



Regulamin

turnieju e-sportowego
“White Star Cup”

Niniejszy regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w turnieju White Star Cup w dyscyplinie EA Sports FC 25 (zwanym dalej „Turniejem”). Spełnienie wszystkich wymogów regulaminu jest obowiązkowe dla uczestników, a naruszenie zasad wiąże się z zastosowaniem sankcji przewidzianych w odpowiednich punktach dokumentu.

Spis treści

1. Organizatorzy turnieju	3
2. Postanowienia ogólne	3
2.1 System turnieju	3
2.2 Format i warunki kwalifikacji online “Chance”	4
2.3 Format i warunki kwalifikacji etapu LAN	5
2.4 Format i warunki Wielkiego Finału	6
2.5 Fundusz nagród i warunki opodatkowania	8
3. Odwoływanie się od wyników rozgrywek i okoliczności siły wyższej	9
4. Ogólne warunki oraz zasady uczestnictwa w turnieju	10
4.1 Rejestracja i potwierdzenie uczestnictwa	10
4.3 Zachowanie uczestnika i sankcje	11
4.4 Uprawnienia Organizatorów i Administratora	12
5. Prawa przysługujące Organizatorom	13
5.1 Prawa do transmisji i materiałów turnieju	13
5.2 Wykorzystywanie wizerunku uczestników	14
5.3 Udział w promocji transmisji i wywiadach	15
5.4 Prawa autorskie	15
6. Przetwarzanie danych osobowych	16

1. ORGANIZATORZY TURNIEJU

1.1. Organizatorami turnieju są Winners Sports Hub Polska Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością. Pełne dane firmy:

- **Adres:** ul. Solipska 3/5, 02-482 Warszawa, Polska
 - **KRS:** 0000983914
 - **NIP:** 5223231495
 - **REGON:** 522650231
- oraz Towarzystwo Sportowe Wisła Kraków Spółka Akcyjna
- **Adres:** ul. Reymonta 20, 30-059 Kraków
 - **KRS:** 0000130748
 - **NIP:** 677102214
 - **REGON:** 350908122

Dalej zwani "Organizatorzy"

1.2. Uczestnicy Turnieju mogą przysyłać swoje pytania, skargi lub propozycje do Administratorów Turnieju. W tym celu należy korzystać z danych kontaktowych podanych poniżej:

- **Email:** support@cyberarena.live
- **Formularz do składania wniosków:** <https://www.cyberarena.live/pl/cla-contacts>

2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

2.1 System turnieju

2.1.1. Turniej składa się z trzech etapów:

1. Kwalifikacje online "Chance" w trybie "Ultimate Team".
2. Kwalifikacje LAN – w trybie "Kick-off 95 OVR" (Offline).
3. Wielki Finał w trybie "Ultimate Team" (Offline).

2.1.2. Miejscem rozgrywania etapów offline turnieju (kwalifikacji LAN i Wielkiego Finału) jest Loża Prezydencka Stadionu Miejskiego im. Henryka Reymana w Krakowie, przy ulicy Reymonta 20.

2.1.3. Wszystkie mecze turniejowe rozgrywane są wyłącznie na konsolach PlayStation 5 lub PlayStation 5 Pro. Mecze pomiędzy graczami korzystającymi z innych platform są kategorycznie zabronione.

2.2 Format i warunki kwalifikacji online "Chance"

2.2.1. Kwalifikacje online „Chance” składają się z dwóch rund, każda z nich może obejmować maksymalnie 128 graczy. Jeśli łączna liczba zarejestrowanych uczestników jest mniejsza niż 96, Organizatorzy mogą podjąć decyzję o zmniejszeniu maksymalnej liczby uczestników do 64, a jeśli liczba zgłoszeń przekroczy 128, Organizatorzy zachowują za sobą prawo do zwiększenia liczby uczestników do 256.

2.2.2. Rejestracja uczestników odbywa się wyłącznie za pośrednictwem oficjalnej strony turnieju na stronie internetowej <https://www.cyberarena.live/pl/white-star-cup> Terminy rejestracji:

- **Pierwsza runda:** 27 lutego 2025 r., początek o godz. 17:00 (rejestracja kończy się 23 lutego 2025 r.).
- **Druga runda:** 6 marca 2025 r., od godz. 17:00 (rejestracja kończy się 3 marca 2025 r.).

