

Regulamin turnieju

Reloader.gg

Live published version · No effective date set — last revised 2026-09-27 · generated 2026-10-28 · machine translation (pl)

This is a copy of the currently published document. It is not a signed record.

1. O niniejszych zasadach

1.1. Niniejsze Zasady Turniejów ("Zasady") stanowią część Regulaminu Reloadera ("T&C"). Terminy zdefiniowane w T&C mają tutaj to samo znaczenie. Jeśli niniejsze Zasady i T&C są ze sobą sprzeczne, pierwszeństwo mają T&C.

1.2. Niniejsze Zasady mają zastosowanie do każdej rozgrywki organizowanej na platformie Reloader:

- (a) Turnieje Tygodniowe ("weeklies"), łącznie z ich cotygodniowymi rundami play-off oraz cyklicznym Wielkim Finałem;
- (b) turnieje zwykłe, w formatach pojedynczej eliminacji, fazy grupowej z następującym po niej play-off oraz w formatach niestandardowych; oraz
- (c) turnieje typu free-for-all ("FFA") / deathmatch.

1.3. Turnieje są organizowane na stronie reloader.gg oraz na stronach sojuszy (na przykład <alliance>.reloader.gg). Turniej organizowany przez sojusz lub współorganizowany przez kilka sojuszy odbywa się na platformie Reloader zgodnie z niniejszymi Zasadami. Organizator ustala szczegóły każdego wydarzenia na jego stronie wydarzenia (w przypadku weeklies – na stronie serii). Przykładowe elementy to gra, format, wielkość drużyny, daty i godziny, ustawienia rejestracji, wymóg posiadania Discord oraz ewentualna nagroda. W niniejszych Zasadach „organizator” oznacza sojusz lub zespół Reloader prowadzący wydarzenie, wraz z wyznaczonymi przez niego administratorami.

1.4. Wiele wartości w niniejszych Zasadach można ustalać dla poszczególnych serii lub wydarzeń. Jeśli platforma posiada wartość domyślną, niniejsze Zasady wskazują ją jako „domyślnie ... chyba że strona serii stanowi inaczej”. Zastosowanie ma wartość wskazana na stronie serii lub wydarzenia. Gdy seria tygodniowa zmienia swoje zasady, zmiana ma zastosowanie do tygodni utworzonych po tej zmianie. Tygodnie już utworzone zachowują zasady, z którymi zostały rozpoczęte.

1.5. Wszystkie godziny podane są w uniwersalnym czasie koordynowanym (UTC).

1.6. Niniejsze Zasady nie obejmują konkursów Pick'Ems. Podlegają one Zasadom Gry.

1.7. Niniejsze Zasady mogą zostać przetłumaczone. Jeśli tłumaczenie różni się od wersji angielskiej, wersja angielska ma pierwszeństwo.

2. Kwalifikowalność

2.1. Konto. Aby wziąć udział w serii tygodniowej, potrzebujesz konta Reloader. Twoje konto musi być aktywne. Nie może być zablokowane, zawieszone, oczekujące na zamknięcie ani objęte samowykluczeniem. Konto w którymkolwiek z tych stanów nie może korzystać z funkcji turniejowych na stronie internetowej. Wewnętrzne konta testowe i automatyczne nie mogą tworzyć drużyny tygodniowej, być zapraszane do niej przez nazwę użytkownika lub e-mail, ani być dodawane do niej jako zastępstwo.

2.2. Turnieje zwykłe. Strona wydarzenia wskazuje sposób rejestracji: za pomocą konta Reloader na stronie internetowej, przez Discord, lub oba sposoby. Jeśli organizator dopuszcza oba sposoby, niezależnie od wybranej drogi musisz zarejestrować się za pomocą konta Reloader. Jeśli wydarzenie umożliwia rejestrację wyłącznie przez Discord, możesz wziąć w nim udział bez konta Reloader. Niniejsze Zasady nadal mają wobec Ciebie zastosowanie.

2.3. Jedno konto na osobę. T&C dopuszczają jedno konto na osobę. Udział z wykorzystaniem więcej niż jednego konta jest zabroniony (Sekcja 15).

2.4. Jurysdykcje zastrzeżone i zakazane. T&C zawierają listę Jurysdykcji Zastrzeżonych i Zakazanych. W odniesieniu do nagród tygodniowych sprawdzamy zarówno kraj, z którego założono Twoje konto, jak i kraj ostatniego logowania. Jeśli którykolwiek z nich znajduje się w jurysdykcji zastrzeżonej lub zakazanej, nie wypłacamy ani części gotówkowej, ani bonusowej nagrody (Sekcja 14). Jeśli nie możemy potwierdzić zapisanego kraju, nie wypłacamy nagrody.

2.5. Wiek i tożsamość przed wypłatą nagród pieniężnych. Część gotówkową nagrody tygodniowej wypłacamy wyłącznie po weryfikacji Twojej tożsamości (KYC). Twoja weryfikacja musi nadal być ważna. Zweryfikowane KYC jest sposobem, w jaki potwierdzamy, że masz ukończone 18 lat. Jeśli w momencie, gdy należna jest nagroda gotówkowa, nie jesteś jeszcze zweryfikowany, otwieramy dla Ciebie sprawę weryfikacyjną. Nagrodę możemy wypłacić po zakończeniu weryfikacji. Część bonusowa nagrody nie wymaga KYC, jednak zasada dotycząca jurysdykcji z Sekcji 2.4 nadal ma do niej zastosowanie.

