



Regulamin LOTOS ePucharu Polski

§ 1 ORGANIZATOR

1. Organizatorem turnieju „LOTOS ePuchar Polski” w grach FIFA 22 oraz eFootball PES 2021 (dalej: „Turniej”), jest Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie, przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7, 02-366 Warszawa, nr KRS: 0000091546 (dalej: „PZPN”).

§ 2 CEL TURNIEJU

1. Celem Turnieju jest wyłonienie klubów z najzdolniejszymi zawodnikami w grze FIFA 22 oraz grze eFootball PES 2021.

§ 3 FORMUŁA ROZGRYWEK

1. Udział w Turnieju jest bezpłatny.
2. Kluby mogą wziąć udział w Turnieju w jednej lub obu grach.
3. Klub może zgłosić tylko jedną drużynę w danej grze.
4. Drużyna klubu w danej grze składa się obowiązkowo z dwóch zawodników.
5. Turniej w grze FIFA 22 (PS4) odbywa się w trybie Ultimate Team korzystając wyłącznie z polskich kart tj. zawodników o polskiej narodowości wskazanej na karcie w grze.
6. Pojedynki w turnieju w grze FIFA 22 w pierwszym etapie online będą rozgrywane w formacie 2x 1v1, przy czym w każdym meczu występuje inny zawodnik, a w drugim etapie online oraz finałach offline będą rozgrywane w formacie 2vs2.
7. Turniej w grze eFootball PES 2021 (PS4) odbywa się w trybie Co-Op (Team Play Lobby) korzystając wyłącznie z reprezentacji Polski.
8. Pojedynki w turnieju w grze eFootball PES 2021 będą rozgrywane w formacie 2v2.
9. W przypadku meczów w systemie mecz + rewanż, wyniki z poszczególnych meczów pojedynków są dodawane, aby uzyskać wynik dwumeczu.
10. Nie ma zasady bramek na wyjeździe.
11. W każdym pojedynku musi być wyłoniony zwycięzca, w przypadku remisu należy rozegrać dogrywkę i karne – jeżeli nie ma takiej możliwości technicznej, po rozegraniu dwumeczu należy rozegrać jeden dodatkowy mecz stosując się zasadą złotego gola.
12. Turniej składa się z trzech następujących etapów:
 - a) Kwalifikacje Online,