2.2.3. Mecze rozgrywane są w systemie Single Elimination, w którym zawodnik który przegra jest eliminowany z turnieju. Wszystkie mecze do fazy ćwierćfinałowej rozgrywane są w formacie Bo1 (jeden mecz). Ćwierćfinały, półfinały, finał i mecz o trzecie miejsce rozgrywane są w formacie Bo3 (do dwóch zwycięstw).

2.2.4. Zwycięzcy kwalifikacji online "Chance" są zobowiązani do stworzenia składów Ultimate Team w oparciu o poniższe restrykcje:

- Maksymalnie trzy karty TOTY/ICON.
- Maksymalnie jedna karta Hero.
- Maksymalnie cztery karty ocenione na 91 OVR lub powyżej, które nie są kartami TOTY/ICON/Hero.
- Ewolucje TOTY nie wliczają się do kart toty.
- Wszystkie pozostałe karty muszą mieć maksymalnie 90 OVR.
- Restrykcje dotyczą podstawowej jedenastki oraz ławki rezerwowych, lecz nie dotyczą bramkarza.
- W przypadku gdy nie masz karty TOTY/ICON/Hero możesz ją zastąpić kartą ocenioną na 91 ovr lub więcej.
- Karty wypożyczone są dozwolone.

2.2.5. Jeśli mecz zakończył się remisem w regulaminowym czasie gry, gracze rozgrywają dogrywkę. Jeśli mecz zakończy się remisem po dogrywce, rozgrywane są rzuty karne.

2.2.6. Uczestnicy muszą rejestrować wyniki swoich meczów i publikować je w pokoju meczowym oficjalnego serwera turniejowego w Discord <https://discord.gg/cyberlivearena> w ciągu maksymalnie 10 minut od momentu zakończenia meczu. Uczestnicy, którzy nie prześlą wyników w określonym terminie, zostaną zdyskwalifikowani.

2.2.7. Dołączenie do oficjalnego serwera Discord turnieju jest obowiązkowe dla wszystkich uczestników. Serwer służy do komunikacji operacyjnej z administracją turnieju i interakcji między uczestnikami.

2.2.8. Przed rozpoczęciem turnieju uczestnicy muszą potwierdzić swój udział, kontaktując się z administratorami turnieju na oficjalnym serwerze Discord. Potwierdzenie musi zostać dostarczone nie później niż 30 minut przed rozpoczęciem etapu. Uczestnicy, którzy nie potwierdzą swojego udziału w ustalonym terminie, mogą zostać automatycznie zdyskwalifikowani.

2.3 Format i warunki kwalifikacji etapu LAN

2.3.1. Kwalifikacje LAN są otwarte dla pierwszych 128 graczy, którzy dokonali wcześniejszej rejestracji. Rejestracja odbywa się za pośrednictwem oficjalnej strony turnieju <https://www.cyberarena.live/pl/white-star-cup>

Uczestnicy zobowiązani są do podania prawidłowych danych osobowych oraz potwierdzenia swojego uczestnictwa. Zgłoszenia uczestnictwa zamykane są siedem dni kalendarzowych przed datą rozpoczęcia etapu.

- **Termin rozgrywek:** 22 marca 2025 r., początek o godzinie 10:00.
- **Koniec terminu rejestracji:** 20 marca 2025 r.

2.3.2. Mecze rozgrywane są w trybie Kick-Off 95 OVR w systemie Single Elimination, w którym przegrany jest eliminowany z turnieju. Wszystkie mecze do fazy ćwierćfinałowej rozgrywane są w formacie Bo1 (jeden mecz). Ćwierćfinały, półfinały, finał i mecz o trzecie miejsce rozgrywane są w formacie Bo3 (do dwóch zwycięstw).

2.3.3. Czas trwania meczów z wyłączeniem rzutów karnych wynosi 12 minut (6 minut na połowę).

2.3.4. Wszystkie drużyny występujące w EA FC 25 mogą być używane podczas rozgrywek. Gracze będą mieli do 3 minut na dostosowanie ustawień przed rozpoczęciem każdego meczu.

2.3.5. Jeśli mecz zakończy się remisem w regulaminowym czasie gry, gracze przechodzą od razu do rzutów karnych. Dogrywka nie jest przewidziana.

2.3.6. Spóźnienie gracza trwające więcej niż 6 minut skutkuje techniczną porażką.

2.3.7. Dwóch najlepszych graczy z kwalifikacji LAN (finałiści) otrzymuje prawo do udziału w Wielkim Finale turnieju. Organizatorzy powiadamiają finalistów za pośrednictwem oficjalnego kanału komunikacji Discord, a także opublikuje listę finalistów na oficjalnej stronie turnieju w ciągu 24 godzin od zakończenia kwalifikacji.

