

**Regulamin Turnieju E-Champions**  
**Counter-Strike: Global Offensive**  
Termin realizacji turnieju 18-20 Sierpnia 2023r.

**Spis treści**

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	2
1.1 Wprowadzenie.....	2
1.2. ZASADY OGÓLNE .....	3
1.3. WARUNKI UCZESTNICTWA .....	3
II. REJESTRACJA.....	4
2.1. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY.....	4
III. ROZGRYWKA.....	4
3.1. WERYFIKACJA DRUŻYN .....	4
3.2. ETAPY ROZGRYWEK.....	5
3.3. ROZGRYWKA.....	5
3.4. RAPORTOWANIE WYNIKÓW .....	8
3.5. NAGRODY .....	8
3.6. NIEUCZCIWA GRA .....	9
IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.....	10

# I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

## 1.1 Wprowadzenie

1. Poniższy Regulamin Turnieju dotyczy rozgrywek Counter Strike: Global Offensive E-Champions w okresie **18-20 Sierpnia 2023r.**
2. Wzięcie udziału w turnieju jest równoznaczne z całkowitą akceptacją regulaminu.
3. Zapisy do turnieju trwają od **01.08.2023 r. – 17.08.2023r. 23:59.**
4. Drużyna – zespół składający się z min. 5 osób. Członkami Drużyny są również zgłoszeni Zawodnicy rezerwowi oraz trener.
5. Zawodnik – Zawodnikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest każdy z członków zgłoszonej Drużyny na stronie <https://e-champions.pro>.
6. Każdy z uczestników Turnieju jest zobowiązany do zaznajomieniem się z regulaminem oraz przestrzegania jego.
7. Formularz Zgłoszeniowy – Znajduję się na stornie <https://e-champions.pro>, umożliwiającą rejestrację Drużyny w wydarzeniu.
8. Kapitan – osoba reprezentująca Drużynę oraz podejmująca decyzje w jej imieniu.
9. Administrator Turnieju – Administratorem staje się osoba wyznaczona przez organizatorów E-Champions Sp. z o.o. do zarządzania przebiegiem rozgrywek oraz jej nadzorowania. Zawodnicy są również poinformowani o administratorze oraz otrzymają informację kontaktowe do w/w osoby.
10. Slot – miejsce uprawniające do udziału w Turnieju.
11. Ban – pojęcie określające zablokowanie wybrania mapy w meczu (mapy dostępne w turnieju: Inferno, Mirage, Nuke, Overpass Vertigo, Ancient, Anubis).
12. Pick – pojęcie określające wybór mapy/strony przez kapitana drużyny.
13. Portale społecznościowe – witryna będąca miejscem udostępniania informacji o turnieju (Facebook, Twitch, Twitter, Instagram)
14. Nagrody wyznaczone przez organizatorów.
  - 1 miejsce:
    - 5x Voucher na 10 dni diety Standard w Body Chief
    - 4 wejścia na LaserTagPoznań 30min dla 10 osób,
    - Box upominkowy od Pimp my Shoes (5x Voucher o wartości 100 PLN, Zestaw do pielęgnacji obuwia)
    - 5x Vocher na przejazd gokartem w E1 Gokart Skórzewo
  - 2 miejsce:
    - 5x Voucher na 5 dni diety Standard w Body Chief
    - 2 wejścia na LaserTagPoznań 30min dla 10 osób
    - Box upominkowy od Pimp my Shoes (5x Voucher o wartości 100 PLN, Zestaw do pielęgnacji obuwia)
    - 5x Vocher na przejazd gokartem w E1 Gokart Skórzewo
  - 3 miejsce:
    - 5x Voucher na 3 dni diety Standard w Body Chief
    - 1 wejście na LaserTagPoznań 30min dla 10 osób,
    - Box upominkowy od Pimp my Shoes (5x Voucher o wartości 100 PLN, Zestaw do pielęgnacji obuwia)
    - 5x Vocher na przejazd gokartem w E1 Gokart Skórzewo