- b) Play-offs Online,
 - c) Finały Offline.
13. Kwalifikacje Online to etap internetowy Turnieju, składający z sesji rozgrywanej przez Internet, w ramach której:
- a) Wziąć udział mogą Kluby ze wszystkich klas rozgrywkowych w Polsce tj. Ekstraklasy, 1. ligi, 2. ligi, 3. ligi, 4. ligi, klasy okręgowej, klasy A, klasy B, klasy C, a także kluby z rozgrywek Centralnej Ligi Juniorów, lig kobiecych, futsalu, beach soccera oraz akademii i szkółek piłkarskich (jeden klub może zgłosić tylko jedną drużynę),
 - b) Uczestniczące kluby zostaną podzielone do czterech grup według poniższych zasad:
 - grupa I (kluby z województwa łódzkiego, mazowieckiego, podlaskiego i warmińsko-mazurskiego),
 - grupa II (kluby z województwa wielkopolskiego, pomorskiego, zachodnio-pomorskiego i kujawsko-pomorskiego),
 - grupa III (kluby z województwa śląskiego, opolskiego, dolnośląskiego i lubuskiego),
 - grupa IV (kluby z województwa małopolskiego, świętokrzyskiego, podkarpackiego i lubelskiego),
 - c) Kluby zostaną wylosowane do drabinki pucharowej (Single Elimination Bracket) w ramach danej grupy z uwzględnieniem rozstawienia pod względem poziomu rozgrywek, w których gra dany klub,
 - d) Zwycięzca pojedynku w systemie mecz + rewanż (BO2) uzyskuje awans do kolejnej rundy w danym etapie,
 - e) Przegrany pojedynku w systemie mecz + rewanż odpada z rozgrywek,
 - f) Dwa najlepsze Kluby z każdej z grup etapu pierwszego uzyskują awans do kolejnego etapu Turnieju (tj. Play-offs Online).
14. Etap Play-offs Online to etap internetowy Turnieju, składający z sesji rozgrywanych przez Internet, w ramach których:
- a) Udział biorą po dwa najlepsze Kluby z grup północnej, wschodniej, zachodniej i południowej z etapu Kwalifikacji Online Turnieju, o którym mowa w pkt 13 powyżej,
 - b) Uczestniczące kluby zostaną wylosowane do drabinki podwójnej eliminacji.
 - c) Zwycięzca pojedynku w systemie mecz + rewanż (BO2) w drabince wygranych uzyskuje awans do kolejnej rundy w danym etapie,
 - d) Przegrany pojedynku w systemie mecz + rewanż (BO2) w drabince przegranych spada do kolejnej rundy w drabince przegranych
 - e) Zwycięzca pojedynku w systemie mecz + rewanż (BO2) w drabince przegranych uzyskuje awans do kolejnej rundy w danym etapie,
 - f) Przegrany pojedynku w systemie mecz + rewanż (BO2) w drabince przegranych odpada z rozgrywek,
 - g) Najlepsze 2 kluby z drabinki wygranych oraz 2 najlepsze kluby z drabinki przegranych uzyskują awans do kolejnego etapu Turnieju (tj. do Finałów Offline).
15. Faza finałowa to etap Turnieju rozgrywany offline w miejscu wskazanym przez Polski Związek Piłki Nożnej, w ramach którego:
- a) Udział biorą 4 najlepsze kluby z drugiego etapu Turnieju, o którym mowa w pkt 14 powyżej,
 - b) Kluby zostaną wylosowane do finałowej drabinki, która będzie składała się z półfinałów, meczu o 3 miejsce oraz finału,
 - c) Organizator zastrzega możliwość przeniesienia rozgrywek do trybu internetowego (online) w przypadku braku możliwości rozegrania finałów offline z powodu pandemii COVID-19.
 - d) Wszelkie szczegóły turnieju finałowego zostaną przedstawione w regulaminie turnieju finałowego wszystkim finalistom po ich wyłonieniu.

§ 4 ZASADY MECZOWE

1. We wszystkich meczach uczestnicy Turnieju w grze FIFA 22 są zobligowani do skompletowania składu korzystając wyłącznie z **polskich kart** (tj. graczy o polskiej narodowości wskazanej na karcie). Gra innymi kartami jest niedozwolona i będzie skutkowałą dyskwalifikacją.
2. We wszystkich meczach uczestnicy Turnieju w grze PES 2021 są zobligowani do wybierania **reprezentacji Polski**. Gra inną drużyną jest niedozwolona i będzie skutkowałą dyskwalifikacją.

