

Regulamin Turnieju MEDIATEKA ESPORT CUP FC25
Sanok 6-7.09.2025 r.

§1.
Postanowienia ogólne

1. Poniższy Regulamin Turnieju (w skrócie „Regulamin”) dotyczy rozgrywek na konsoli w grę FC25, który odbędzie się w terminie **6-7.09.2025 r.**
2. Organizatorem turnieju jest Miejska Biblioteka Publiczna w Sanoku.
3. Każdy z uczestników Turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz jego przestrzegania. Przystąpienie do rozgrywek równoważne jest z akceptacją postanowień Regulaminu.
4. Udział w Turnieju jest otwarty, nie ma ograniczeń wiekowych.

§ 2.
Warunki uczestnictwa

1. Do udziału w turnieju, który wymaga uprzedniego zgłoszenia i rejestrowania uczestnictwa, konieczne jest wyrażenie przez uczestnika zgody na przetwarzanie jego danych osobowych przez Organizatora. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w imprezie.
2. Warunkiem uczestnictwa jest uiszczenie wpisowego w wysokości 30 zł oraz podanie w zgłoszeniu danych tj.: imię nazwisko, nazwa drużyny, dane do kontaktu, data urodzenia (wraz ze zgodą opiekuna w przypadku niepełnoletniego uczestnika) osobiście w budynku Mediateki, ul. Lipińskiego 63, Sanok.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do utrwalania przebiegu imprezy w formie zapisu fotograficznego, filmowego, oraz dźwiękowego na potrzeby dokumentacji i promocji imprezy oraz popularyzacji działalności Biblioteki.
4. Jeżeli osoba bierze udział w turnieju Organizator uznaje, że wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalenie swojego wizerunku, a także na jego rozpowszechnianie, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, we wszelkich kanałach dystrybucji informacji o turnieju, tak wewnętrznych Organizatora, jak i zewnętrznych (w tym na portalu społecznościowym Facebook).
5. Każdy, kto bierze udział w turnieju i nie zgadza się na przetwarzanie jego wizerunku jest obowiązany zgłosić to Organizatorowi.
6. Organizator zapewnia, że wizerunek uczestników turnieju będzie wykorzystywany wyłącznie we wskazanym wyżej zakresie i nie będzie wykorzystywany przez Organizatora w innym kontekście, w tym w celach zarobkowych.
7. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że z tytułu użycia ich wizerunku nie przysługują im jakiegokolwiek roszczenia, w tym prawo do wynagrodzenia.
8. Uczestnik turnieju obowiązany jest zachowywać się w sposób zgodny z zasadami współżycia społecznego, w tym nie zagrażać bezpieczeństwu własnemu i innych osób uczestniczących w imprezie.

9. Odpowiedzialność za zachowanie uczestników niepełnoletnich biorących udział w turnieju, ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
10. Organizator oświadcza, że dokłada wszelkich starań w celu uniknięcia zagrożeń dla uczestnika podczas turnieju, jednakże nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody na osobie lub mieniu oraz jakiegokolwiek konsekwencje zdrowotne, wynikające z indywidualnego stanu zdrowia uczestnika i nagłych wypadków niezawinionych przez Organizatora lub takich, na które Organizator nie miał wpływu lub powstałych w wyniku nieprzestrzegania przez uczestnika zapisów niniejszego regulaminu bądź poleceń i zaleceń personelu Organizatora, szczególnie dotyczących bezpieczeństwa.
11. Organizator nie odpowiada za jakiegokolwiek szkody bezpośrednie lub pośrednie, wyrządzone przez uczestnika jakiegokolwiek osobie trzeciej w trakcie trwania imprezy.

§ 3. System rozgrywek

1. W Turnieju udział biorą samodzielni gracze.
2. Mecze rozgrywane są na konsoli Xbox one (sprzęt zapewnia Organizator).
3. Turniej rozgrywany jest systemem ligowo-pucharowym (grupy + drzewko turniejowe).
4. W systemie ligowym każdy z członków grupy (A,B,C,D, E, F, G,H) rozegra po jednym meczu z pozostałymi. Do drzewka turniejowego awansuje po 2 graczy z każdej grupy. O pozycji w grupie decyduje:
 - 1) zgromadzone punkty (3 za zwycięstwo, 1 za remis, 0 za porażkę),
 - 2) wynik meczu bezpośredniego między graczami,
 - 3) korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami,
 - 4) ilość zdobytych bramek.
5. W systemie pucharowym obowiązuje zasada single ellimination - przegrywający odpada. W przypadku remisu obowiązuje klasyczna dogrywka, a jeśli ta nie przyniesie rozstrzygnięcia, to o awansie decydują rzuty karne.
6. Losowanie miejsc w grupach, odbędzie się przed Turniejem.
7. Mecz przerwany z przyczyn leżących po stronie Organizatora będzie bezzwłocznie powtórzony od stanu 0:0 z pełnym limitem czasu.