## **1.2. ZASADY OGÓLNE**

1. Organizator turnieju przewiduje 32 Sloty turniejowe.
2. Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do zwiększenia slotów turniejowych w chwili większego zainteresowania wydarzeniem.
3. Osoba zgłaszająca Drużynę jest jednocześnie właścicielem Slota i może nim w sposób dowolny zarządzać.
4. Drużyny, które przejdą do kolejnego etapu turnieju zostaną oficjalnie ogłoszone w czasie nie dłuższym niż 3 godziny od momentu zakończenia rozgrywki danego etapu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do udostępnienia pełnej informacji zakwalifikowanych drużyn do kolejnego szczebla eliminacyjnego na portalach społecznościowych.
6. Udział w dalszych Etapach Turnieju jest zupełnie dobrowolny dla zakwalifikowanej Drużyny.
7. Jeżeli Drużyna zakwalifikowana nie wyrazi zgody na udział w dalszym Etapie Turnieju ze względów niezależnych, powinna jak najszybciej poinformować o tym Organizatora Turnieju.
8. W przypadku wystąpienia sytuacji opisanej w ust. 7 pkt. 1.2. Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do udziału w dalszej części Turnieju Drużyny, która przegrała poprzedni mecz.
9. Organizator Turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy z łączem internetowym poszczególnych Zawodników biorących udział w Turnieju, gdyż problemy te nie występują z winy Organizatora.

## **1.3. WARUNKI UCZESTNICTWA**

1. W Turnieju mogą brać udział wyłącznie Drużyny, które zgłosiły swój udział na stronie [www.e-champions.pro](http://www.e-champions.pro)
2. Turniej jest przeznaczony dla Drużyn, które posiadają co najmniej 5 graczy, funkcjonują w systemie 5+0, 5+1 lub 5+2.
3. Obowiązuje system 5+1 oraz 5+2, gdzie Drużyna ma możliwość wprowadzenia jednego lub dwóch Zawodników rezerwowych.
4. Zawodnik (również rezerwowy) nie może być równoległe Zawodnikiem innej Drużyny, nawet w przypadku, gdy pierwotna Drużyna odpadnie z Turnieju.
5. W Turnieju mogą brać udział wyłącznie Drużyny, gdzie minimum 3 osoby pochodzą z rejonu Wielkopolski.

## II. REJESTRACJA

### 2.1. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

1. Zapisy na Turniej trwają od 01.08.2023r. do 17.08.2023r. do godziny 23:59 **lub do wyczerpania miejsc**.
2. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego, dostępnego na stronie internetowej Turnieju.
3. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją warunków Regulaminu.
4. Wszelkie zgłoszenia, które wpłyną po przekroczeniu wyznaczonego terminu, mogą nie być uwzględniane przez Organizatora. Zgłoszenia otrzymane po wyznaczonym terminie zostaną wpisane na listę rezerwową.
5. Formularz Zgłoszeniowy należy wypełnić i wysłać zgodnie z instrukcjami zawartymi w formularzu.
6. W celu poprawnej weryfikacji Drużyny należy wypełnić wszelkie wymagane dane w udostępnionym Formularzu Zgłoszeniowym.
7. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów lub wyrazów powszechnie uznawanych za obraźliwe w zgłoszonych nickach graczy, nazwach drużyn, komunikacji z drużynami i Administratorem Turnieju oraz używania zdjęć profilowych przez graczy, które zawierają wulgaryzmy, przedstawiają obrazy powszechnie uznawane za obraźliwe lub zakazane przez polskie prawo.
8. Ewentualnych zmian w zgłoszonym składzie Drużyny można dokonać do dnia 17.08.2023r.. do godziny 23:59.

## III. ROZGRYWKA

### 3.1. WERYFIKACJA DRUŻYN

1. Pierwszy Etap Turnieju poprzedzony będzie weryfikacją zgłoszonych drużyn przez niezależnego specjalistę, który ma za zadanie:
  - a. Sprawdzić, czy zgłoszony zespół dołączył do serwera Discord.
  - b. Zweryfikować konto Steam czy znajduje się blokada VAC.
2. W celu przeprowadzenia poprawnej weryfikacji Zawodnik zobowiązany jest upublicznić konto Steam Organizatorowi oraz Administratorowi Turnieju do 17.08.2023 r.
3. Drużyny będą dobierane do grupy w sposób losowy.