§ 5 HARMONOGRAM I WYMOGI

1. Aby wziąć udział w turnieju Klub musi:
 - a) Spełniać warunki dopuszczające klub do udziału w etapie Kwalifikacji Online LOTOS ePucharu Polski;
 - b) Wypełnić i wysłać na adres efutbol@pzpn.pl „zgłoszenie drużyny do rozgrywek LOTOS ePucharu Polski (Załącznik A niniejszego regulaminu), co jest jednoznaczne z akceptacją wszystkich zapisów Regulaminu rozgrywek;
 - c) Zapisy trwają do niedzieli 05.12.2021 do godziny 12:00.
2. Uczestnikiem Turnieju zgłoszonym przez klub może być zawodnik drużyny piłkarskiej lub sekcji esportowej, a także dowolny pracownik lub kibic danego klubu.
3. Aby móc uczestniczyć w Turnieju każdy uczestnik Turnieju musi:
 - a) Posiadać polskie obywatelstwo,
 - b) Posiadać ukończone 16 lat,
 - c) Posiadać dostęp do konsoli PlayStation 4 (lub PlayStation 5 z trybem umożliwiającym uruchomienie gry w trybie PS4) wraz z aktywną subskrypcją PlayStation Plus;
 - d) Posiadać dostęp do gry FIFA 22 wydawanej przez Electronic Arts lub do gry eFootball PES 2021 wydanej przez KONAMI,
 - e) Posiadać odpowiednie łącze internetowe podpięte do konsoli kablem sieciowym, aby być w stanie grać w odpowiednich warunkach mecze online.
4. Rozgrywki LOTOS ePucharu Polski w grze FIFA 22 będą odbywały się w następujących dniach:
 - a) Kwalifikacje Online – w dniu 06.12.2021r. od godziny 17:00,
 - b) Play-offs Online – w dniu 13.12.2021r. od godziny 17:00,
 - c) Finały – w dniach 18-19.12.2021r. w miejscu wskazanym przez organizatora.
5. Rozgrywki LOTOS ePucharu Polski w grze eFootball PES 2021 będą odbywały się w następujących dniach:
 - a) Kwalifikacje Online – w dniu 07.12.2021r. od godziny 17:00,
 - b) Play-offs Online – w dniach 13-14.12.2021r.,
 - c) Finały – w dniach 18-19.12.2021r. w miejscu wskazanym przez organizatora.

§ 6 ROZGRYWKA TURNIEJOWA

1. Każdy uczestnik Turnieju ma obowiązek stawić się do pojedynku o czasie wyznaczonym przez administrację Turnieju – tj. sędziów nadzorujących rozgrywki na dedykowanym kanale komunikacyjnym Discord dostępnym pod adresem <https://discord.gg/6sEEMAsGfV>. Po przekroczeniu 10 minut od wyznaczonej godziny pojedynku administrator Turnieju może go zakończyć walkowerem na korzyść przeciwnego Klubu w przypadku zgłoszenia nieobecności rywala. Każdy gracz obowiązkowo musi być dostępny (za pomocą komputera lub telefonu) na serwerze komunikacyjnym LOTOS ePuchar Polski na platformie Discord, aby uniknąć ewentualnej przegranej przez walkower w przypadku braku zgłoszonego wyniku lub problemów z rozegranie pojedynku.

