



SŁOWNIK POJĘĆ	2
POSTANOWIENIA OGÓLNE	2
ZASADY UCZESTNICTWA	2
REJESTRACJA	3
STRUKTURA I ZASADY ROZGRYWEK	3
LEAGUE OF LEGENDS	3
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	4
HARMONOGRAM ROZGRYWEK	5
LEAGUE OF LEGENDS	5
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	6
NAGRODY	6
OŚWIADCZENIA I PRAWA ORGANIZATORA	6
Zgoda na wykorzystanie wizerunku	6
Wykorzystanie logotypów i nazwy Uczestnika	7
OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH	7
POSTANOWIENIA KOŃCOWE	8

SŁOWNIK POJĘĆ

1. Turniej – rozgrywki esportowe w League of Legends oraz Counter-Strike: Global Offensive pod nazwą „KortoGames 2021” zarządzane przez Organizatora turnieju;
2. Organizator – Rada Uczelniana Samorządu Studenckiego UWM w Olsztynie, ul. Kanafojskiego 1, pok. 01, 10-722 Olsztyn
3. Wykonawca – KGH.EC Sp. z o. o.; 40-013 Katowice, Staromiejska 5/8; krs: 855340
4. Uczestnik – poprawnie zgłoszona Drużyna, która spełnia wymagania określone w Regulaminie.
5. Drużyna – zespół składający z 5 zawodników, na którego czele stoi Kapitan Drużyny.
6. Kapitan Drużyny – osoba stojąca na czele Drużyny, jest jej głównym reprezentantem i pełni funkcję decyzyjną w sprawach związanych z Drużyną oraz kontakcie z Administratorami oraz Kapitanem Drużyny przeciwnej w Meczu.
7. Mecz – rozgrywka, w której udział biorą dwie Drużyny.
8. Tura – dla każdej Tury przypada jeden dzień rozgrywek, w którym biorą losowo wcześniej zgłoszone Drużyny.
9. Turniej eliminacyjny – jest to I etap rozgrywek, w którym wyłonione są cztery najlepsze drużyny do Turnieju finałowego.
10. Turniej finałowy – jest to II etap rozgrywek, w którym najlepsze cztery drużyny rozgrywają spotkania decydujące o Kwalifikacji końcowej.
11. Lobby – pokój gry w grze League of Legends, do którego dołączają Uczestnicy.
12. Regulamin – określa zasady na podstawie których rozgrywany jest Turniej.
13. Kwalifikacja końcowa – określa trzy pierwsze miejsca osiągnięte w Turnieju.
14. Administrator – osoba zarządzająca rozgrywkami z ramienia Organizatora.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin ten określa zasady organizacji i uczestnictwa w Turnieju pod nazwą “KortoGames 2021”.
2. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Uczestników biorących udział w Turnieju.
3. Głównym celem Turnieju jest aktywizacja społeczności studentów Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie oraz promocja środowiska akademickiego wśród uczniów szkół ponadpodstawowych województwa warmińsko-mazurskiego.
4. Turniej zostanie rozegrany w formacie drużynowym 5vs5, na najnowszej dostępnej wersji gry League of Legends oraz Counter-Strike:Global Offensive.
5. Turniej przeznaczony jest dla studentów Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie oraz uczniów szkoły ponadpodstawowej znajdującej się na terenie województwa Warmińsko-Mazurskiego.
6. Turniej odbywa się online i udział w nim jest bezpłatny.
7. Kontakt z Administratorami Turnieju dostępny jest na serwerze Discord pod adresem: <https://discord.gg/P63wQnt2Tu>
8. Udział Uczestnika w Turnieju jest równoznaczny z akceptacją regulaminu i jego postanowień przez całą Drużynę Uczestnika, w tym oświadczeniami i prawem organizatora oraz ochroną danych osobowych.

