

Regulamin Turnieju Cyber Clash

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem turnieju jest GameLab, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Turniej odbywa się pod nazwą Cyber Clash.
3. Turniej odbędzie się dnia 27.06.2026 r. w lokalu GameLab.
4. Niniejszy regulamin określa szczegółowe zasady Turnieju Cyber Clash i stanowi uzupełnienie Regulaminu korzystania z usług GameLab.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie ma Regulamin korzystania z usług GameLab dostępny na stronie internetowej oraz w lokalu Organizatora.
6. Turniej ma charakter rywalizacji drużynowej opartej na umiejętnościach. Zwycięzcy są wyłaniani wyłącznie na podstawie wyników rozegranych meczów.

§2. Warunki udziału

1. W turnieju mogą brać udział drużyny składające się z 5 osób.
2. Liczba drużyn jest ograniczona:
 - minimum: 6 drużyn,
 - maksimum: 8 drużyn.
3. Turniej odbędzie się wyłącznie w przypadku zgłoszenia minimum 6 drużyn.
4. W przypadku zgłoszenia większej liczby drużyn decyduje kolejność przestania kompletnego zgłoszenia oraz opłacenia wpisowego.
5. Jeżeli liczba zgłoszonych drużyn przekroczy liczbę dostępnych miejsc, drużyna może zostać wpisana na listę rezerwową.
6. Każdy uczestnik bierze udział w turnieju na własną odpowiedzialność.
7. Uczestnik oświadcza, że nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w rozgrywkach.
8. W przypadku złego samopoczucia uczestnik powinien natychmiast przerwać grę i poinformować obsługę.
9. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w turnieju wyłącznie zgodnie z zasadami udziału osób niepełnoletnich określonymi w Regulaminie korzystania z usług GameLab, w szczególności za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego, jeżeli jest ona wymagana.

§3. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do turnieju przyjmowane są mailowo pod adresem: kontakt@gamelabvr.pl.
2. W tytule wiadomości należy wpisać:
Zgłoszenie — Turniej Cyber Clash
3. Zgłoszenie powinno zawierać:

- nazwę drużyny,
 - imię i nazwisko kapitana drużyny,
 - numer telefonu kapitana,
 - adres e-mail kapitana,
 - informację, czy wszyscy uczestnicy drużyny są pełnoletni.
4. Kapitan drużyny oświadcza, że drużyna składa się z 5 osób oraz że wszyscy członkowie drużyny zapoznali się z regulaminem turnieju i akceptują jego warunki.
 5. Organizator nie wymaga podawania imion i nazwisk wszystkich członków drużyny na etapie zgłoszenia, chyba że będzie to konieczne z przyczyn organizacyjnych, bezpieczeństwa lub udziału osoby niepełnoletniej.
 6. Zgłoszenie uznaje się za przyjęte po potwierdzeniu przez Organizatora drogą mailową.
 7. Organizator może odmówić przyjęcia zgłoszenia, jeżeli:
 - zgłoszenie jest niekompletne,
 - limit miejsc został wyczerpany,
 - wpisowe nie zostało opłacone w terminie,
 - drużyna lub jej członkowie naruszają zasady regulaminu.

§4. Wpisowe, rezygnacja i przeniesienie miejsca

1. Wpisowe wynosi:
 - 80 zł od osoby — przy płatności do dnia 17.06.2026 r.,
 - 100 zł od osoby — przy płatności od dnia 18.06.2026 r.
2. Opłata za całą drużynę wynosi:
 - 400 zł przy płatności do dnia 17.06.2026 r.,
 - 500 zł przy płatności od dnia 18.06.2026 r.
3. Wpisowe należy opłacić zgodnie z informacjami przekazanymi przez Organizatora po przyjęciu zgłoszenia.
4. W tytule płatności należy wpisać:
Cyber Clash — nazwa drużyny
5. Brak płatności w wyznaczonym terminie może skutkować usunięciem drużyny z listy uczestników.
6. Za potwierdzenie listy drużyn biorących udział w turnieju uznaje się wiadomość mailową Organizatora informującą o zakwalifikowaniu drużyny do turnieju oraz potwierdzeniu organizacji turnieju.