### **3.2. ETAPY ROZGRYWEK**

1. Turniej składa się z czterech Etapów rozgrywek online.
2. Pierwszy Etap Turnieju składa się z Meczów BO1 pierwsza drużyna, która zdobędzie 16 rund z przewagą co najmniej dwóch wygrywa i przechodzi dalej.
3. Drugi etap Turnieju składa się z Fazy Ćwierćfinałowej. Format rozegrania jest w systemie BO1.
4. Trzeci etap Turnieju składa się z Fazy półfinałowej. Format rozegrania jest w systemie BO3.
5. W Fazy półfinałowej, drużyny będą rywalizowały ze sobą z przeciwległych drzewek eliminacji.
6. Całkowita ilość drużyn zakwalifikowanych do półfinałów nie może być większa niż 4.
7. Czwarty Etap Turnieju jest to Finał rozgrywany w systemie BO3.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do ustalenia wszelkich rozwiązań w kwestii regulacji ilości zakwalifikowanych Drużyn w toku prowadzenia Turnieju.

### **3.3. ROZGRYWKA**

1. Mecze turniejowe będą się odbywać przy pomocy serwerów i oprogramowania dostarczonych przez Administratora Turnieju (Ciso Adam Walczak).
2. Drabinka kwalifikacyjna oraz pokoje meczowe będą uzupełniane i obsługiwane przez Administratora Turnieju – Ciso Adam Walczak.
3. Adres IP serwera zostanie podany drużynom najpóźniej 5 minut przed wyznaczonym terminem spotkania przez Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną.
4. Mecze będą obsługiwane przez system eBot.
5. Serwery, na których będą rozgrywane mecze, działają w systemie 128 tick rate.
6. Podczas całego okresu trwania Turnieju należy grać pod takim samym nickiem, jaki został zgłoszony przez Kapitana Drużyny.
7. Godzinę i dzień rozgrywania meczów ustala Administrator Turnieju, w oparciu o terminarz spotkań dla danego Etapu Turnieju.
8. Jeżeli w wyznaczonym czasie na rozegranie spotkania, nie zostanie ono zakończone z powodu niemożności porozumienia się obu Drużyn lub braku kontaktu z obu stron, mecz zostaje unieważniony, oddany walkowerem przez obie Drużyny i nikt nie przechodzi dalej.
9. Każda Drużyna ma obowiązek rozegrać spotkanie w podanych przez Administratora Turnieju terminach. Informacje godzinowe będą dostępne razem z terminarzem meczowym.
10. Mecz pomiędzy ustalonymi Drużynami, w porozumieniu z Administratorem Turnieju, może się rozpocząć wcześniej, ale nie później, niż wyznaczony termin, jeśli Drużyny zgłoszą gotowość do odbycia spotkania.
11. Godziny rozegrania poszczególnych meczów mogą się zmienić.
12. Termin spotkań może zostać zmieniony jedynie przez Organizatora, Administratora Turnieju lub osobę przez niego wyznaczoną wyłącznie w wyjątkowych sytuacjach, zgłoszonych przez Drużyny lub Organizatora i Administratora Turnieju.