2.4 Format i warunki Wielkiego Finału

2.4.1 Wielki Finał odbędzie się 23 marca 2025 roku na Stadionie Wisły Kraków w Łoży Prezydenckiej. Początek wydarzenia zaplanowano na godzinę 10:00.

2.4.2 W Wielkim Finale bierze udział szesnastu graczy:

- 8 zaproszonych uczestników
- 6 graczy wyłonionych na etapie kwalifikacji online „Chance”;
- 2 graczy, którzy przeszli kwalifikacje LAN.

2.4.3 Wielki Finał składa się z dwóch etapów:

- Faza grupowa: 16 uczestników podzielono na 4 grupy według formatu „każdy z każdym”;
- Play-offy: 8 najlepszych uczestników z fazy grupowej przechodzi do fazy finałowej.

2.4.4 Gracze są podzieleni na 4 grupy (A, B, C, D) w następujący sposób:

- Gracze zakwalifikowani w etapie kwalifikacji otrzymają numery odpowiadające ich wynikom (1Q-8Q);
- Zaproszeni uczestnicy otrzymują numery (1T-8T), które są przydzielane przez Administrację Turnieju i publikowane po zakończeniu kwalifikacji LAN.

2.4.5 Grupy są formowane w następujący sposób:

- Grupa A: 1Q, 3Q, 8T, 2T
- Grupa B: 5Q, 8Q, 1T, 6T

Grupa C: 2Q, 7Q, 3T, 5T

- Grupa D: 4Q, 6Q, 4T, 7T

2.4.6. Wszystkie mecze fazy grupowej rozgrywane są w formacie BO2 („każdy z każdym”). W ramach jednej serii gracze rozgrywają dwa mecze: jeden “w domu” i jeden “na wyjeździe”.

2.4.7 Punkty są liczone na podstawie wyników każdego meczu:

- Zwycięstwo: 3 pkt;
- Remis: 1 punkt;
- Porażka: 0 punktów.

2.4.8 W przypadku równości punktów, miejsca są ustalane zgodnie z kryteriami:

1. Różnica bramek strzelonych i straconych w fazie grupowej;
2. Łączna liczba strzelonych bramek;
3. Różnica bramek strzelonych i straconych w spotkaniach bezpośrednich;
4. Zostanie rozegrany dodatkowy mecz decydujący.

2.4.9 Zgodnie z wynikami fazy grupowej, dwóch najlepszych graczy z każdej grupy (łącznie 8 uczestników) awansuje do kolejnego etapu - play-off.

2.4.10. Dwóch najlepszych graczy z każdej grupy (łącznie 8 graczy) awansuje do fazy play-off. Pary są tworzone poprzez otwarte losowanie odbywające się w obecności uczestników. Mecze rozgrywane są w formacie Bo3 (do trzech meczów), w tym mecz o trzecie miejsce.

2.4.11. Wszystkie mecze Wielkiego Finału rozgrywane są indywidualnymi składami drużyn Ultimate Team.

2.4.12. Czas trwania jednej połowy meczu wynosi 6 minut.

2.4.13. Używany do łączenia graczy z priorytetem minimalizacji opóźnień między uczestnikami jest Direct Connect.

2.4.14. Wyniki wszystkich meczów są rejestrowane przez administrację turnieju i publikowane w oficjalnych rankingach na stronie internetowej turnieju i na serwerze Discord.

2.5 Fundusz nagród i warunki opodatkowania

2.5.1 Zwycięzca każdej rundy kwalifikacji online "Chance" otrzymuje nagrodę pieniężną w wysokości 250 PLN. Płatność dokonywana jest przelewem na konto bankowe wskazane przez uczestnika w ciągu 20 dni roboczych od zakończenia turnieju.

2.5.2. Finałiści kwalifikacji LAN otrzymują nagrodę pieniężną w wysokości 250 zł. Wypłata następuje przelewem na wskazane przez uczestnika konto bankowe w ciągu 20 dni roboczych od zakończenia turnieju.

2.5.3. Nagrody pieniężne za wielki finał zostaną rozdzielone w następujący sposób:

- **Pierwsze miejsce:** 3000 PLN + prezenty od partnerów i sponsorów.
- **Drugie miejsce:** 1800 PLN + prezenty od partnerów i sponsorów.
- **Trzecie miejsce:** 1000 PLN + nagrody od partnerów i sponsorów.