§4. Rozgrywka meczowa

1. Wszystkie mecze rozgrywane są przy pomocy gry FC25
2. Mecze rozgrywamy poprzez:
 - 1) „mecz towarzyski”,
 - 2) drużyny narodowe
 - 3) wybór z spośród reprezentacji piłkarskich biorących udział w ostatnich Mistrzostwach Europy 2024.
3. Każdy uczestnik ma 60 sekund na dokonanie zmian w składach swoich zespołów.
4. Jakiegokolwiek przerwy w meczu są dozwolone wówczas, gdy gracz znajduje się przy piłce i jest na własnej połowie.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wyznaczenia godzin meczów, osoby nie stosujące się do nich mogą zostać usunięte z turnieju lub mecz może być zakończony

wynikiem pozytywnym dla przeciwnika. Dopuszcza się maksymalnie 5 minut spóźnienia.

§5. Ustawienia gry

1. Mecze eliminacyjne grupowe (6.09.25 r.)

- 1) Ustawienia gry będą takie same w każdym meczu.
- 2) Długość połowy: 4 minuty
- 3) Poziom trudności: Klasa Światowa
- 4) Szybkość gry: Normalna
- 5) Kontuzje: Wył.
- 6) Spalone: Wł.
- 7) Kartki: Wł.
- 8) Zagrania ręką: Wył
- 9) Stadion: Dowolny
- 10) Pogoda: Dobra
- 11) Pora dnia: dzień/noc
- 12) Liczba zmian: 3
- 13) Sterowanie: Dowolne
- 14) Kamera: Domyślna
- 15) Zmiana ustawień gry przez graczy jest zabroniona

2. Drabinka turniejowa (7.09.25 r.)

- 1) Ustawienia gry będą takie same w każdym meczu.
- 2) Długość połowy: 6 minuty
- 3) Poziom trudności: Klasa Światowa
- 4) Szybkość gry: Normalna
- 5) Kontuzje: Wył.
- 6) Spalone: Wł.
- 7) Kartki: Wł.
- 8) Zagrania ręką: Wył
- 9) Stadion: Dowolny
- 10) Pogoda: Dobra
- 11) Pora dnia: dzień/noc
- 12) Liczba zmian: 3
- 13) Sterowanie: Dowolne
- 14) Kamera: Domyślna
- 15) Zmiana ustawień gry przez graczy jest zabroniona

§ 6. Działania zabronione i kary

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
 - 1) celowe wyłączenie konsoli lub telewizora/projektora,
 - 2) niesportowe zachowanie, niewłaściwe, nieprofesjonalne działania skierowane przeciwko innemu graczowi,

- 3) włączanie pauzy w grze w trakcie posiadania piłki przez rywala,
 - 4) gra na czas poprzez zbyt długie podawanie w obronie na własnej połowie w celu utrzymania korzystnego wyniku,
 - 5) oczywiste pozwolenie przeciwnikowi wygrania meczu.
2. W przypadku wykrycia naruszenia jednego z punktów uznawanego za niesportową grę przez jakiegokolwiek gracza, oskarżony gracz według uznania Organizatorów może otrzymać ostrzeżenie, przegrać przez walkower lub zostać zdyskwalifikowany z turnieju.
 3. Podczas rozgrywek Turnieju Organizator może określić inne działania określające niesportową grę.
 4. Celem Organizatorów jest zorganizowanie turnieju na sprawiedliwych i równych dla wszystkich zasadach.
 5. Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmuje Organizator.
 6. Działa on na zasadzie poczucia słuszności i sprawiedliwości.
 7. Odpowiedzialność za rzeczy zniszczone lub uszkodzone przez uczestnika turnieju ponosi uczestnik, który zawinił.

§ 7.

Nagrody

1. Organizator zapewnia nagrody dla uczestników zakwalifikowanych do etapu rozgrywek finałowych tj. "drabinka turniejowa".

§ 8.

Ochrona Danych Osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestnika turnieju jest Miejska Biblioteka Publiczna w Sanoku, ul. Lenartowicza 2, 38-500 Sanok
2. We wszystkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, e-mail: inspektor-odo@wp.pl.
3. Dane osobowe przetwarzane są w celu zorganizowania, przeprowadzenia, dokumentacji i promocji imprezy oraz popularyzacji działalności Biblioteki.
4. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do wzięcia udziału w turnieju.
5. Dane przetwarzane są na podstawie zgody uczestnika, a jeśli to konieczne, jego rodzica lub opiekuna prawnego - na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) i zgodnie z treścią Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 zwanego dalej "ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych".
6. Dane mogą zostać udostępnione wyłącznie podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa oraz innym podmiotom w celach wydawniczych lub publikacji w serwisach osób trzecich, inaczej jest to dozwolone na podstawie odrębnie wyrażonej zgody.

7. Dane mogą być transferowane do państw trzecich oraz organizacji międzynarodowych. Dane nie będą podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
8. Dane osobowe będą przechowywane przez okres przydatności wynikającej z wymienionych powyżej celów przetwarzania, z uwzględnieniem okresów przechowywania określonych w przepisach odrębnych, w tym przepisach archiwalnych. Dane osobowe przechowywane będą przez okres niezbędny do wykazania należytych działań podjętych przez placówkę związanych z epidemią i wprowadzonym reżimem sanitarnym do czasu oficjalnego zniesienia stanu epidemii.
9. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
10. Uczestnik ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie dotyczących go danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 9.

Postanowienia końcowe

1. Organizator rozgrywek zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie ogłoszona na turnieju.
2. Turniej nie jest powiązany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. ani jej licencjodawców.
3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie decyzje podejmuje Organizator.