2. Po zakończeniu spotkania każdy reprezentant klubu ma obowiązek jak najszybciej przekazać administracji turnieju poprawny wynik meczu. W przypadku braku informacji o rozegranym meczu i brakiem kontaktu z administracją poprzez kanał komunikacji Discord kluby mogą przegrać pojedynek obustronnym walkowerem.
3. Wszelkie próby oszustwa, w szczególności poprzez zgłaszanie niepoprawnego wyniku, będą surowo karane. Każdy taki przypadek będzie skutkował dyskwalifikacją uczestnika z Turnieju oraz brakiem możliwości zapisania się do kolejnych turniejów w cyklu PZPN eFutbol.
4. Jeżeli uczestnicy Turnieju nie są w stanie połączyć się do meczu, należy ponownie uruchomić konsolę i spróbować ponownie. Przed meczami należy dokonać aktualizacji oprogramowania konsoli, dokonać aktualizacji gry, a także upewnić się, że konsola w ustawieniach sieci nie pokazuje NAT 3 – co może uniemożliwić rozgrywkę. W przypadku dalszego braku możliwości rozegrania spotkania administracja Turnieju może losowo wyłonić zwycięzcę lub zdyskwalifikować obydwu uczestników Turnieju.
5. W przypadku problemów z połączeniem w trakcie meczu, które uniemożliwiają rozegranie spotkania, administracja może poprosić uczestników o dane dotyczące szybkości ich łącz. Jeśli wynik testu łącza osiągnie niższą prędkość pobierania niż 8MB/s oraz niższą prędkość wysyłania niż 4MB/s, mecz może zostać zakończony walkowerem. W przypadku problemów z połączeniem należy natychmiastowo się rozłączyć z meczu (maksymalnie do 10. minuty meczu oraz wyłącznie przy wyniku 0:0). Reklamacje dot. połączenia po zakończonym meczu nie będą uwzględniane.
6. Każdy uczestnik Turnieju musi zachować dowód potwierdzający wynik meczu z danym przeciwnikiem. Takim dowodem może być zdjęcie lub video, na którym widać nazwę gracza rywala oraz wynik. Zdjęcie lub video można wykonać za pomocą konsoli lub za pomocą telefonu komórkowego.
7. Każdy uczestnik Turnieju musi zachować nagranie spotkania – Organizator może poprosić o zapis w celu wykorzystania w relacji z rozgrywkę.
8. Wszelkie prawa do materiałów z rozgrywek nagranych przez uczestników, takich jak: zapis całego spotkania, nagrania najlepszych zagrań, bramek i innych, pochodzących z rozgrywanego w ramach LOTOS ePucharu Polsku, należą wyłącznie do Organizatora. W celu opublikowania wymienionych wyżej materiałów w szczególności w: mediach społecznościowych, portalu Facebook, portalu YouTube, serwisach umożliwiających prowadzenie transmisji na żywo czy też osobom trzecim, należy w pierwszej kolejności uzyskać uprzednią zgodę Organizatora Turnieju wybierając preferowaną formę kontaktu spośród udostępnionych i uznanych przez Organizatora i/lub administrację.
9. Organizator Turnieju może wymagać od uczestników Turnieju, aby przekazali oni zapis lub transmisję spotkania, wybrane zagrania, bramki i inne materiały z rozgrywek na potrzeby promocji Turnieju, w tym przeprowadzenia transmisji z komentarzem.
10. Uczestnicy Turnieju mogą transmitować swoje mecze wyłącznie za uprzednią zgodą Organizatora.

§ 7 KOMUNIKACJA

1. Przez cały okres trwania Turnieju głównym kanałem kontaktu dla uczestników Turnieju, jego organizatora oraz administracji będzie dedykowany kanał w darmowej aplikacji służącej do komunikacji tekstowej – Discord.
2. Serwer LOTOS ePuchar Polski jest dostępny pod bezpośrednim adresem: <https://discord.gg/6sEEMAsGfV>.
3. W przypadku komunikacji mailowej kluby mogą kontaktować się z PZPN eFutbol za pomocą adresu efutbol@pzpn.pl.

§ 8 KODEKS POSTĘPOWANIA

1. PZPN prowadzi politykę zerowej tolerancji wobec niezgodnego z zasadami fair-play zachowania podczas wydarzeń esportowych w ramach wszelkich inicjatyw PZPN dotyczących eFutbolu, w tym podczas Turnieju.
2. Wszelkie incydenty będą traktowane poważne, a administratorzy Turnieju będą karali uczestników Turnieju, którym zostanie udowodnione jakiegokolwiek niesportowe zachowanie.
3. Każdy uczestnik Turnieju musi zachowywać się zgodnie z zasadami fair-play, zachowując odpowiednią postawę innych graczy, widzów, przedstawicieli mediów, administratorów Turnieju, w tym także we wszelkich mediach społecznościowych.
4. Wszyscy uczestnicy Turnieju muszą przestrzegać standardów sportowej rywalizacji.
5. W przypadku złamania powyższej zasady, organizator Turnieju nałoży karę na uczestnika Turnieju, w postaci uznania meczu za przegrany walkowerem albo usunięcia z Turnieju.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia sankcji na gracza w dowolnym czasie i z dowolnego powodu.