2.5.4 Wszystkie nagrody pieniężne podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami. Jeśli kwota nagrody przekracza 2000 PLN, podlega ona opodatkowaniu podatkiem od towarów i usług (VAT) w wysokości 10%. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania przepisów podatkowych obowiązujących w ich kraju oraz do zapłaty ewentualnego podatku dochodowego od osób fizycznych. Organizatorzy zapewniają zaświadczenie o dokonaniu płatności, które uczestnik zobowiązany jest przedstawić organom podatkowym właściwym dla miejsca zamieszkania uczestnika.

3. ODWOŁYWANIE SIĘ OD WYNIKÓW ROZGRYWEK I OKOLICZNOŚCI SIŁY WYŻSZEJ

3.1. W celu szybkiego rozpatrzenia skargi należy ją złożyć natychmiast podczas meczu za pośrednictwem oficjalnego kanału komunikacji Discord <https://discord.gg/cyberlivearena>. Skargi złożone po zakończeniu meczu będą przyjmowane do rozpatrzenia w ciągu 1 godziny od zakończenia meczu i tylko w wyjątkowych przypadkach, jeśli istnieją przekonujące i uzasadnione dowody. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odmowy rozpatrzenia skargi, jeśli jej rozpatrzenie może spowodować opóźnienie turnieju lub jest oparte na bezpodstawnych dowodach.

3.2. Jeśli uczestnik odnotuje naruszenie zasad lub wystąpi problem techniczny, jest on zobowiązany do:

- Natychmiastowego wycofania się z meczu;
- Udokumentowania problemu za pomocą zrzutu ekranu lub nagrania wideo;
- Powiadomienia administracji turnieju za pośrednictwem oficjalnego kanału komunikacyjnego Discord „#CLA_official”.

3.3 Wszystkie skargi muszą zawierać dokładny i szczegółowy opis przyczyny, a także załączone dowody (np. zrzuty ekranu lub nagrania wideo). Skargi zawierające ogólne sformułowania bez konkretnych faktów, takie jak „zawodnik złamał zasady”, nie będą rozpatrywane. W przypadku złożenia fałszywej skargi zawodnik może otrzymać ostrzeżenie lub dyskwalifikację.

3.4 Podczas składania skargi uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania norm komunikacji opartej na szacunku wobec innych graczy i administracji turnieju. Wszelkie przejawy agresji, obelg lub niewłaściwego zachowania są zabronione i mogą skutkować sankcjami, oraz ostrzeżeniem lub dyskwalifikacją.

3.5 Jeśli podczas meczu wystąpią awarie techniczne, gra może zostać wznowiona od momentu zatrzymania po ponownym połączeniu się wszystkich uczestników.

3.6 Jeśli mecz nie może zostać rozegrany z powodu problemów technicznych, których usunięcie zajmie ponad dwie godziny, Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przedwczesnego zakończenia turnieju bez wyłonienia zwycięzcy. W takim przypadku cały sezon turniejowy zostaje anulowany.

3.7 Jeżeli uczestnik nie jest w stanie kontynuować udziału w meczu z powodu działania siły wyższej (np. awaria sprzętu, problemy z połączeniem internetowym, działania osób trzecich), może zostać mu przyznana porażka techniczna. Decyzję o przyznaniu takiej porażki podejmują Organizatorzy po przeanalizowaniu przedstawionych dowodów.

4. OGÓLNE WARUNKI ORAZ ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU

4.1 Rejestracja i potwierdzenie uczestnictwa

4.1.1 Uczestnik zobowiązany jest do dostarczenia Organizatorom potwierdzenia, że zapoznał się z Regulaminem Turnieju i w pełni zrozumiał jego treść. Potwierdzenie to następuje podczas rejestracji do turnieju. Jeśli gracz nie zaznaczy, że zapoznał się z Regulaminem, nie będzie mógł kontynuować procesu rejestracji.

4.1.2 Aby wziąć udział w turnieju, gracze muszą posiadać ważne konto w grze EA zarejestrowane na platformie PlayStation 5. Drużyna musi być utworzona w trybie gry „Ultimate Team”. Uczestnicy muszą dostarczyć Organizatorom dane swojego konta w grze (ID) w celu weryfikacji ich uprawnień. Gracze, którzy nie spełnią tych warunków, nie zostaną dopuszczeni do udziału w turnieju.