13. Pula map podczas trwania Turnieju jest definiowana przez Oficjalną pulę Map Turniejowych Counter Strike: Global Offensive stworzoną przez Valve Corporation aktualną z dniem rozpoczęcia pierwszego meczu turniejowego tj. 18.08.2023 r.
14. Kapitanowie, za pośrednictwem pokoju meczowego (specjalnie utworzony kanał na platformie komunikacyjnej), wybierają mapy poprzez odrzucenie niepożądanych lokacji. O Drużynie, która jako pierwsza odrzuca niepożądane lokacje, zadecyduje rzut wirtualną monetą: lewa strona wybiera orzeł/reszka, następnie wygrany w losowaniu wybiera kto pierwszy odrzuca mapę.
15. System odrzucania map w rozgrywkach BO3: ban, ban, pick, pick, ban, ban, random.
16. System odrzucania map w rozgrywkach BO5: ban, ban, pick, pick, pick, pick, random.
17. Mecz jest rozgrywany do momentu, w którym jedna z Drużyn osiągnie bilans 16 wygranych rund. W przypadku remisu (15:15), będzie rozegrana dogrywka MR3 (Drużyna, która zdobędzie 4 rundy w dogrywce wygrywa).
18. Dogrywka w systemie MR3 składa się z 6 rund (po 3 rundy na jedną stronę).
19. Każda z Drużyn na początku dogrywki otrzymuje podstawę pieniężną w wysokości 10 000\$.
20. O stronie, po której będzie walczyła wybrana Drużyna (terroryści lub antyterroryści), decydować będzie runda nożowa, rozgrywana przed rozpoczęciem meczu.
21. Pomiędzy pierwszą a drugą połową, Drużyny mają prawo do 3 minut przerwy.
22. Każda Drużyna może skorzystać z dwóch pauz w ciągu jednej połowy (4 pauzy w ciągu jednego meczu), jednakże suma pauz nie może być dłuższa niż 5 minut.
23. Podczas rozgrywania meczu na serwerze nie może znajdować się żaden obserwator (spectate) z wyjątkiem Administratora Turniej lub osoby przez niego wyznaczonej, Organizatora i uprawnionego komentatora.
24. Każda Drużyna (wskutek przyczyn niezależnych) może się spóźnić do 15 minut od ustalonej godziny meczu.
25. Mecz może rozpocząć się jedynie w pełnym składzie. Nie można rozpocząć meczu, gdy jednego lub więcej Zawodników brakuje. W takiej sytuacji liczone jest 15 min spóźnienia na zasadach z ust. 23 pkt. 3.3.
26. Dopuszczalne jest rozegranie meczu z Zawodnikiem spoza zgłoszonego składu Drużyny. Dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy taki fakt zostanie odpowiednio wcześniej zakomunikowany Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, decyzję nt. akceptacji zmiany Zawodnika podejmuje Administrator Turnieju lub osoba przez niego wyznaczona.
27. W przypadku, gdy Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem podczas trwania rundy nożowej, jak i pistoletowej, a nie doszło jeszcze do żadnego zabójstwa, rundy tę należy powtórzyć:
  - a. Przykład 1. Gracz został rozłączony z serwerem podczas rundy nożowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z Drużyn – rundę należy powtórzyć;
  - b. Przykład 2. Gracz został rozłączony z serwerem podczas pierwszej rundy pistoletowej przed pierwszym zabójstwem którejkolwiek z Drużyn – rundę należy powtórzyć, ale z pominięciem rundy nożowej.
28. Jeżeli Zawodnik zostanie rozłączony z serwerem w czasie meczu i nie jest w stanie dołączyć ponownie, można go zastąpić innym Zawodnikiem rezerwowym.
29. Zmiana Zawodnika musi być zasygnalizowana Drużynie przeciwnej oraz Administratorowi Turnieju, który zatwierdzi zmianę Zawodnika. W innych przypadkach gra w zastępstwie nie jest możliwa.
30. Jeżeli Drużyna nie posiada Zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż 2 rundy, to tylko i wyłącznie od zainteresowanej Drużyny zależy, czy chce kończyć rozgrywkę w 4 osoby.

31. Każdy Zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 48 godzin po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie.
32. Mecze przerwane z powodów technicznych serwera, muszą być powtórzone w kolejnym wyznaczonym przez Administratora Turnieju terminie.
33. Jeżeli spotkanie zostało przerwane w trakcie trwania jego pierwszej połowy, mecz należy rozpocząć od stanu 0:0 z zachowaniem jedynie wyniku rundy nożowej (wyboru strony).
34. W przypadku przerwania drugiej połowy rozgrywki, wznowienie rozpoczynamy od wyniku pierwszej części spotkania (po zmianie stron).
35. Wszystkie nieprawidłowości związane z Regulaminem należy udokumentować i zgłosić je przed rozpoczęciem meczu, jednocześnie wzywając Administratora Turnieju lub osobę wspierającą administrację Turnieju.
36. Rozegranie meczu w przypadku świadomości nieprawidłowości w Regulaminie, uważane jest za ich akceptację, a wszelkie wnioski zgłaszane po rozpoczęciu meczu nie będą brane pod uwagę.
37. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania jakichkolwiek niedozwolonych programów ułatwiających rozgrywkę, czyli tzw. "cheatów" (patrz pkt. 3.6 NIEUCZCIWA GRA).
38. Każdy z Zawodników musi mieć nieskazitelną konto – brak zarejestrowanego VAC Bana na platformie Steam oraz brak udokumentowanego zakazu gry na innych platformach: ESL, FACEIT, ESEA.
39. Organizator może podjąć decyzję o umożliwieniu uczestnictwa w Turnieju Zawodnikowi jeżeli zakazy na wymienionych w ust. 36 pkt.3.3 platformach przyznane były dawniej niż 2 lata od momentu zapisu do Turnieju. (patrz pkt. 3.6 NIEUCZCIWA GRA).
40. Złamanie zapisu z ust. 37 pkt. 3.3 Regulaminu skutkować będzie dyskwalifikacją Drużyny z Turnieju oraz przyznaniem wygranej walkowerem na rzecz Drużyny przeciwnej.
41. Obowiązuje zakaz używania skinów/nakładek zmieniających wygląd postaci w CS: GO.
42. Kontakt z Administratorem Turnieju odbywa się wyłącznie poprzez platformę Discord.