3. Discord i identyfikatory gry

3.1. Wymóg Discord (weeklies). Każda seria tygodniowa ustala wymóg Discord jako wyłączony, opcjonalny lub obowiązkowy. Strona serii wskazuje ustawienie oraz nazwę serwera Discord organizatora.

- (a) Obowiązkowy. W momencie rejestrowania drużyny na tydzień przez kapitana oraz w momencie przyjmowania zaproszenia przez współgracza lub zastępcę, dany gracz musi mieć konto Discord połączone z Reloader. Musi być również członkiem serwera organizatora. Jeśli nie jest, czynność zostaje odrzucona do czasu spełnienia tego warunku. Jeśli nie możemy w danym momencie zweryfikować członkostwa, czynność zostaje odrzucona i można spróbować ponownie.
- (b) Opcjonalny. Możesz wziąć udział niezależnie od spełnienia tego wymogu. Jeśli nie masz połączonego konta lub nie jesteś członkiem, odnotowujemy to i wysyłamy Ci zaproszenie na serwer.
- (c) Weryfikacje po rejestracji. Po zamknięciu rejestracji ponownie weryfikujemy każdego członka każdej zgłoszonej drużyny. Weryfikujemy to również okresowo w trakcie trwania tygodnia. Gracz, który nie ma połączonego konta lub opuścił serwer, zostaje oznaczony dla organizatora i proszony o naprawienie sytuacji. Gracze nie są usuwani automatycznie.

3.2. Wymóg Discord (turnieje zwykłe). Organizator może wymagać członkostwa na swoim serwerze Discord od graczy rejestrujących się na stronie internetowej, od graczy rejestrujących się przez Discord, lub od obu grup. W przypadku rejestracji na stronie internetowej musisz dodatkowo mieć Discord połączony z kontem Reloader. Sprawdzamy to w momencie rejestracji. Jeśli nie spełniasz wymogu, Twoja rejestracja zostaje odrzucona.

3.3. Identyfikator gry. Każdy gracz potrzebuje ważnego identyfikatora gry dla danej gry wydarzenia:

- (a) Counter-Strike 2: Twój SteamID64 (liczba 17-cyfrowa).
- (b) VALORANT: Twój Riot ID, w formie Nazwa#TAG.

Drużyna tygodniowa nie może zarejestrować się na dany tydzień, dopóki każdy gracz z jej składu, łącznie z ewentualnym zastępcą, nie ustawi ważnego identyfikatora gry i nie wypełni wszystkich wymaganych pól rejestracyjnych na stronie serii. Możesz zaktualizować swój identyfikator gry, gdy Twój skład jest zablokowany. W weeklies Twój identyfikator gry jest widoczny dla organizatora oraz dla obu drużyn zaplanowanego meczu.

4. Drużyny

Drużyny tygodniowe

4.1. Format. Drużyny tygodniowe grają w formacie 2v2. Drużyna ma kapitana i jednego współgracza. Może mieć również jednego zastępcę, który nie wlicza się do dwóch miejsc w składzie. Możesz należeć tylko do jednej drużyny w danej serii w danym momencie. Każda seria dotyczy jednej gry, a drużyny i oceny w jednej serii są niezależne od wszystkich innych serii.

4.2. Tworzenie drużyny i nadawanie nazwy. Każdy kwalifikujący się gracz może utworzyć drużynę i zostaje jej kapitanem. Nazwa drużyny musi mieć od 2 do 40 znaków i być unikalna w obrębie serii; przy porównywaniu nazw wielkość liter jest pomijana. Opcjonalny tag to 1–6 liter lub cyfr. Kapitan może zmienić nazwę drużyny oraz jej tag w dowolnym momencie, gdy seria jest otwarta, zgodnie z tymi samymi zasadami. Drabinki play-off i Wielkiego Finału, które zostały już utworzone, zachowują nazwę, jaką drużyna miała w danym momencie.

4.3. Zaproszenia. Zaprosić może wyłącznie kapitan. Kapitan może zaprosić gracza poprzez nazwę użytkownika lub e-mail albo udostępnić link zapraszający. Każde zaproszenie wypełnia miejsce współgracza albo miejsce zastępcy.

- (a) Drużyna może mieć tylko jedno oczekujące zaproszenie na każde wolne miejsce.
- (b) Kapitan może wysłać do 20 zaproszeń w ciągu dowolnych 24 godzin.
- (c) Zaproszenie wysłane na nazwę użytkownika wygasa po 7 dniach. Zaproszenie e-mailowe lub linkowe jest ważne do następnego zamknięcia rejestracji, jednak nigdy dłużej niż 7 dni.
- (d) Osoba przyjmująca zaproszenie, w tym za pomocą linku, musi mieć aktywne konto w dobrym stanie; konta usunięte, zawieszane i wewnętrzne konta testowe nie mogą przyjmować zaproszeń.
- (d) Zaproszenie e-mailowe może zostać przyjęte wyłącznie przez konto korzystające z danego adresu e-mail, które ten adres zweryfikowało.
- (e) Kapitan może odwołać każde zaproszenie, które jest nadal oczekujące.