4.1.3 Każdy Uczestnik biorący udział w Turnieju oświadcza, że:

- a. nie istnieją jakiegokolwiek przeciwwskazania zdrowotne przeciwko jego uczestnictwu w Turnieju;
- b. wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych zgodnie z RODO i na zasadach opisanych poniżej;
- c. wyraża zgodę na wykorzystanie przez Organizatorów wizerunku, obrazu, imienia i nazwiska, pseudonimu, głosu, biografii i statystyk Uczestnika.

Uczestnik poprzez akceptację regulaminu wyraża zgodę na powyższe.

4.2 Kryteria i ograniczenia dotyczące uczestnictwa w turnieju

4.2.1 W turnieju mogą brać udział osoby, które mają ukończone 16 lat i stale zamieszkują na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, będące obywatelami lub rezydentami Rzeczypospolitej Polskiej. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wymagania dokumentów potwierdzających wiek i miejsce zamieszkania uczestników.

4.2.2 Osoby pełniące funkcje Administratora Turnieju, w tym wsparcie techniczne, moderacja lub kierowanie jakimkolwiek aspektem zawodów, nie mogą brać udziału w turnieju jako gracze. Ograniczenie to obowiązuje od momentu rozpoczęcia działań organizacyjnych i ma na celu wyeliminowanie konfliktu interesów, zapobieganie nadużyciom i zapewnienie równych szans wszystkim uczestnikom.

4.2.3 Udział graczy będących obywatelami Federacji Rosyjskiej, Iranu, Republiki Białorusi, Syrii, Korei Północnej, a także obywateli państw sankcjonowanych jest zabroniony. Zabroniony jest również udział osób znajdujących się na listach sankcyjnych Unii Europejskiej i Ukrainy.

4.2.4 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odmowy uczestnictwa każdemu graczowi bez podania przyczyn.

4.3. Zachowanie uczestnika i sankcje

4.3.1 Uczestnikom Turnieju kategorycznie zabrania się udziału w meczach umownych, tj. takich, których wynik został wcześniej uzgodniony pomiędzy stronami, z pominięciem zasad sportowej uczciwości i sprawiedliwości. Wszelkie próby wpływania na wynik meczu, niezależnie od ich formy i stopnia zaangażowania gracza, uznawane są za rażące naruszenie regulaminu. W przypadku ujawnienia faktu uczestnictwa w meczach umownych lub innych działań mających na celu manipulację wynikami gier, uczestnik zostanie natychmiast zdyskwalifikowany z bieżącego turnieju oraz utraci prawo do udziału w przyszłych turniejach organizowanych przez Organizatorów.

4.3.2 Wszyscy uczestnicy turnieju zobowiązani są do kulturalnego i pełnego szacunku zachowania wobec innych uczestników, widzów, prasy, administracji i innych osób związanych z turniejem. Wszelka agresja słowna lub fizyczna, groźby, zastraszanie lub działania szkodzące reputacji turnieju są zabronione. Za pierwsze takie naruszenie uczestnik otrzymuje ostrzeżenie, za kolejne - dyskwalifikację.

4.3.3 Uczestnictwo w meczach pod wpływem substancji toksycznych, odurzających, psychotropowych, alkoholu lub innych narkotyków jest zakazane. Naruszenie tej zasady spowoduje natychmiastową dyskwalifikację z turnieju.

4.3.4 Uczestnikom, w tym także graczom, menedżerom i osobom powiązanim z uczestnikami, zabrania się udziału w zakładach bukmacherskich lub innych grach hazardowych związanych z turniejem. Dotyczy to zarówno oficjalnych, jak i nieoficjalnych platform. Udział w zakładach przeciwko własnemu zespołowi powoduje natychmiastową dyskwalifikację i zawieszenie w uczestniczeniu w turnieju.

4.3.5 Niewłaściwe zachowanie na oficjalnych czatach turniejowych, portalach społecznościowych lub streamach, w tym obelgi, agresja i rozpowszechnianie fałszywych informacji, jest również naruszeniem. Sprawcy mogą otrzymać ostrzeżenie, zawieszenie lub dyskwalifikację w zależności od stopnia wykroczenia.

4.3.6 Organizatorzy mają prawo zainicjować dochodzenie w przypadku podejrzenia naruszenia. Może ono obejmować zbiór dowodów, rozmowy z uczestnikami i ekspertyzy. Decyzja o wyniku dochodzenia musi być uzasadniona i przekazana uczestnikowi w formie pisemnej.

