



# REGULAMIN ZAWODÓW

## Roztoczańska Liga Robotów 2026 E-sport EA SPORTS FC 26



Tomaszów Lubelski, 13 czerwca 2026 r.

**Szkoła Podstawowa nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim**

**Organizator:** Szkoła Podstawowa nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim

**Kontakt organizacyjny:** Mateusz Stefanik | tel. 538 213 124 |  
mateusz.stefanik@roztoczanskaligarobotow.pl

### 1. Informacje ogólne

- 1.1. Zawody odbędą się w ramach Roztoczańskiej Ligi Robotów 2026.
- 1.2. Data i miejsce zawodów: 13 czerwca 2026 r., Szkoła Podstawowa nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim, ul. Żołnierzy Września 1, 22-600 Tomaszów Lubelski.
- 1.3. Celem zawodów jest promowanie e-sportu, dobrej zabawy oraz współzawodnictwa w duchu fair play.
- 1.4. Konkurs rozgrywany jest na zasadach OPEN – bez podziału na kategorie wiekowe.
- 1.5. Udział w zawodach jest bezpłatny.
- 1.6. Rejestracja uczestników odbywa się za pośrednictwem strony internetowej:  
[www.roztoczanskaligarobotow.pl](http://www.roztoczanskaligarobotow.pl).
- 1.7. Termin zgłoszeń upływa dnia 01.06.2026 r.

### 2. Zasady rozgrywek

- 2.1. Rozgrywki odbywają się systemem 1 na 1.
- 2.2. Drabinka turniejowa: single elimination.
- 2.3. Rozgrzywka odbywa się w grze EA SPORTS FC 26 na konsoli PlayStation 5, z oficjalnymi aktualizacjami.
- 2.4. Zawodnicy grają na sprzęcie organizatora. Można używać własnych kontrolerów po zatwierdzeniu przez sędziego.
- 2.5. Czas na wybór drużyny i ustawienia: maksymalnie 3 minuty. Zabrania się stosowania niestandardowych formacji.
- 2.6. Przerwa między meczami nie może przekraczać 5 minut.
- 2.7. Niestawienie się zawodnika na czas skutkuje walkowerem.

### 3. Ustawienia gry

- 3.1. Długość połowy: 4 minuty.
- 3.2. Poziom trudności: Klasa światowa.
- 3.3. Szybkość gry: Normalna.
- 3.4. Obrona: Taktyczna.
- 3.5. Kontuzje: Wyłączone.
- 3.6. Spalone: Włączone.
- 3.7. Kartki: Włączone.
- 3.8. Liczba zmian: 3.

- 3.9. Stadion: Dowolny.
- 3.10. Pogoda: Słoneczna.
- 3.11. Kamera: Domyślna. Zmiana możliwa po uzgodnieniu i zgodzie sędziego.

#### **4. Remisy i wyłanianie zwycięzcy**

- 4.1. W przypadku remisu rozgrywana jest dogrywka klasyczna.
- 4.2. Jeżeli po dogrywce nadal utrzymuje się remis, o zwycięstwie decydują rzuty karne.

#### **5. Niedozwolone zagrania**

- 5.1. Tworzenie własnych formacji.
- 5.2. Granie drużynami specjalnymi, w tym odpowiednikami typu World XI, Classic XI lub innymi zespołami niestandardowymi, jeśli są dostępne w grze.

#### **6. Niedozwolone zachowania**

- 6.1. Używanie programów oszukujących lub niedozwolonych modyfikacji.
- 6.2. Celowe rozłączanie się z gry.
- 6.3. Gra na czas przez nadmierne podania w obronie i unikanie aktywnej gry.
- 6.4. Podkładanie się przeciwnikowi.
- 6.5. Obelgi, krzyki, przeszkadzanie przeciwnikowi lub zachowanie niezgodne z zasadami fair play.
- 6.6. Wykorzystywanie błędów gry w sposób uznany przez sędziego za niesportowy.
- 6.7. Inne działania uznane przez sędziego za niesprawiedliwe lub zakłócające przebieg turnieju.

#### **7. Kary**

- 7.1. Za naruszenie regulaminu sędzia może zastosować ostrzeżenie, walkower lub dyskwalifikację.
- 7.2. Organizator ma prawo do wykluczenia uczestnika łamiącego regulamin, zasady fair play lub normy społeczne.
- 7.3. Uczestnik może zrezygnować z turnieju w dowolnym momencie.
- 7.4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie z przyczyn organizacyjnych lub technicznych.

#### **8. Organizator**

- 8.1. Organizatorem zawodów jest Szkoła Podstawowa nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim.
- 8.2. Osobą kontaktową w sprawach organizacyjnych jest: Mateusz Stefanik – Główny Sędzia Zawodów oraz koordynator zawodów z ramienia szkoły.
- 8.3. Kontakt: tel. 538 213 124 | e-mail: [mateusz.stefanik@roztoczanskaligarobotow.pl](mailto:mateusz.stefanik@roztoczanskaligarobotow.pl).

## ZAŁĄCZNIKI

### Załącznik nr 1 – Zgoda rodzica / opiekuna prawnego

#### Roztoczańska Liga Robotów 2026 – E-sport EA SPORTS FC 26

Ja, niżej podpisany/a

.....

*(imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego)*

oświadczam, że wyrażam zgodę na udział mojego dziecka:

.....

*(imię i nazwisko dziecka)*

w zawodach Roztoczańska Liga Robotów 2026 – E-sport EA SPORTS FC 26, organizowanych w dniu 13 czerwca 2026 r. w Szkole Podstawowej nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim, ul. Żołnierzy Września 1, 22-600 Tomaszów Lubelski.

Oświadczam, że stan zdrowia mojego dziecka pozwala na udział w zawodach oraz że zapoznałem/am się z regulaminem i akceptuję jego postanowienia.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody\* na nieodpłatne rozpowszechnianie wizerunku mojego dziecka w mediach elektronicznych, materiałach informacyjnych oraz promocyjnych organizatora, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

.....

Data i czytelny podpis rodzica / opiekuna prawnego

\* *niepotrzebne skreślić*

## Załącznik nr 2 – Oświadczenie pełnoletniego uczestnika

### Roztoczańska Liga Robotów 2026 – E-sport EA SPORTS FC 26

Ja, niżej podpisany/a

.....

*(imię i nazwisko uczestnika)*

zamieszkały/a

.....

*(adres zamieszkania)*

legitymujący/a się dokumentem tożsamości:

.....

*(nazwa dokumentu, seria i numer)*

oświadczam, że zgłaszam swój udział w zawodach Roztoczańska Liga Robotów 2026 – E-sport EA SPORTS FC 26, organizowanych w dniu 13 czerwca 2026 r. w Szkole Podstawowej nr 2 im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Tomaszowie Lubelskim, ul. Żołnierzy Września 1, 22-600 Tomaszów Lubelski.

Oświadczam, że:

1. jestem osobą pełnoletnią i biorę udział w zawodach dobrowolnie,
2. mój stan zdrowia pozwala mi na udział w zawodach,
3. zapoznałem/am się z regulaminem zawodów i w pełni akceptuję jego postanowienia,
4. zobowiązuję się do przestrzegania zasad bezpieczeństwa oraz poleceń organizatora i sędziów,
5. biorę udział w zawodach na własną odpowiedzialność.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody\* na nieodpłatne rozpowszechnianie mojego wizerunku w mediach elektronicznych, materiałach informacyjnych oraz promocyjnych organizatora, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

.....

Data i czytelny podpis uczestnika

\* *niepotrzebne skreślić*