4.4. Blokada składu. Skład drużyny zostaje zablokowany w momencie zamknięcia rejestracji na tydzień, w którym drużyna bierze udział. Pozostaje zablokowany do zakończenia tego tygodnia. Jest również zablokowany, gdy drużyna jest rozstawiona w trwającym Wielkim Finale. Podczas gdy skład jest zablokowany, kapitan nie może zapraszać, usuwać współgracza ani rozwiązać drużyny, a żaden członek nie może jej opuścić. Organizator może nadal dodać, usunąć lub zmienić zastępcę, gdy skład jest zablokowany.

4.5. Kapitaństwo. Jeśli kapitan opuszcza drużynę, funkcja kapitana przechodzi na pozostałego współgracza. Nie ma innego sposobu przekazania kapitaństwa. Jeśli zastępca opuszcza drużynę, nic więcej w drużynie się nie zmienia.

4.6. Opuszczenie i rozwiązanie drużyny. Kapitan może usunąć współgracza, a każdy członek może opuścić drużynę, gdy skład jest odblokowany. Drużyna zostaje rozwiązana, gdy jej ostatni główny gracz ją opuszcza lub gdy kapitan ją rozwiązuje. Zastępca również opuszcza drużynę w momencie jej rozwiązania. W przypadku rozwiązania drużyny:

- (a) jej oczekujące zaproszenia zostają odwołane;
- (b) jej zgłoszenia na tygodnie, których rejestracja jest nadal otwarta, zostają wycofane;
- (c) jej oczekujące wyzwania zostają anulowane; oraz
- (d) jej wyniki i ocena pozostają w ewidencji.

Organizator może również rozwiązać drużynę, ale nie wtedy, gdy jej skład jest zablokowany.

Drużyny turniejów zwykłych

4.7. Wielkość drużyny. Strona wydarzenia wskazuje wielkość drużyny, od 1 (solo) do 5 graczy. Wydarzenia drużynowe liczą od 2 do 5 graczy w drużynie. Wydarzenia FFA i niestandardowe mogą być solowe lub drużynowe.

4.8. Rejestracja i zatwierdzenie. Gracz, który rejestruje drużynę, zostaje jej kapitanem. Inni gracze proszą o dołączenie do drużyny lub dołączają na zaproszenie, a kapitan zatwierdza lub odrzuca każdą prośbę. Gdy skład jest pełny, drużyna oczekuje na zatwierdzenie przez organizatora. Udział biorą wyłącznie drużyny zatwierdzone przez organizatora. Organizator może również odrzucić drużynę lub umieścić ją na liście oczekujących. Organizator nie może odrzucić drużyny, która już została wyeliminowana. Po wprowadzeniu jakiegokolwiek wyniku organizator nie może cofnąć zatwierdzenia drużyny.

4.9. Zastępca. W formatach drużynowych każda drużyna może mieć jednego zastępcę. Zastępca nie wlicza się do wielkości drużyny i nie może być kapitanem. Po potwierdzeniu drabinki przez organizatora, tylko organizator może dodać lub zmienić zastępcę. Jedynym wyjątkiem jest drużyna, która nadal znajduje się na liście oczekujących.

4.10. Opuszczenie drużyny. Możesz opuścić swoją drużynę, gdy rejestracja jest otwarta, a drabinka nie została jeszcze opublikowana. Nie możesz opuścić drużyny po zakończeniu turnieju. Jeśli kapitan opuszcza drużynę lub zostaje usunięty, kapitanem zostaje pozostały zatwierdzony członek, który dołączył najwcześniej. Jeśli nie pozostał żaden zatwierdzony członek, drużyna pozostaje bez graczy. Organizator może usunąć gracza w dowolnym momencie do zakończenia turnieju, a kapitan zostaje o tym powiadomiony.

4.11. W turniejach zwykłych nie istnieje funkcja zmiany nazwy drużyny ani przekazania kapitaństwa.

5. Turnieje Tygodniowe: tydzień rozgrywek

5.1. Tydzień. Tydzień tygodniowy rozpoczyna się w poniedziałek o 00:00 UTC. Domyślnie:

| Etap | Domyślny czas (UTC) |

|---|---|

| Zamknięcie rejestracji | Środa 23:59 |

| Rozgrywki otwarte | Od poniedziałku 00:00 do piątku 23:59 |

| Półfinały play-off | Sobota 18:00 |

| Finał play-off | Niedziela 18:00 |

Strona serii może ustalać inne godziny.

5.2. Rejestracja. Kapitan rejestruje drużynę na dany tydzień. Możesz zarejestrować się na bieżący tydzień, do momentu zamknięcia jego rejestracji, oraz na tydzień następny. Aby się zarejestrować, drużyna potrzebuje dwóch głównych graczy, ważnego identyfikatora gry dla każdego gracza w składzie, wypełnionych wszystkich wymaganych pól rejestracyjnych oraz spełnionego wymogu Discord tam, gdzie ma on zastosowanie (Sekcja 3). Kapitan może wycofać drużynę do momentu zamknięcia rejestracji, ale tylko jeśli drużyna nie rozegrała jeszcze żadnego meczu w danym tygodniu.