4.4. Uprawnienia Organizatorów i Administratora

4.4.1 Ostateczne decyzje we wszystkich sprawach związanych z turniejem podejmują Organizatorzy lub Administrator. Odchylenia od ustalonych zasad są dozwolone tylko w wyjątkowych przypadkach, takich jak awarie techniczne, siła wyższa lub sytuacje zagrażające sportowej atmosferze zawodów. Wszystkie takie decyzje muszą być odnotowane i uzasadnione.

4.4.2 Administrator turnieju zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian, usunięcia lub poprawiania zasad. Uczestnicy muszą zostać powiadomieni o zmianach co najmniej 3 godziny przed ich wprowadzeniem. Zmiany nie mogą być stosowane z mocą wsteczną.

4.4.3 Jeśli jakakolwiek paragraf Regulaminu zostanie uznany za nieważny lub niewykonalny, zostanie on zastąpiony prawnie ważnym postanowieniem, które jest jak najbardziej zgodne z pierwotnym znaczeniem. Nie wpływa to na pozostałe paragrafy dokumentu.

4.4.4 Organizatorzy i Administrator nie są odpowiedzialni za porozumienia pomiędzy uczestnikami, jeśli nie mają one wpływu na przebieg turnieju. Organizatorzy są jednak zobowiązani do interwencji, jeśli takie porozumienia naruszają zasady rozgrywek lub sportowego charakteru turnieju.

4.4.5 Wszelka korespondencja z Organizatorami i Administratorami, w także skargi i dyskusje, jest traktowana jako informacja poufna. Organizatorzy podejmują działania mające na celu ochronę tych informacji przed nieuprawnionym dostępem. Publikowanie materiałów bez pisemnej zgody Organizatorów jest zabronione, a naruszenie tej zasady będzie skutkować sankcjami, w tym dyskwalifikacją lub podjęciem kroków prawnych.

4.4.6 Uczestnicy mają prawo zaskarżenia decyzji Organizatorów lub Administratora, jeśli uznają je za niesprawiedliwe. W tym celu konieczne jest złożenie pisemnego odwołania za pomocą oficjalnych kanałów komunikacji w ciągu 48 godzin od podjęcia spornej decyzji. Decyzja w sprawie apelacji zostanie podjęta w ciągu 5 dni roboczych.

5. PRAWA PRZYSŁUGUJĄCE ORGANIZATOROM

5.1. Prawa do transmisji i materiałów turnieju

5.1.1. Wszelkie Prawa do transmisji meczów w ramach Turnieju należą do Organizatorów. Obejmuje to transmisje na żywo, nagrania meczów, powtórki, transmisje telewizyjne i inne formy dystrybucji treści. Wszelkie transmisje danych związane z turniejem mogą być dokonywane wyłącznie za zgodą Organizatorów.

5.1.2 Organizatorzy mają wyłączne prawa do wszystkich materiałów stworzonych przez uczestników podczas turnieju. Takie materiały obejmują nagrania meczów, klipy z najlepszymi momentami, bramki i inne pliki multimedialne związane z turniejem. Materiały te mogą być wykorzystane przez Organizatorów do:

- Analiz wewnętrznych;
- Celów promocyjnych;
- Potrzeb organizacyjnych.

Publikowanie lub rozpowszechnianie materiałów przez uczestników, w tym zamieszczanie ich w serwisach społecznościowych, serwisach hostujących materiały wideo (np. YouTube) lub serwisach streamingowych, jest dozwolone wyłącznie za uprzednią pisemną zgodą Organizatorów. Uczestnicy zobowiązani są do przesyłania próśb o publikację za pośrednictwem oficjalnych kanałów komunikacji wskazanych przez Organizatorów.

5.1.3 Organizatorzy ma prawo udzielić uczestnikowi zgody na publikację materiałów pod następującymi warunkami:

- Materiały są zgodne z instrukcjami Organizatora;
- Podane są linki do oficjalnego turnieju lub nazwy Organizatora;
- Brak modyfikacji zniekształcających treść gry lub jej wyniki.

5.1.4. W przypadku naruszenia tego punktu Organizatorzy mają prawo podjąć wobec uczestnika następujące sankcje:

- Usunięcie niedozwolonych materiałów;
- Dyskwalifikacja z turnieju;
- Odpowiedzialność prawna w przypadku naruszenia reputacji turnieju lub Organizatorów.