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Warunki uczestnictwa w turnieju
 - 1.1. posiadanie statusu studenta Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie lub statusu ucznia szkoły ponadpodstawowej znajdującej się na terenie województwa Warmińsko-Mazurskiego.
 - 1.2. przeczytania i zaakceptowania regulaminu.
 - 1.3. posiadanie konta Google w celu zgłoszenia Drużyny przez formularz zgłoszeniowy oraz zastosowania się do następujących zasad:
 - 1.3.1. w podstawowym składzie drużyny musi być co najmniej trzech zawodników ze statusem studenta Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie lub co najmniej trzech zawodników ze statusem ucznia szkoły ponadpodstawowej na terenie województwa warmińsko-mazurskiego.
 - 1.3.2. podczas rejestracji wyznaczyć swojego Kapitana drużyny.
 - 1.3.3. każdy zawodnik może należeć tylko do jednej Drużyny oraz gracz nie może zmieniać Drużyny w trakcie trwania rozgrywek.
 - 1.3.4. dopuszcza się do Turnieju graczy spoza grona studentów Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie oraz graczy nie będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych województwa warmińsko-mazurskiego, pod warunkiem spełnienia zasady 1.3.1 Regulaminu.
 - 1.3.5. w Turnieju nie mogą brać udziału Organizatorzy, pracownicy Organizatorów, Wykonawcy, pracownicy Wykonawców, Administratorzy rozgrywek oraz członkowie najbliższej rodziny wcześniej wspomnianych

osób. Za członków najbliższej rodziny uznaje się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

- 1.4. wszyscy Uczestnicy muszą ukończyć 16 rok życia, aby brać udział w Turnieju, dodatkowo jeżeli gra przeznaczona jest dla osób powyżej posiadanego wieku to powinien posiadać zgodę opiekuna prawnego na udział.
 - 1.5. dostarczenia wszelkich informacji i dokumentów wymaganych przez Organizatora.
 - 1.6. dostosowania się do terminów spotkań narzuconych przez Organizatora.
 - 1.7. posiadania własnego konta oraz aktualnej wersji gry, a w przypadku CS:GO dodatkowo konta Faceit oraz Faceit Anty-Cheat.
 - 1.8. posiadania darmowego programu Discord oraz dołączenia na serwer Organizatora pod adresem <https://discord.gg/P63wQnt2Tu> najpóźniej do 24 godzin przed startem Turnieju.
 - 1.9. przestrzegania wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora.
2. Prawa do Streamingu
 - 2.1. Organizator oraz komentatorzy współpracujący przy projekcie z Organizatorem mają prawo do streamowania meczów w ramach Turnieju bez zgody drużyn w nich uczestniczących.
 - 2.2. podczas streamowanych spotkań obowiązują specjalne procedury, o których Uczestnicy zostaną poinformowani przez Administratora Turnieju przed rozpoczęciem transmisji.
 - 2.3. Uczestnicy mogą we własnym zakresie streamować swój mecz pod warunkiem, że nie jest on nadawany przez kanał Organizatora Turnieju.
 3. Zabronione pod karą dyskwalifikacji jest:
 - 3.1. używanie języka uznawanego powszechnie za wulgarny, nieprzyzwoity, obraźliwy i niecenzuralny, a także stosuje groźby, obelgi, pomówienia i oszczerstwa względem innych lub promuje albo namawia do nienawiści i zachowań dyskryminujących w dowolnym momencie meczu.
 - 3.2. manipulowanie wynikiem Meczu, opóźnianie go lub celowe spowalnianie.
 - 3.3. używanie błędów w grze lub niedozwolonego oprogramowania ułatwiającego rozgrywkę.
 - 3.4. posiadania wulgarnego nicka, nazwy drużyny lub avatarów w grze.

REJESTRACJA

1. Formularz zgłoszeniowy do Turnieju znajduje się pod adresem <https://forms.gle/dQPhefJkCofNLJ487>
2. Rejestracja trwa:
 - 2.1. dla Turnieju League of Legends od 28.04 godziny 08:00 do 06.05 godziny 23:59.
 - 2.2. dla Turnieju CS:GO od 28.04 godziny 08:00 do 13.05 godziny 23:59.
3. Maksymalna ilość zarejestrowanych dla każdego z tytułów to 128 drużyn.