5.3. Limity meczów. Domyślnie, chyba że strona serii stanowi inaczej:

- (a) każdy mecz rozgrywany jest w formacie best of 3 map;
- (b) drużyna może rozegrać maksymalnie 8 meczów w rozgrywkach otwartych w ciągu tygodnia; oraz
- (c) drużyna potrzebuje co najmniej 5 rozstrzygniętych wyników w tygodniu, aby kwalifikować się do play-off tego tygodnia.

Dwie drużyny mogą zmierzyć się ze sobą tylko raz w tygodniu w rozgrywkach otwartych.

6. Turnieje tygodniowe: wyzwania

6.1. Wyzwania. Tylko kapitanowie mogą rzucać wyzwania. Kapitan może wyzwać wskazaną drużynę (wyzwanie bezpośrednie) albo opublikować ofertę szukam meczu, którą może zaakceptować kapitan dowolnej innej zarejestrowanej drużyny. Proponowany czas musi mieścić się w oknie gry otwartej danego tygodnia i nie może być w przeszłości. Drużyna może mieć jednocześnie najwyżej 3 otwarte wyzwania lub oferty. Kapitan, który opublikował wyzwanie, może je anulować, dopóki pozostaje ono nierozstrzygnięte.

6.2. Kiedy drużyna może przystąpić do meczu. Mecz zostaje utworzony wyłącznie wtedy, gdy obie drużyny są zarejestrowane na dany tydzień, mają dwóch głównych zawodników, nie przekroczyły swojego tygodniowego limitu meczów i nie zmierzyły się już ze sobą w tym tygodniu. Drużyna nie może też rozpocząć nowego meczu, jeśli którykolwiek z jej meczów jest jeszcze nierozegrany, oczekuje na potwierdzenie lub jest przedmiotem sporu.

6.3. Wygaśnięcie. Wyzwanie wygasa w zależności od tego, co nastąpi wcześniej: w chwili proponowanego czasu meczu lub, domyślnie, 12 godzin od jego wysłania (chyba że strona danej serii stanowi inaczej).

6.4. Odrzucenia. Odrzucić można wyłącznie wyzwanie bezpośrednio i wyłącznie kapitan wyzwanego zespołu. Domyślnie, chyba że strona danej serii stanowi inaczej:

- (a) każdy zespół ma 2 bezpłatne odrzucenia w tygodniu;
- (b) każde kolejne odrzucenie liczy się jako walkower na niekorzyść: zespół wyzywający zostaje odnotowany jako zwycięzca, a wynik liczy się do rankingów, limitów meczów i zasady „raz w tygodniu”; oraz
- (c) wyzwanie bezpośrednio, które wygaśnie bez odpowiedzi, liczy się jako odrzucenie.

Jeżeli odnotowanie walkoweru naruszyłoby limit meczów lub zasadę „raz w tygodniu”, walkower nie zostaje odnotowany. Odrzucenie nadal się liczy.

7. Wyniki meczów

Wyniki tygodniowe (gra otwarta, playoffy i Wielki Finał)

7.1. Zgłaszanie. Po meczu kapitan dowolnej z obu zespołów zgłasza wynik jako wynik map. W meczu typu best-of-N zwycięzca musi osiągnąć większość map: na przykład 2-0 lub 2-1 w meczu best of 3. Kapitan może także podać wynik rund dla każdej mapy. Jeśli wyniki rund zostaną podane, muszą być podane dla każdej rozegranej mapy i muszą być zgodne z wynikiem map.

7.2. Potwierdzanie lub kwestionowanie. Kapitan drugiego zespołu następnie potwierdza lub kwestionuje zgłoszenie. Kapitan nie może potwierdzić zgłoszenia własnego zespołu. Aby zakwestionować zgłoszenie, kapitan musi wskazać, jaki jest prawidłowy wynik.

7.3. Automatyczne potwierdzenie. Jeśli drugi kapitan ani nie potwierdzi, ani nie zakwestionuje zgłoszenia, zostaje ono potwierdzone automatycznie. Domyślnie następuje to 12 godzin po jego przesłaniu, chyba że strona danej serii stanowi inaczej. Zakwestionowany wynik nigdy nie jest potwierdzany automatycznie.

7.4. Wyniki ostateczne. Potwierdzony wynik, jak również walkower, jest ostateczny. Nie może zostać unieważniony i aktualizuje Reloader Rating (sekcja 10). Wyniki tygodniowych playoffów i Wielkiego Finału są zgłaszane w ten sam sposób, na stronie głównej tygodnia (hub).

Wyniki turniejów regularnych

7.5. Drabinki pojedynczej eliminacji. Gdy organizator zatwierdzi drabinkę pierwszego etapu, organizator odnotowuje każdy wynik w tym etapie, a kapitanowie nie mogą zgłaszać wyników. W pozostałych przypadkach obaj kapitanowie zgłaszają wynik:

- (a) jeśli oba zgłoszenia są ze sobą dokładnie zgodne, wynik zostaje odnotowany;
- (b) jeśli się różnią, mecz jest przedmiotem sporu, a organizator go rozstrzyga; oraz
- (c) kapitan może poprawić własne zgłoszenie do momentu, aż drugi kapitan dokona zgłoszenia.

Mecz pucharowy nie może zakończyć się remisem. Mecz będący przedmiotem sporu blokuje awans zwycięzcy do czasu jego rozstrzygnięcia.