### **3.4. RAPORTOWANIE WYNIKÓW**

1. Po zakończeniu rozgrywki, obie Drużyny mają obowiązek udokumentować wynik spotkania.
2. Każda Drużyna ma obowiązek przesłania wszystkich wymaganych danych meczowych, zgodnie z instrukcją dostępną dla każdej z Drużyn w pokoju meczowym. Ich brak jest usprawiedliwiony jedynie w sytuacji, gdy obie z Drużyn potwierdzą wcześniej wynik spotkania.
3. Na uzupełnienie wyników danego spotkania, Administrator Turnieju zastrzega sobie czas do 12h od zakończenia meczu.
4. Jakikolwiek konflikt w tym zakresie rozwiązuje Administrator Turnieju lub osoba wspierająca administrację w porozumieniu z Kapitanami zainteresowanych Drużyn.
5. Po zaakceptowaniu wyniku (wpisaniu) i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.
6. Wpisanie wyniku, wiąże się z jego akceptacją. Po tym fakcie zgłoszenie konfliktu jest możliwe, jednakże jakakolwiek przyczyna jego zgłoszenia nie będzie miała wpływu na wynik spotkania.

### **3.5. NAGRODY**

1. Zwycięska drużyna zostaje nagrodzona tytułem **CHAMPIONA**
2. Pula wartości nagród w Turnieju wynosi 11 500 zł. (słownie: jedenaście tysięcy pięćset złotych, zero groszy) Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększania puli nagród w przypadku zaangażowania Sponsora.
3. Pula nagród Turnieju zostanie podzielona na nagrody rzeczowe przez Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do konsultacji wyboru nagród rzeczowych z nagrodzonymi Zawodnikami.
5. Nagrody zostaną przyznane w ciągu 14 dni od zakończenia turnieju, w sposób wybrany przez drużynę.
6. Odbiorcą nagrody jest Kapitan danej Drużyny.