STRUKTURA I ZASADY ROZGRYWEK

LEAGUE OF LEGENDS

1. I ETAP - Turniej eliminacyjny
 - 1.1. Turnieje eliminacyjne odbywają się w czterech Turach podzielonych na w dni między 10-13 maja, od godziny 18:00.
 - 1.2. Drużyny zgłoszone do Turnieju zostaną losowo przydzielone do jednej z czterech Tur eliminacji, tym samym Drużyny nie mają możliwości wyboru preferowanego dnia, w którym chcą rozgrywać eliminacje.
 - 1.3. Każda Tura składa się z jednej drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji w systemie BO1 i może liczyć maksymalnie 32 drużyny.
 - 1.4. Do II etapu, czyli Turnieju finałowego awansują łącznie cztery drużyny, po jednej drużynie z każdej z Tur eliminacji.
2. II ETAP - Turniej finałowy
 - 2.1. Turniej finałowy odbywa się w dniach 14-16 maja, od godziny 14:00.
 - 2.2. Turniej finałowy liczy cztery drużyny wyłonione podczas Turnieju eliminacyjnego
 - 2.3. Turniej finałowy składa się z jednej drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji w systemie BO3.
 - 2.4. Zwycięzca pierwszej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą trzeciej tury jako pierwszy półfinał, a zwycięzca drugiej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą czwartej tury jako drugi półfinał.
 - 2.5. Zwycięzcy pojedynków półfinałowych rozgrywają finał Turnieju, a przegrani zagrają o trzecie miejsce.
 - 2.6. Mecze półfinałowe oraz finał będą transmitowane na kanale twitch Organizatora, a wtedy drużyny zostaną poproszone o poczekanie aż połączy się komentator i muszą zastosować się do wskazanych przez Administratora poleceń.

3. Gotowość do gry
 - 3.1. Każda drużyna musi być gotowa 15 minut przed rozpoczęciem spotkania na serwerze Discord oraz 5 minut przed rozpoczęciem spotkania w lobby gry dołączając po kodzie turniejowym przekazanym przez Administratora na serwerze Discord.
 - 3.2. Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.
 - 3.3. Po dołączeniu obu drużyn do Lobby Uczestnicy mają obowiązek sprawdzić się wzajemnie pod względem poprawności konta gry. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny przeciwnej będzie posiadał błędne konto gry względem zgłoszonego, to należy poinformować o tym przeciwników i administratora przed rozpoczęciem meczu.
 - 3.4. Jeżeli Uczestnik nie poinformuje drużyny przeciwnej o błędnym koncie, to nie będzie mógł wnosić o powtórkę mecz lub walkovera.
4. Zasady gry
 - 4.1. Format rozgrywek: drużynowy (5vs5)
 - 4.2. Serwer rozgrywek: EUNE (Europe North & East)
 - 4.3. Mapa: Summoners Rift
 - 4.4. W meczach dopuszczone jest korzystanie ze wszystkich dostępnych w patchu postaciami.
 - 4.5. Niedopuszczalne są zmiany w trakcie Turnieju, lecz w skrajnych przypadkach, takich jak wystąpienia zdarzeń losowych i nieszczęśliwych wypadków zezwala się na zmianę składu. Każdorazową sytuację rozstrzygają Organizatorzy Turnieju. Zmiana jest jednorazowa i nieodwołalna.
5. No-show

Drużyny mają 10 minut od wyznaczonej godziny oficjalnego rozpoczęcia meczu, na dołączenie do lobby po kodzie turniejowym, w przypadku nieobecności drużyny lub jednego z gracza, drużyna przeciwna wygra przez walkover, pod warunkiem że sama będzie gotowa, aby rozpocząć mecz.
6. Używanie pauzy
 - 6.1. Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 5 minut, po których należy wznowić rozgrywkę.
 - 6.2. W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" zezwala się za porozumieniem stron przedłużyć czas trwania pauzy. Jeżeli zawodnik nie pojawi się, to gra jest kontynuowana normalnie, a gracz może dołączyć w dowolnym momencie, w którym będzie to dla niego możliwe.
 - 6.3. Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość. Reguła ta nie dotyczy przypadku przedłużenia pauzy za porozumieniem stron, wtedy kapitanowie zobowiązani się do przestrzegania zasad Fair Play.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