7.6. Fazy grupowe. Organizator wprowadza wyniki meczów fazy grupowej.

7.7. FFA i wydarzenia niestandardowe. Organizator decyduje o wyniku i go odnotowuje (sekcja 13).

8. Spory

8.1. Spory rozstrzyga organizator. W przypadku meczu tygodniowego organizator może:

- (a) ustalić wynik ostateczny;

- (b) potwierdzić zgłoszony wynik w przesłanej postaci; lub
- (c) orzec walkower na niekorzyść jednej z drużyn.

W przypadku meczu turnieju regularnego organizator odnotowuje wynik.

8.2. Organizator może uwzględnić wszelkie informacje przekazane przez obie drużyny. Decyzja organizatora w sprawie meczu jest ostateczna dla danego wydarzenia. Jedynym wyjątkiem jest korekta wyniku turnieju regularnego na podstawie sekcji 9.4.

8.3. Każda decyzja jest odnotowywana w naszych dziennikach (logach).

9. Niestawiennictwa, walkowery, mecze walkower na korzyść, unieważnienia i resety

9.1. Tygodniówki. Organizator może:

- (a) odnotować niestawiennictwo, ale tylko po upływie zaplanowanego czasu meczu i tylko wtedy, gdy nie zgłoszono żadnego wyniku. Nieobecna drużyna otrzymuje walkower na niekorzyść;
- (b) orzec walkower na niekorzyść dowolnej z drużyn w każdym meczu, który nie został jeszcze rozstrzygnięty;
- (c) unieważnić mecz gry otwartej, który nie został jeszcze rozstrzygnięty. Unieważniony mecz nie ma wyniku, nie wpływa na rankingi i zwalnia miejsce meczowe. Meczów playoffowych i Wielkiego Finału nie można unieważnić, ponieważ wymagają one zwycięzcy; oraz
- (d) przełożyć mecz, który nie został rozegrany.

9.2. Turnieje regularne: odprawa (check-in). Jeśli wydarzenie wykorzystuje odprawę, otwiera się ona przed rozpoczęciem. Domyślnie otwiera się 30 minut przed rozpoczęciem, chyba że strona wydarzenia stanowi inaczej. Zatwierdzona drużyna, która nie dokona odprawy do momentu jej zamknięcia w chwili rozpoczęcia, zostaje oznaczona jako niestawienna i nie bierze udziału w wydarzeniu. Organizator może zamiast tego rozpocząć turniej bez odprawy. W takim przypadku udział biorą wszystkie zatwierdzone drużyny.

9.3. Turnieje regularne: w drabince. Organizator może oznaczyć jedną lub obie drużyny w nierozegranym meczu jako niestawienne.

- (a) Jeśli obecna jest jedna drużyna, awansuje ona w drodze walkoweru. Wynik nie zostaje odnotowany.
- (b) Jeśli nie jest obecna żadna z drużyn, mecz zostaje unieważniony i żadna z drużyn nie awansuje.
- (c) Organizator może przenieść drużynę między otwartymi miejscami w drabince, które nie zostały jeszcze rozstrzygnięte.

9.4. Turnieje regularne: resety. Organizator może zresetować odnotowany wynik. Reset cofa również każdy późniejszy wynik, który był od niego zależny. Finału nie można zresetować i żaden wynik nie może zostać zresetowany, gdy finał na jego ścieżce został już rozegrany.

9.5. Każde niestawiennictwo, walkower, unieważnienie, przeniesienie i reset są odnotowywane w trwałym dzienniku zdarzeń turnieju.

10. Reloader Rating (RR)

10.1. Każda tygodniowa drużyna posiada Reloader Rating („RR”), rating w stylu Elo. Drużyna zaczyna z wynikiem 1000. Jej rating zmienia się po każdym rozstrzygniętym wyniku, w którym drużyna uczestniczy: potwierdzonych wynikach, walkowerach, meczach playoffowych i meczach Wielkiego Finału.

10.2. Dla każdego wyniku zmiana wynosi $K \times (\text{wynik} - \text{wynik oczekiwany})$. Wynik to 1 za zwycięstwo i 0 za porażkę. Wynik oczekiwany to $1 / (1 + 10^{((\text{rating przeciwnika} - \text{własny rating}) / 400)})$. Zmiana jest zaokrąglana do najbliższej liczby całkowitej.

10.3. Domyślnie, chyba że strona danej serii stanowi inaczej, K wynosi 32. Jest podwajane dla pierwszych 3 wyników drużyny, gdy jej rating ma charakter tymczasowy. Każda drużyna stosuje własne K, więc zmiany obu drużyn mogą nie sumować się do zera.

10.4. RR drużyny nigdy nie ulega degradacji i nigdy nie jest resetowane. Pozostaje przypisane do drużyny, również po jej rozwiązaniu. Ratingi są odrębne dla każdej serii.

10.5. RR służy wyłącznie do rankingowania drużyn, rozstrzygania remisów i wyłaniania posiadacza bounty, zgodnie z opisem w niniejszym Regulaminie. Nie ma wartości pieniężnej i nie może być przenoszone, wymieniane ani wypłacane.

11. Ranking tygodniowy i playoff

11.1. Kwalifikacja. Drużyna kwalifikuje się do tygodniowego playoffu, jeśli ma co najmniej minimalną liczbę rozstrzygniętych wyników gry otwartej w danym tygodniu (sekcja 5.3). Potwierdzone wyniki i walkowery liczą się obie. Drużyna musi również nadal posiadać dwóch głównych zawodników w aktywnym składzie.