5.1.5. Uczestnicy bez zgody Organizatorów wyrażonej w formie pisemnej nie mają prawa do monetyzacji materiałów stworzonych w ramach Turnieju. Wszelkie dochody uzyskane z bezprawnej monetyzacji podlegają zwrotowi na rzecz Organizatorów.

5.2. Wykorzystywanie wizerunku uczestników

5.2.1 Uczestnicy turnieju, przystępując do turnieju i akceptując Regulamin, wyrażają zgodę na wykorzystanie ich obrazów, imienia i nazwiska, nickname'u, głosu w materiałach zdjęciowych i wideo, włączając w to galerie, posty w mediach społecznościowych, wizytówki wideo graczy, wywiady i programy telewizyjne.

5.2.2. Organizatorzy mają prawo wykorzystywać obrazy uczestników do celów reklamowych, promocji turnieju i tworzenia materiałów marketingowych.

5.2.3 Uczestnicy mają prawo zgłosić żądanie usunięcia ich obrazów z materiałów Organizatorów, jeżeli ich dalsze wykorzystywanie narusza ich prawa, jak również ograniczyć wykorzystanie obrazów poprzez złożenie pisemnego wniosku do Organizatorów.

5.2.4 Wizerunki uczestników mogą być wykorzystywane przez 10 lat od daty zakończenia turnieju, jeśli wcześniej nie uzgodniono inaczej.

5.3. Udział w promocji transmisji i wywiadach

5.3.1. Na prośbę Organizatorów uczestnicy są zobowiązani do umieszczenia dostarczonych materiałów promocyjnych dotyczących transmisji na żywo z turnieju w swoich sieciach społecznościowych. Organizatorzy dostarczają wszystkie niezbędne materiały promocyjne i instrukcje z wyprzedzeniem. Zamieszczenie materiałów musi nastąpić w ciągu 24 godzin od momentu ich otrzymania.

5.3.2. Uczestnicy są zobowiązani do udzielenia wywiadu po meczu na żądanie Organizatorów. Format wywiadu (nagranie wideo, wywiad pisemny lub ustny) oraz miejsce zostaną wcześniej uzgodnione z uczestnikami. Uzasadnione powody mogą stanowić podstawę do anulowania uczestnictwa, z zastrzeżeniem poinformowania o tym Organizatorów.

5.3.3. Organizatorzy mają prawo do wykorzystania materiałów z wywiadów w celach promocyjnych, publikacji na oficjalnych kanałach turnieju oraz przekazywania ich sponsorom i partnerom, z zastrzeżeniem przysługujących uczestnikom praw do ochrony ich danych osobowych.

5.4. Prawa autorskie

5.4.1. Wszystkie materiały przedstawione w niniejszym dokumencie stanowią własność intelektualną Organizatorów. Materiały niebędące własnością Organizatorów są wykorzystywane wyłącznie za zgodą właścicieli praw autorskich.

5.4.2. Wszelkie kopiowanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie lub wykorzystywanie materiałów bez zgody Organizatorów, w tym obrazów, tekstów, zdjęć lub grafik, będzie uznawane za naruszenie praw autorskich i będzie podlegać odpowiedzialności cywilnej lub karnej zgodnie z obowiązującym prawem.

5.4.3. Treść niniejszego dokumentu nie może być kopiowana, przechowywana w bazach danych ani przekazywana osobom trzecim bez pisemnej zgody Organizatorów. Wyjątek stanowi wykorzystanie do celów osobistych niezwiązanych z działalnością komercyjną.

5.4.4. Niniejszy dokument jest chroniony prawem autorskim Rzeczypospolitej Polskiej oraz umowami międzynarodowymi, w tym Konwencją Berneńską

6. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

6.1. Zgodnie z art. 13 i art. 14 RODO, informujemy, że:

Administratorami danych osobowych uczestników są Organizatorzy Turnieju: Winners Sports Hub Polska Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością, Solipska 3/5, 02-482 Warszawa, Polska, KRS: 0000983914, NIP: 5223231495, REGON: 522650231 we wszystkich kwestiach dotyczących ochrony danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować ze spółką przez adres pocztowy: ul. Solipska 3/5, 02-482 Warszawa, Polska lub drogą mailową E-mail: support@cyberarena.live oraz, TS Wista Kraków S.A. z siedzibą w Krakowie (30-059) przy ul. Reymonta 20, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000130748, NIP 6771022149 oraz REGON 350908122; kapitał zakładowy w wysokości 86 162 300,00 PLN w pełni opłacony; we wszystkich kwestiach dotyczących ochrony danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z wyznaczonym przez Spółkę Inspektorem Ochrony Danych w wybrany przez siebie sposób, tj. mailowo: iodo@wislakrakow.com, pod nr telefonu: 12 630 76 00, także korespondencyjnie lub bezpośrednio pod adresem ul. Reymonta 20, 30-059 Kraków;

