów, krzeseł i jakiegokolwiek innego wyposażenia Organizatora) wyrządzone przez uczestnika pełną odpowiedzialność finansową ponosi uczestnik bądź jego opiekun, w wypadku osób niepełnoletnich.
2. Widzowie mogą obserwować rozgrywki, ich zachowanie powinno być kulturalne i żaden sposób nie zakłócać przebiegu wydarzenia.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu na wydarzenie lub nakazać jej opuszczenie, w szczególności osobom nie stosującym się do poleceń Organizatora, agresywnym lub stwarzającym zagrożenie, pod wpływem środków odurzających alkoholu, palących tytoń, e papierosy itp.
4. Organizator rozgrywek zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie ogłoszona na turnieju.
5. Turniej E-Wrzeszcz CUP nie jest powiązany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. i Microsoft Studios ani żadnego z ich licencjodawców.