11.2. Ranking. Kwalifikujące się drużyny są rankingowane według łącznego RR zdobytego w grze otwartej danego tygodnia. Drużyny z takim samym wynikiem są rozdzielane w następującej kolejności:

- bezpośrednie zwycięstwa wśród drużyn z takim samym wynikiem;
- różnica map;
- różnica rund;
- aktualne RR; oraz
- stała kolejność techniczna.

11.3. Rozstawienie. Rozstawienie następuje po zakończeniu gry otwartej i rozstrzygnięciu każdego meczu gry otwartej. Jeśli niektóre mecze są wciąż nierozstrzygnięte, rozstawienie następuje na godzinę przed półfinałami, a nierozstrzygnięte mecze się nie liczą. Organizator może również przeprowadzić rozstawienie playoffu wcześniej, po zakończeniu gry otwartej. Oczekujące wyzwania wygasają w momencie rozstawienia. Rozstawienie staje się wówczas ostateczne. Wynik potwierdzony później nadal zmienia RR, ale nie zmienia rozstawienia.

11.4. Playoff. Domyślnie gra czołowe 4 drużyny, chyba że strona danej serii ustala 2:

- (a) przy 4 drużynach, półfinały to 1. v 4. i 2. v 3.;
- (b) przy 3 drużynach, najwyższej rozstawiona drużyna awansuje bezpośrednio do finału;
- (c) przy mniej niż 2 kwalifikujących się drużynach, w danym tygodniu nie odbywa się playoff.

Mecze playoffowe są rozgrywane w formacie best of odpowiadającym długości meczu danej serii (sekcja 5.3). Organizator nie może bezpośrednio zmieniać drabinki tygodniowego playoffu. Wyniki są potwierdzane na stronie głównej tygodnia (hub) i korygowane ze strony administracyjnej serii zgodnie z sekcjami 8 i 9.

11.5. Lokaty. Zwycięzca playoffu zajmuje 1. miejsce i zostaje mistrzem tygodnia. Finalista przegrany zajmuje 2. miejsce. Obaj przegrani półfinałiści zajmują 3. miejsce.

12. Cykle, punkty i Wielki Finał

12.1. Cykle. Seria tygodniowa odbywa się w cyklach. Domyślnie, chyba że strona danej serii stanowi inaczej, cykl obejmuje 4 tygodnie gry tygodniowej, po których następuje jeden tydzień Wielkiego Finału. Seria może ustalić od 4 do 8 tygodni gry tygodniowej. W tygodniu Wielkiego Finału nie odbywa się gra tygodniowa. Jeśli dana seria nie przewiduje Wielkiego Finału, ten tydzień jest rozgrywany jako zwykły tydzień tygodniowy.

12.2. Punkty cyklu. Drużyny zdobywają punkty z każdego tygodnia cyklu. Domyślnie, chyba że strona danej serii stanowi inaczej, drużyna zdobywa:

Wynik	Punkty

Zwycięzca tygodniowego playoffu	100
Finalista przegrany	70
Przegrany półfinalista	40
Każde zwycięstwo w grze otwartej, w tym zwycięstwo przez walkower	5

12.3. Ranking cyklu. Drużyny są rankingowane według:

- punktów cyklu;
- następnie liczby tytułów tygodniowych;
- następnie aktualnego RR;
- następnie stałej kolejności technicznej.

12.4. Kwalifikacja do Wielkiego Finału. Aby zakwalifikować się do Wielkiego Finału, drużyna potrzebuje więcej niż 0 punktów cyklu oraz dwóch głównych zawodników w aktywnym składzie. Stawka obejmuje:

- (a) 8 drużyn, jeśli seria jest ustawiona na 8 i kwalifikuje się co najmniej 8 drużyn;
- (b) w przeciwnym razie 4 drużyny, jeśli kwalifikuje się co najmniej 4;
- (c) w przeciwnym razie w danym cyklu nie odbywa się Wielki Finał i nie przyznaje się nagrody

mistrza cyklu.

Stawka nigdy nie obejmuje wolnych losów (byes).

12.5. Rozstawienie i harmonogram. Wielki Finał jest rozstawiany na podstawie rankingu cyklu. Rozstawienie rozpoczyna się od poniedziałku 00:00 UTC tygodnia Wielkiego Finału. Jeśli tydzień cyklu jest jeszcze niezakończony, rozstawienie czeka do 24 godzin, a następnie uwzględnia wyłącznie zakończone tygodnie. Domyślnie mecze są rozgrywane w następujący sposób (strona danej serii może ustalić inne godziny, a organizator może przełożyć czas meczu):

Runda	Domyślny czas (UTC)	Długość
Ćwierćfinały	piątek 17:00	best of 3
Półfinały	sobota 17:00	best of 3
Finał	niedziela 17:00	best of 5

Wielki Finał z udziałem 4 drużyn rozpoczyna się od półfinałów w sobotę.

12.6. Zwycięzca Wielkiego Finału zostaje mistrzem cyklu.

13. Regularne turnieje: formaty

13.1. Gry i typy. Regularne turnieje są rozgrywane w Counter-Strike 2 lub VALORANT. Strona wydarzenia wskazuje typ: solo, drużynowy, deathmatch (FFA) lub niestandardowy.