7. Drużyna może zrezygnować z udziału w turnieju do momentu potwierdzenia przez Organizatora listy drużyn biorących udział w turnieju.
8. Po potwierdzeniu listy drużyn biorących udział w turnieju wpisowe nie podlega zwrotowi, z zastrzeżeniem ust. 9–13 poniżej.
9. Po potwierdzeniu listy drużyn, jednak nie później niż 24 godziny przed rozpoczęciem turnieju, drużyna może przenieść swoje miejsce w turnieju na inną drużynę, pod warunkiem poinformowania Organizatora drogą mailową na adres kontakt@gamelabvr.pl i uzyskania jego akceptacji.
10. Drużyna przejmująca miejsce musi spełniać wszystkie warunki udziału w turnieju oraz zaakceptować niniejszy regulamin.
11. Organizator nie pośredniczy w rozliczeniach pomiędzy drużyną przekazującą miejsce a drużyną przejmującą miejsce, chyba że Organizator postanowi inaczej.
12. Jeżeli Organizator prowadzi listę rezerwową, może zaproponować miejsce zwalniane przez rezygnującą drużynę drużynie z listy rezerwowej.
13. W przypadku przejęcia miejsca przez drużynę z listy rezerwowej zwrot wpisowego dla rezygnującej drużyny następuje dopiero po otrzymaniu przez Organizatora pełnej opłaty od drużyny przejmującej miejsce.
14. Organizator nie gwarantuje znalezienia drużyny zastępczej ani przejęcia miejsca przez drużynę z listy rezerwowej.
15. Nieobecność części członków drużyny nie uprawnia do częściowego zwrotu wpisowego.
16. W przypadku odwołania turnieju przez Organizatora wpisowe zostanie zwrócone.

§5. System rozgrywek

1. Mecze trwają 10 minut.
2. Dokładny harmonogram meczów zostanie podany po zamknięciu zapisów.
3. System rozgrywek zależy od liczby zgłoszonych drużyn.

Wariant 6 drużyn

1. Przy udziale 6 drużyn turniej zostanie rozegrany systemem każdy z każdym.
2. Każda drużyna rozegra mecz z każdą pozostałą drużyną.
3. Łączna liczba meczów wynosi 15.
4. O końcowej klasyfikacji decyduje liczba zwycięstw.

Wariant 8 drużyn

1. Przy udziale 8 drużyn drużyny zostaną podzielone na dwie grupy:
 - Grupa A — 4 drużyny,
 - Grupa B — 4 drużyny.

2. W grupach drużyny grają systemem każdy z każdym.
3. Do fazy finałowej awansują po 2 najlepsze drużyny z każdej grupy.
4. Półfinały rozgrywane są według schematu:
 - A1 vs B2,
 - B1 vs A2.
5. Zwycięzcy półfinałów grają mecz finałowy o 1. miejsce.
6. Przegrani półfinałów grają mecz o 3. miejsce.
7. Łączna liczba meczów wynosi 16.

§6. Wyniki i klasyfikacja

1. W każdym meczu wyłaniana jest drużyna zwycięska oraz drużyna przegrana.
2. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 1 punkt.
3. Za porażkę drużyna otrzymuje 0 punktów.
4. O kolejności w tabeli decydują kolejno:
 - liczba zwycięstw,
 - wynik bezpośredniego meczu między zainteresowanymi drużynami,
 - bilans punktów,
 - dodatkowy mecz rozstrzygający.
5. W fazie finałowej zwycięska drużyna awansuje dalej, a przegrana drużyna gra zgodnie z harmonogramem fazy finałowej albo kończy udział w turnieju.

§7. Zasady zachowania podczas turnieju

1. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania zgodnego z zasadami bezpieczeństwa, kultury osobistej oraz poleceniami Organizatora.
2. Zabronione jest:
 - obrażanie innych uczestników,
 - używanie wulgaryzmów wobec graczy, obsługi lub widzów,
 - agresywne zachowanie,
 - celowe przeszkadzanie w rozgrywce,
 - niszczenie sprzętu,
 - niestosowanie się do poleceń obsługi,
 - podejmowanie działań mających na celu nieuczciwe wpływanie na wynik meczu.
3. Organizator może zastosować wobec drużyny lub uczestnika:

- ostrzeżenie,
- walkower,
- odjęcie punktów,
- dyskwalifikację.

4. Decyzje Organizatora lub osoby prowadzącej turniej dotyczące przebiegu meczu są wiążące.

§8. Spóźnienia i niestawienie się drużyny

1. Drużyny powinny stawić się na miejscu minimum 30 minut przed rozpoczęciem swoich meczów.
2. Spóźnienie powyżej 5 minut może skutkować walkowerem.
3. Drużyna, która nie stawia się na mecz, przegrywa walkowerem.
4. Organizator może zmienić kolejność meczów z przyczyn organizacyjnych.

§9. Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrody dla 3 najlepszych drużyn.