1. I ETAP – Turniej eliminacyjny
 - 1.1. Turnieje eliminacyjne odbywają się w czterech Turach podzielonych na w dni między 17-20 maja, od godziny 18:00.
 - 1.2. Drużyny zgłoszone do Turnieju zostaną losowo przydzielone do jednej z czterech Tur eliminacji, tym samym Drużyny nie mają możliwości wyboru preferowanego dnia, w którym chcą rozgrywać eliminacje.
 - 1.3. Każda Tura składa się z jednej drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji w systemie BO1 i może liczyć maksymalnie 32 drużyny.
 - 1.4. Do II etapu, czyli Turnieju finałowego awansują łącznie cztery drużyny, po jednej drużynie z każdej z Tur eliminacji.
2. II ETAP – Turniej finałowy
 - 2.1. Turniej finałowy odbywa się w dniach 21-23 maja, od godziny 14:00.
 - 2.2. Turniej finałowy liczy cztery drużyny wyłonione podczas Turnieju eliminacyjnego
 - 2.3. Turniej finałowy składa się z jednej drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji w systemie BO3.
 - 2.4. Zwycięzca pierwszej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą trzeciej tury jako pierwszy półfinał, a zwycięzca drugiej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą czwartej tury jako drugi półfinał.
 - 2.5. Zwycięzcy pojedynków półfinałowych rozgrywają finał Turnieju, a przegrani zagrają o trzecie miejsce.
 - 2.6. Mecze półfinałowe oraz finał będą transmitowane na kanale twitch Organizatora, a wtedy drużyny zostaną poproszone o oczekiwanie aż połączy się komentator i muszą zastosować się do wskazanych przez Administratora poleceń.
3. Gotowość do gry
 - 3.1. Każda drużyna musi być obecna podczas całego trwania Turnieju na serwerze Discord oraz na platformie Faceit, na której rozgrywany będzie Turniej dla tytułu CS:GO.

- 3.2. Drużyna może grać w składzie nie mniejszym niż 4 osoby.
- 3.3. Uczestnicy mają obowiązek sprawdzić się wzajemnie pod względem poprawności konta gry. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny przeciwnej będzie posiadał błędne konto gry względem zgłoszonego, to należy poinformować o tym przeciwników i administratora przed rozpoczęciem meczu.
- 3.4. Jeżeli Uczestnik nie poinformuje drużyny przeciwnej o błędnym koncie, to nie będzie mógł wnosić o powtórkę mecz lub walkowera.

4. Zasady gry

- 4.1. Format rozgrywek: drużynowy (5vs5)
- 4.2. Pula map:
 - de_dust2
 - de_nuke
 - de_inferno
 - de_mirage
 - de_vertigo
 - de_overpass
 - de_train
- 4.3. O stronie po której rozpoczną Drużyny decyduje runda nożowa.
- 4.4. Dogrywka: MR3, fundusze \$16000
- 4.5. Kolejność banowania dla B01:
BAN, BAN, BAN, BAN, BAN, BAN, DECIDER
- 4.6. Kolejność banowania dla B03:
BAN, BAN, PICK, PICK, BAN, BAN, DECIDER

5. Używanie pauzy

- 5.1. Drużynom przysługują dwie pauzy nie dłuższe niż 5 minut, po których należy wznowić rozgrywkę.
- 5.2. W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" oraz jeżeli zawodnik nie wróci, to gra jest kontynuowana, a gracz może dołączyć w dowolnym momencie, w którym będzie to dla niego możliwe.
- 5.3. Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie pauzy.

HARMONOGRAM ROZGRYWEK

LEAGUE OF LEGENDS

1. I ETAP - Turniej eliminacyjny (10.05-13.05)

Numer Tury	Data
1 Tura	10.05 g. 18:00
2 Tura	11.05 g. 18:00
3 Tura	12.05 g. 18:00
4 Tura	13.05 g. 18:00

2. II ETAP - Turniej finałowy (14.05-16.05)

Kolejność spotkań	VS	Data i godzina
I półfinał	Wygrany I tury vs wygrany III tury	14.05 g. 14:00
II półfinał	Wygrany II tury vs wygrany IV tury	15.05 g. 14:00
Mecz o trzecie miejsce	przegranego meczu półfinałowego	16.05 g. 14:00
Finał rozgrywek	zwycięzcy meczu półfinałowego	16.05 g. 14:00

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

1. I ETAP - Turniej eliminacyjny (17.05-20.05)

Numer Tury	Data
1 Tura	17.05 g. 18:00
2 Tura	18.05 g. 18:00
3 Tura	19.05 g. 18:00
4 Tura	20.05 g. 18:00