13.2. Okno rejestracji i limit. Strona wydarzenia wskazuje, kiedy rejestracja się otwiera i zamyka, oraz maksymalną liczbę uczestników. Po osiągnięciu limitu dalsze rejestracje są odrzucane. Po zatwierdzeniu przez organizatora drabinki lub grup pierwszego etapu, nowe rejestracje trafiają na listę oczekujących. Organizator może również pozostawić listę oczekujących otwartą po zamknięciu rejestracji.

13.3. Lista oczekujących. Lista oczekujących działa na zasadzie kolejności zgłoszeń. W formatach drużynowych na listę oczekujących trafiają całe drużyny. W formatach dla pojedynczych uczestników (1v1, FFA i niestandardowe) na listę oczekujących trafiają poszczególni gracze. Organizator może awansować lub odrzucić wpisy z listy oczekujących. Wpis na liście oczekujących nie staje się uczestnikiem, dopóki organizator nie przyzna mu miejsca.

13.4. Pojedyncza eliminacja. Drabinka pomieścić może do 128 uczestników. Organizator ustala rozstawienie w drabince i je zatwierdza. Gdy liczba uczestników nie jest potęgą liczby dwa, wolne losy (byes) przyznawane są najwyższemu rozstawionemu, a organizator zatwierdza każdy taki wolny los. Zwycięzca finału zostaje mistrzem, a przegrany wicemistrzem. Trzecie miejsce nie jest rozstrzygane.

13.5. Faza grupowa, a następnie playoff. Grupy grają systemem każdy z każdym (round-robin). Domyślnie, o ile strona wydarzenia nie stanowi inaczej, grupy liczą do 10 drużyn, a do kolejnej fazy awansują 2 najlepsze drużyny z każdej grupy. Zwycięstwo daje 3 punkty, remis 1, a porażka 0. Drużyny z taką samą liczbą punktów są rozdzielane według:

- punktów ze spotkań między zremisowanymi drużynami;
- następnie różnicy wyniku;
- następnie rozstawienia.

Tabela grupowa jest ustalana ostatecznie w momencie zamknięcia etapu przez organizatora. Drabinka playoff jest ustalana na podstawie tej tabeli.

13.6. FFA / deathmatch. Uczestnicy są przydzielani do grup, a organizator finalizuje grupy po zamknięciu rejestracji. Organizator przeprowadza graczy z rundy do rundy, maksymalnie przez 8 rund. Organizator ogłasza 1., 2. i 3. miejsce.

13.7. Niestandardowy. Organizator prowadzi turniej niestandardowy i ogłasza 1., 2. i 3. miejsce.

13.8. Terminy meczów. Organizator ustala terminy meczów w czasie UTC i może je zmieniać. Gdy pary danego etapu zostaną ustalone i opublikowane, informujemy każdego zatwierdzonego gracza o terminie meczu jego drużyny i informujemy go ponownie za każdym razem, gdy termin ulega zmianie.

14. Nagrody i profity

Nagrody tygodniowe

14.1. Co można wygrać. Seria tygodniowa może wypłacać trzy rodzaje nagród. Strona serii pokazuje kwoty. Każda nagroda może mieć część gotówkową i część bonusową, obie podane w £ (10 £ = 1 USD). Domyślne kwoty na gracza, o ile strona serii nie stanowi inaczej, wynoszą:

Nagroda Kto ją wygrywa Część gotówkowa Część bonusowa
--- --- --- ---
Nagroda (bounty) Drużyna, która pokona posiadacza nagrody tygodnia (sekcja 14.2) £0 £50
Mistrz tygodnia Zwycięzca playoff danego tygodnia £50 £50
Mistrz cyklu Zwycięzca Wielkiego Finału £250 £250

Żadna pojedyncza część nigdy nie przekracza £5000 na gracza.

14.2. Nagroda (bounty).

- (a) Posiadacz nagrody to drużyna z najwyższym ratingiem w danym tygodniu, spośród drużyn posiadających co najmniej 5 potwierdzonych wyników z otwartej gry przeciwko co najmniej 5 różnym przeciwnikom.
- (b) Drużyna zdobywa nagrodę, pokonując posiadacza w potwierdzonym meczu z otwartej gry. Walkower się nie liczy. Zwycięska drużyna musi rozegrać w danym tygodniu co najmniej 3 mecze, w tym ten mecz.
- (c) Nagrodę każdego posiadacza można zdobyć raz w tygodniu.
- (d) Jeśli gracz drużyny zwycięskiej i gracz drużyny posiadacza logowali się z tego samego adresu IP w ciągu ostatnich 30 dni, roszczenie jest wstrzymywane do przeglądu przez człowieka.
- (e) W przeciwnym razie część bonusowa jest wypłacana automatycznie.

14.3. Odbiorcy. Każda nagroda tygodniowa (bounty, mistrz tygodnia i mistrz cyklu) jest wypłacana każdemu członkowi drużyny: zarówno głównym graczom, jak i rezerwowym, w tej samej kwocie na gracza. Każdy odbiorca musi spełniać kontrole kwalifikowalności z sekcji 14 w momencie wypłaty nagrody.