6.2. Dane osobowe są przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych (RODO).

6.3 Pozyskane przez Administratorów dane osobowe Pana/Pani dotyczące nie stanowią danych wrażliwych i obejmują w szczególności:

- Imię i nazwisko.
- Data urodzenia.
- Adres e-mail.
- Adres zamieszkania i adres do korespondencji.
- Miejsce zamieszkania.
- IP-adres.
- Nazwa użytkownika Instagram i Discord.

O ile nie przekazał/-a nam Pan/Pani swoich danych osobowych osobiście, Pana/Pani dane osobowe zostały Spółce przekazane przez Pana/Pani pracodawcę lub zlecniodawcę;

6.4. Dane osobowe są wykorzystywane wyłącznie do następujących celów:

- Organizacja i przeprowadzenie turnieju;
- Wydawanie nagród dla zwycięzców;
- Rozpatrywanie skarg uczestników.

Za dodatkową zgodą dane osobowe mogą być wykorzystywane do celów marketingowych i informacyjnych, w tym:

- Dystrybucja wiadomości przez e-mail;
- Zarządzanie programami lojalnościowymi.

6.5. Pana/Pani dane osobowe będą przetwarzane przez Administratorów przez okres niezbędny do wykonania umowy oraz okres przedawnienia roszczeń związanych z tą umową, chyba że przepisy prawa (np. przepisy podatkowe) będą wymagać przechowywania Pana/Pani danych osobowych przez dłuższy okres;

6.6 Pana/Pani dane osobowe mogą być również przetwarzane w celu wypełnienia ciążących na Spółce obowiązków prawnych wynikających z ustaw rachunkowych i podatkowych (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c) RODO);

6.7. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w turnieju. Odmowa lub niewyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych uniemożliwia udział w turnieju.

6.8. Uczestnikom przysługują następujące prawa w odniesieniu do ich danych osobowych:

- Dostęp do danych;
- Korekcja danych;
- Usunięcie danych;
- Ograniczenie przetwarzania danych;
- Możliwość przenoszenia danych;
- Złożenie skargi do organu nadzorczego.

6.9. Organizatorzy zobowiązują się:

- Nie przekazywać danych osobom trzecim, z wyjątkiem przypadków przewidzianych w przepisach i ustawach Rzeczypospolitej Polskiej.
- Zapewnienie ochrony danych przy użyciu technicznych i organizacyjnych mechanizmów bezpieczeństwa.

6.10 Pan/Pani ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego (Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych), jeśli przetwarzanie Pana/Pani danych osobowych przez Spółkę będzie narusza postanowienia RODO;

6.11 Pana/Pani dane osobowe mogą zostać udostępnione współpracującym ze Spółką dostawcom usług i rozwiązań technicznych lub organizacyjnych (dostawcy usług IT, firmy kurierskie, pocztowe itp.), usług księgowych, prawnych i doradczych zgodnie z przepisami w zakresie ochrony danych osobowych oraz pod warunkiem zachowania poufności;

6.12. Administratorzy danych osobowych nie planują podejmować decyzji, które opierać się będą wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu, Pana/Pani danych osobowych oraz wywoływać wobec Pana/Pani skutki prawne lub w podobny sposób na Pana/Panią wpływać oraz nie zamierzają przekazywać Pana/Pani danych osobowych podmiotom z państw trzecich ani organizacjom międzynarodowym;

6.13 W przypadku zamiaru przetwarzania Pana/Pani danych osobowych w innych celach niż wskazane powyżej, Administratorzy będą zobowiązani do wykazania odpowiedniej podstawy prawnej takiego przetwarzania.

6.14 Dodatkowe informacje na temat zasad przetwarzania danych osobowych przez TS Wisła Kraków S.A. znajdują się w „Polityce prywatności” dostępnej pod adresem <https://wislakrakow.com/regulaminy>.

6.15 Dodatkowe informacje na temat zasad przetwarzania danych osobowych przez Winners Sports Hub Polska Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością znajdują się w „Polityce prywatności” dostępnej pod adresem <https://www.winnershub.net/pl/privacy-policy>.