2. II ETAP - Turniej finałowy (21.05-23.05)

Kolejność spotkań	VS	Data i godzina
I półfinał	Wygrany I tury vs wygrany III tury	21.05 g. 14:00
II półfinał	Wygrany II tury vs wygrany IV tury	22.05 g. 14:00
Mecz o trzecie miejsce	przegrani meczu półfinałowego	23.05 g. 14:00
Finał rozgrywek	zwycięzcy meczu półfinałowego	23.05 g. 14:00

NAGRODY

1. W turnieju przewidziane są nagrody rzeczowe w obu tytułach dla trzech pierwszych miejsc zdobytych podczas Turnieju finałowego KortoGames 2021.
2. Łączna wartość nagród dla każdego z tytułów wynosi 3500 PLN, a jej podział jest następujący:
 - 2.1. około 1500 PLN za I miejsce
 - 2.2. około 1000 PLN za II miejsce
 - 2.3. około 500 PLN za III miejsce
3. W Turnieju przewidziana jest nagroda MVP w wysokości 250 PLN.
4. Decyzja o wyborze tytułu MVP przypada wyłącznie dla Organizatorowi.
5. Nagroda zostanie przekazana kurierem na wskazany przez Uczestnika adres.

OŚWIADCZENIA I PRAWA ORGANIZATORA

Zgoda na wykorzystanie wizerunku

Zgłaszając się do Turnieju udzielamy Organizatorowi nieodwołalnej i nieodpłatnej zgody na wykorzystywanie wizerunku utwalonego na zdjęciach i nagraniach audio - wizualnych wykonanych w trakcie udziału w „KortoGames 2021” (dalej „Turniej”) – turniejowi esportowemu w tytule League of Legends i Counter-Strike: Global Offensive oraz upoważniamy Organizatora do wykorzystywania tak utwalonego wizerunku do swoich celów. Wyrażamy ponadto nieodwołalną nieodpłatną zgodę na wykorzystanie wizerunku na następujących polach eksploatacji:

1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania wizerunku - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy wizerunku, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których wizerunku utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
3. w zakresie rozpowszechniania wizerunku w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych, a także publiczne udostępnianie wizerunku w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności poprzez zamieszczenie wizerunku na stronie internetowej Organizatora, a także oficjalnych profilach Organizatora w mediach społecznościowych.

Oświadczamy, że wykorzystanie wizerunku zgodnie z niniejszą zgodą nie narusza naszych dóbr osobistych ani innych praw.

Ponadto oświadczamy, iż nie wnosimy jakichkolwiek zastrzeżeń co do treści, sposobu i formy prezentowanego na zdjęciach i materiałach audiowizualnych wizerunku. Równocześnie wyrażamy zgodę na rozpowszechnienia ww. zdjęć i materiałów audio-wizualnych za pośrednictwem wszelkich mediów/kanałów dystrybucji, w szczególności w telewizjach lokalnych, telewizjach ogólnopolskich, gazetach lokalnych i ogólnopolskich, mediach społecznościowych (Facebook, Twitter, Instagram), serwisie Youtube, na stronach internetowych. Przyjmujemy do wiadomości i wyrażamy na to zgodę, iż zdjęcia oraz materiały audio-wizualne będą wykorzystane, w szczególności do promocji Turnieju oraz Organizatora lub Wykonawcy. Oświadczamy, iż wyrażamy zgodę na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami przez Organizatora dla potrzeb związanych z promowaniem Turnieju oraz Organizatora lub Wykonawcy. Oświadczamy, że jesteśmy osobami pełnoletnimi lub uzyskaliśmy zgodę opiekuna prawnego i w pełni świadomi oraz nie ograniczeni w zdolności do czynności prawnych, oraz że zapoznaliśmy się z powyższą treścią i w pełni ją rozumiemy i akceptujemy.