14.4. Część gotówkowa. Część gotówkowa jest wypłacana dopiero po zatwierdzeniu przez administratora Reloader. Jest zapisywana na saldzie gotówkowym i podlega wypłacie, zgodnie z Regulaminem. Przed wypłatą części gotówkowej sprawdzamy, czy:

- (a) Twoja jurysdykcja jest kwalifikowana (sekcja 2.4);
- (b) Twoja tożsamość jest zweryfikowana (sekcja 2.5); oraz
- (c) Twoje konto nie jest objęte blokadą z tytułu oszustwa.

Jeśli którakolwiek kontrola się nie powiedzie, dany gracz nie otrzymuje wypłaty. Nagroda może zostać wypłacona później, po usunięciu przyczyny, lub może zostać odrzucona.

14.5. Część bonusowa. Część bonusowa jest zapisywana jako bonus platformy. Podlega Warunkom Bonusowym, w tym ich wymogom obrotu i terminowi wygaśnięcia, które są pokazywane w momencie zapisania bonusu. Z wyjątkiem części bonusowej nagrody bounty, każda część oczekuje na zatwierdzenie przez administratora Reloader. Możemy odrzucić nagrodę, która jest w trakcie przeglądu.

14.6. Brak nagrody bez wyniku. Nagroda powstaje wyłącznie na podstawie zakończonego tygodnia lub zakończonego Wielkiego Finału opublikowanej serii. Jeśli dla danego cyklu nie odbywa się Wielki Finał (sekcja 12.4), nagroda mistrza cyklu nie powstaje.

Nagrody w turniejach regularnych

14.7. Reloader nie oferuje ani nie wypłaca nagród za turnieje regularne, a platforma nie pobiera opłat wpisowych ani nie tworzy puli nagród dla takich turniejów. Każda nagroda za turniej regularny jest oferowana przez organizatora. Jest opisana na stronie wydarzenia i stanowi wyłączną odpowiedzialność organizatora.

Podatki

14.8. Jesteś odpowiedzialny/odpowiedzialna za wszelkie podatki należne od wszystkiego, co wygrasz.

15. Uczciwa gra

15.1. Musisz rywalizować w sposób uczciwy i rzetelny. Zabronione jest:

- (a) oszukiwanie, w tym oprogramowanie do oszustw, wykorzystywanie luk (exploity) i wszelkie nieautoryzowane narzędzia zewnętrzne;
- (b) granie na koncie gry lub koncie Reloader innej osoby lub pozwalanie innej osobie na granie na swoim koncie (współdzielenie konta);
- (c) smurfowanie, czyli granie na koncie w celu ukrycia swojej tożsamości lub poziomu umiejętności;
- (d) posiadanie lub granie z więcej niż jednym kontem Reloader (zakładanie wielu kont);
- (e) zmowa i ustawianie wyników (win-trading), czyli ustalanie lub wpływanie na wynik meczu, w tym między drużynami, które kontrolujesz lub z którymi jesteś powiązany/powiązana; oraz
- (f) podawanie fałszywych informacji podczas rejestracji, zgłaszania wyniku lub sporu.

15.2. Jeśli my lub organizator mamy uzasadnione podstawy sądzić, że gracz lub drużyna naruszyli niniejszy Regulamin lub Warunki Korzystania, my lub organizator możemy, stosownie do sytuacji:

- (a) orzec walkower przeciwko drużynie lub zapisać wynik;
- (b) usunąć gracza z drużyny lub odrzucić bądź rozwiązać drużynę, w granicach sekcji 4, 8 i 9;
- (c) odmówić wypłaty lub odrzucić dowolną nagrodę w trakcie przeglądu; oraz
- (d) podjąć wobec konta dowolne działanie dozwolone przez Warunki Korzystania, w tym zawiesić lub zamknąć konto.

15.3. Są to uprawnienia uznaniowe. Skorzystanie z nich nie ogranicza żadnych innych praw przysługujących nam na mocy Warunków Korzystania.

16. Komunikacja

16.1. Gdy bierzesz udział w wydarzeniu, wysyłamy Ci powiadomienia na jego temat za pośrednictwem poczty elektronicznej i wiadomości bezpośredniej na Discord. W przypadku wydarzeń tygodniowych możemy je również wysyłać za pośrednictwem Telegram, jeśli go połączyłeś/połączyłaś. Przykłady obejmują zaproszenia do drużyny, wyzwania, wyniki oczekujące na Twoje potwierdzenie, potwierdzenia automatyczne, terminy meczów i ich zmiany, decyzje dotyczące rejestracji oraz przypomnienia o wymogu posiadania Discord. Te powiadomienia są wiadomościami serwisowymi dotyczącymi wydarzenia, w którym

bierzesz udział. Nasza Polityka Prywatności wyjaśnia, w jaki sposób przetwarzamy Twoje dane.

17. Zmiany, przełożenie i odwołanie

17.1. Organizator może zmieniać szczegóły wydarzenia na jego stronie wydarzenia lub serii, w tym terminy i ustawienia. W przypadku serii tygodniowej zmiany zasad mają zastosowanie do tygodni utworzonych po dokonaniu zmiany (sekcja 1.4). Organizator może zmieniać terminy meczów, wstrzymywać lub archiwizować serię tygodniową oraz odwoływać turniej regularny.

17.2. Możemy aktualizować niniejszy Regulamin. Wersja opublikowana pod adresem /legal/tournament-rules obowiązuje od daty publikacji.