### 3.6. NIEUCZCIWA GRA

1. Kategoriecznie zabrania się korzystania z błędów gry oraz programów trzecich, które pośrednio lub bezpośrednio wpływają na rozgrywkę.
2. Zabronione jest granie na nielegalnych lub cudzych kontach Steam. Osoby posiadające VAC Bana nie mogą uczestniczyć w Turnieju (z gry Counter Strike: Global Offensive).
3. Gracze przed rozpoczęciem meczu, na podstawie statusu serwera, powinni sprawdzić, czy zawodnicy Drużyny przeciwnej, którzy będą brali udział w meczu, nie posiadają blokady VAC.
4. W przypadku zarejestrowania nieprawidłowości z wiarygodnością graczy Drużyny przeciwnej, należy wstrzymać się z rozegraniem meczu do czasu rozstrzygnięcia sprawy spornej.
5. Osoba podejrzana o używanie niedozwolonych programów lub posiadająca zarejestrowaną blokadę VAC, zobowiązana jest do kontaktu z Administratorem Turnieju oraz wyjaśnienia sytuacji lub jej rozwiązania, w czasie nie dłuższym niż 15 minut od momentu wpłynięcia zgłoszenia.
6. W przypadku braku odzewu ze strony zainteresowanego Zawodnika, po upływie wyznaczonego czasu Drużyna zgłaszająca otrzymuje automatyczne zwycięstwo w całym meczu.
7. Oszukiwanie podczas meczu oznacza usunięcie całej Drużyny z kwalifikacji, bez możliwości kontynuacji rozgrywek.
8. Drużyna zgłaszająca potencjalne oszustwo Administratorowi Turnieju ma 5 minut od zakończenia meczu, przed zatwierdzeniem wyniku spotkania na podanie:
  - w jakim momencie meczu nastąpiło domniemane oszustwo (runda/minuta w meczu),
  - jakiego rodzaju oszustwa dopuścił się gracz (wskazanie dokładnego opisu sytuacji).
9. Zgłoszenie musi zawierać dokładne informacje, na temat Zawodnika, który jest podejrzewany o oszukiwanie. Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo do wymagania od obu Drużyn dostarczenia dem z meczu, które każdy Zawodnik ma obowiązek rejestracji.
10. Drużyna proszona o wysłanie dem ma 2 godziny od czasu wpłynięcia zgłoszenia na ich dostarczenie. Linki lub pliki do dem należy przekazać Administratorowi Turnieju oraz osobie wspierającej administrację (Kanał wyznaczony na Discord).
11. Jeżeli Drużyna wnioskująca, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, prośba rozpatrzenia konfliktu zostanie unieważniona przez Administratora Turnieju.
12. Jeżeli drużyna oskarżona, poproszona o dostarczenie dem w regulaminowym czasie tego nie uczyni, zostaje przyznany walkover na rzecz Drużyny wnioskującej;
13. Po zaakceptowaniu wyniku i zamknięciu pokoju meczowego, jakiegokolwiek obiekcje oraz odwoływanie się od werdyktu nie będzie możliwe.
14. W przypadku problemów niezależnych, wynikających z nieprawidłowego funkcjonowania i odtwarzania dem, Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo do decyzji o powtórzeniu lub unieważnieniu odbytego meczu.
15. Gracze lub Drużyny, które zostały przyłapane na oszustwie otrzymują dyskwalifikację na udział w Turniejach i wydarzeniach organizowanych przez E-Champions Sp. z o.o.

#### **IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Zapisanie Drużyny do Turnieju Counter-Strike: Global Offensive w ramach E-Champions jest równoznaczne z zaakceptowaniem powyższych postanowień Regulaminu.
2. Organizatorem Turnieju E-Champions jest E-Champions Sp. z o.o.
3. Administratorem Turnieju jest CISO Adam Walczak.
4. Jakikolwiek pytania związane z Turniejem można kierować za pośrednictwem wiadomości e-mail pod adres: kontakt@e-champions.pro.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w jego dowolnym punkcie.
6. O wszelkich zmianach związanych z Regulaminem rozgrywek Turnieju, Organizator będzie informował Drużyny, których dotyczy zmiana.
7. Wszystkie ustalenia, których dokonano za pomocą innych procedur, niż wskazane w Regulaminie, nie będą brane pod uwagę.
8. Organizator w wyjątkowych sytuacjach spornych zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji sprzecznej z Regulaminem w trosce o ducha zdrowej rywalizacji – fair-play.
9. Wszelkie prawa do materiałów związanych z E-Champions CUP oraz całego Turnieju należą do Organizatora.
10. Streamowanie meczów turniejowych przez Zawodników Turnieju jest dozwolone, jednak po wcześniejszym poinformowaniu Organizatora.
11. E-Champions Sp. z o.o. ponosi odpowiedzialność za wydanie vouchera upoważniającego do odbioru właściwej nagrody bezpośrednio u Sponsora.
12. Sponsor, jako odrębny od E-Champions Sp. z o.o. podmiot gospodarczy, zajmujący się zawodowo działalnością stanowiącą przedmiot nagrody, ponosi względem uczestników pełną i wyłączną odpowiedzialną za prawidłową realizację świadczeń stanowiących przedmiot nagrody, w tym pełną i wyłączną odpowiedzialność odszkodowawczą za ewentualne szkody osobowe i rzeczowe powstałe w związku z realizacją świadczeń stanowiących przedmiot nagrody.
13. Wszelkie nieścisłości oraz kwestie, które nie zostały zawarte w Regulaminie, będą rozwiązywane wyłącznie za pośrednictwem kontaktu z Organizatorem. W takich wyjątkowych sytuacjach ostateczną decyzję podejmuje Organizator.