Wykorzystanie logotypów i nazwy Uczestnika

1. Strony oświadczają, że przysługują im wszelkie prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskie i prawa pokrewne), do oznaczeń firmowych, które Strony udostępniają sobie wzajemnie w celu realizowania postanowień Umowy, oraz że wykorzystanie przez Stronę przekazanych przez drugą Stronę materiałów nie będzie stanowiło naruszenia przepisów obowiązującego prawa, ani nie będzie naruszać praw osób trzecich.
2. Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie na terenie kraju i poza jego granicami, na czas obowiązywania Turnieju, logo i nazwy Uczestnika, w celach związanych z realizowaniem postanowień Umowy, na określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. następujących polach eksploatacji:
 - 2.1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - 2.2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - 2.3. w zakresie rozpowszechniania logo w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych oraz w elementach stroju, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, a w zakresie, w jakim logo może stanowić program komputerowy, na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r., prawo do:
 - 2.3.1. trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Uczestnik wyraża zgodę na ich dokonanie;
 - 2.3.2. tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;
 - 2.3.3. rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie logo i nazwy Uczestnika przez podmiot uprawniony w zakresie praw do transmisji telewizyjnej (za pośrednictwem jakiegokolwiek nośnika, w tym w szczególności telewizji oraz sieci Internet), retransmisji imprez w ramach Turnieju i innych wydarzeń związanych z tą imprezą, a także korzystania z zarejestrowanych fragmentów imprez w ramach Turnieju (w szczególności skróty, relacje, informacje sportowe, programy sportowe)(dalej: „Nadawca TV”), wyłącznie w zakresie koniecznym do realizacji transmisji i retransmisji telewizyjnych oraz za pośrednictwem sieci Internet oraz innych programów zawierających skróty z imprez, relacje i informacje sportowe, jak również w celu prowadzenia przez Nadawcę TV akcji promocyjnych i reklamowych mających na celu promocję imprez w ramach Turniejów organizowanych lub współorganizowanych przez Organizatora, jak też faktu transmisji, retransmisji i innych telewizyjnych programów sportowych oraz Nadawcy TV jako oficjalnego nadawcy tych imprez - wszystkie powyższe wyłącznie w okresie ich trwania.

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Turnieju (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Uczestników – w celu wzięcia udziału w Turnieju jak również w celu wydania nagrody) jest Organizator oraz Wykonawca. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie. Osoba udostępniająca dane osobowe ma prawo do wglądu do treści swoich danych osobowych oraz żądania ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak uniemożliwi uczestnictwo w Turnieju lub odebranie nagrody. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika udostępnionych odrębnie Organizatorowi.
2. W celu uczestnictwa w Turnieju Uczestnik powierza Organizatorowi i Wykonawcy przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane”).
3. Organizator i Wykonawca zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Turniejem oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Uczestnika w rozgrywkach.
4. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych:
 - 4.1. imię i nazwisko;
 - 4.2. numer telefonu;
 - 4.3. adres;
 - 4.4. konto gry;
 - 4.5. rok urodzenia;
 - 4.6. numer indeksu;
 - 4.7. placówki edukacyjnej;
5. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło wszystkich osób zapisanych do rozgrywek.
6. Organizator i Wykonawca oświadczają, że są administratorem danych osobowych oraz, że posiadają i stosują odpowiednie środki techniczne spełniając wymogi Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L 119, s.1; dalej: „Rozporządzenie” lub „RODO”) chroniąc prawa osób, których dane dotyczą.
7. Organizator i Wykonawca oświadczają, że stosują przepisy Rozporządzenia oraz prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej dotyczące przetwarzania danych osobowych gwarantując jednocześnie wysoki poziom bezpieczeństwa przetwarzania danych osobowych.
8. Strony zobowiązują się do współpracy i wzajemnej pomocy w celu prawidłowej realizacji postanowień niniejszego paragrafu mając na względzie zagwarantowanie wysokiego poziomu bezpieczeństwa danych osobowych oraz pełną zgodność podejmowanych działań z Rozporządzeniem i innymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego, a także w celu realizacji praw jednostki określonych w rozdziale III Rozporządzenia oraz realizacji obowiązków wynikających z obszaru ochrony danych osobowych, o których mowa w art. 32 - 36 Rozporządzenia.
9. Organizator i Wykonawca będzie przetwarzał dane osobowe przez okres trwania Turnieju. Niezwłocznie po zakończeniu sezonu rozgrywkowego Organizator i Wykonawca zaprzestaje przetwarzania danych.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.
2. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do przesłania aktualnej (zmienionej) wersji Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem Rozgrywek, jeżeli nie nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, na których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
4. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma Administrator Turnieju.
5. W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez decyzję głównego Administratora Turnieju.
6. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.