1. miejsce

3 epizody Dream Hackers dla całej drużyny

Wartość nagrody: 1050 zł

2. miejsce

2 epizody Dream Hackers dla całej drużyny

Wartość nagrody: 700 zł

3. miejsce

1 epizod Dream Hackers dla całej drużyny

Wartość nagrody: 350 zł

2. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę.
3. Nagrody są przyznawane całej drużynie, a nie pojedynczym uczestnikom.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród specjalnych.

§10. Sprzęt i bezpieczeństwo

1. Rozgrywki odbywają się na sprzęcie zapewnionym przez Organizatora.
2. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad bezpieczeństwa obowiązujących w GameLab.
3. Uczestnicy są zobowiązani w szczególności do:
 - stosowania się do poleceń obsługi,
 - korzystania ze sprzętu zgodnie z instrukcjami,

- pozostawania w wyznaczonej strefie gry,
 - powstrzymania się od zachowań mogących zagrozić sobie, innym uczestnikom lub sprzętowi.
4. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone umyślnie lub przez rażące niedbalstwo.
 5. Organizator może nie dopuścić uczestnika do gry, jeżeli jego stan zdrowia, zachowanie lub sposób korzystania ze sprzętu stwarza zagrożenie dla niego, innych osób albo sprzętu.

§11. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe są przetwarzane w celu:
 - przyjęcia zgłoszenia,
 - organizacji turnieju,
 - kontaktu z kapitanem drużyny,
 - prowadzenia listy drużyn,
 - obsługi płatności,
 - rozpatrzenia reklamacji.
3. Na etapie zgłoszenia Organizator przetwarza przede wszystkim dane kapitana drużyny, takie jak imię i nazwisko, numer telefonu oraz adres e-mail.
4. Organizator może poprosić o dodatkowe dane członków drużyny wyłącznie wtedy, gdy będzie to niezbędne do organizacji turnieju, zapewnienia bezpieczeństwa, obsługi osoby niepełnoletniej lub realizacji obowiązków wynikających z przepisów prawa.
5. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w turnieju.
6. Dane będą przechowywane przez czas potrzebny do organizacji turnieju oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji.
7. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia sprzeciwu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
8. W sprawach dotyczących danych osobowych można kontaktować się mailowo pod adresem: kontakt@gamelabvr.pl.

§12. Wizerunek

1. Podczas wydarzenia Organizator może wykonywać zdjęcia i nagrania w celach informacyjnych, promocyjnych i relacyjnych.
2. Udział w turnieju oznacza zgodę na publikację zdjęć i nagrań z wydarzenia, na których uczestnik występuje jako element większej całości, np. jako część publiczności, drużyny lub przebiegu wydarzenia.

3. W przypadku indywidualnych materiałów promocyjnych Organizator może poprosić uczestnika o osobną zgodę.

§13. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu turnieju można składać mailowo na adres: kontakt@gamelabvr.pl.
2. Reklamacja powinna zawierać:
 - imię i nazwisko osoby zgłaszającej,
 - nazwę drużyny,
 - opis sytuacji,
 - oczekiwany sposób rozwiązania sprawy.
3. Reklamacje można składać najpóźniej do 3 dni po zakończeniu turnieju.
4. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.

§14. Zmiany i odwołanie turnieju

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu, systemu rozgrywek lub kolejności meczów z przyczyn organizacyjnych.
2. Organizator może odwołać turniej, jeżeli:
 - zgłosi się mniej niż 6 drużyn,
 - wystąpi awaria techniczna,
 - wystąpią okoliczności uniemożliwiające bezpieczne przeprowadzenie wydarzenia,
 - wystąpią inne ważne przyczyny organizacyjne.
3. W przypadku odwołania turnieju przez Organizatora wpisowe zostanie zwrócone.

§15. Postanowienia końcowe

1. Wysłanie zgłoszenia oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Kapitan drużyny odpowiada za przekazanie regulaminu wszystkim członkom drużyny.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji.

Wzór zgłoszenia mailowego

Temat wiadomości:

Zgłoszenie — Turniej Cyber Clash

Treść wiadomości:

Dzień dobry,
zgłaszam drużynę do Turnieju Cyber Clash, który odbędzie się 27.06.2026 r.

Nazwa drużyny:

Kapitan drużyny:

Telefon kapitana:

E-mail kapitana:

Oświadczam, że drużyna składa się z 5 osób.

Oświadczam, że członkowie drużyny zapoznali się z regulaminem Turnieju Cyber Clash i akceptują jego warunki.

Oświadczam, że wszyscy uczestnicy drużyny są pełnoletni / w drużynie są osoby niepełnoletnie.

Imię i nazwisko kapitana:

Data:

Zgłoszenie należy wysłać na adres: kontakt@gamelabvr.pl.