§ 9 NAGRODY

1. Zwycięzcami rozgrywek są kluby piłkarskie, które dysponują nagrodami.
2. Dla zwycięzców turnieju LOTOS ePuchar Polski w rozgrywkach FIFA 22 przewidziane są następujące nagrody:
 - Karty paliwowe LOTOS o łącznej wartości 7 500 PLN za zajęcie pierwszego miejsca,
 - Karty paliwowe LOTOS o łącznej wartości 2 500 PLN za zajęcie drugiego miejsca,
 - Karty paliwowe LOTOS o łącznej wartości 1 000 PLN za zajęcie trzeciego miejsca.
3. Dla zwycięzców turnieju LOTOS ePuchar Polski w rozgrywkach eFootball PES 2021 przewidziane są następujące nagrody:
 - Karty paliwowe LOTOS o łącznej wartości 7 500 PLN za zajęcie pierwszego miejsca,
 - Karty paliwowe LOTOS o łącznej wartości 2 500 PLN za zajęcie drugiego miejsca,
 - Karty paliwowe LOTOS o łącznej wartości 1 000 PLN za zajęcie trzeciego miejsca.
4. Zwycięzcy otrzymają karty paliwowe w ciągu 30 dni od zakończenia rozgrywek.

§ 10 OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników zbieranych od klubów jest Organizator rozgrywek: Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie, przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7, 02-366 Warszawa;
2. Przetwarzanie danych podlega ochronie zgodnie z przepisami 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych - RODO) (Dz. Urz. UE L 2016 Nr 119, s.1). Administrator zapewnia, że zastosowane środki ochrony danych osobowych będą zgodne z postanowieniami art. 32 RODO;
3. We wszelkich sprawach dotyczących danych osobowych Uczestników należy kontaktować się z Administratorem, w szczególności pisemnie na adres Administratora: Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie, przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7, 02-366 Warszawa lub elektronicznie pod adresem efutbol@pzpn.pl;

4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Turnieju. Odmowa podania danych oraz odmowa wyrażenia zgody na ich przetwarzanie w niezbędnym zakresie (m.in. imię i nazwisko, email, wiek) uniemożliwia udział w Turnieju (przetwarzanie na podstawie zgody Uczestnika art. 6 ust. 1 lit. a w zw. z art. 9 ust. 2 lit. a RODO);
5. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju, w tym zwłaszcza w celu: potwierdzenia spełnienia warunków udziału w Turnieju, jego przeprowadzenia zgodnie z niniejszym Regulaminem (na podstawie umowy w związku z usługą konta art. 6 ust. 1 lit. b RODO), a także rozpatrzenia ewentualnych reklamacji (w związku z prawnie uzasadnionym interesem Administratora art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
6. Dane Uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów:
 - przetwarzane na podstawie zgody do momentu skutecznego jej wycofania lub do momentu zakończenia Turnieju,
 - przetwarzane w celu rozpatrywania reklamacji oraz ustalenia, dochodzenia lub obrony ewentualnych roszczeń, do momentu przedawnienia roszczeń zgodnie z obowiązującymi przepisami tj. maksymalnie 6 lat od dnia wystąpienia zdarzenia uzasadniającego roszczenie lub do momentu wniesienia skutecznego sprzeciwu, przy czym termin przedawnienia roszczeń może ulec zmianie w razie zmiany przepisów prawa;
7. Uczestnikom, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo a) dostępu do treści swoich danych b) sprostowania danych, c) usunięcia danych, d) ograniczenia przetwarzania danych, e) przenoszenia danych, f) wniesienia sprzeciwu, h) cofnięcia zgody w dowolnym momencie;
8. Uczestnikowi Turnieju przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
9. Organizator będzie zbierał od Uczestników następujące dane osobowe: a) imię i nazwisko, b) adres e-mail, c) identyfikator PSN;
10. Organizator oświadcza, iż dane Uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu;
11. Dane Uczestników nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem sytuacji szczególnych przewidzianych przepisami prawa.

§ 11 OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE DANYCH OSOBOWYCH ORAZ WIZERUNKÓW

1. Klub rejestrujący swoich reprezentantów, będący administratorem danych osobowych swoich reprezentantów, oświadcza, że uzyskał zgodę wszystkich wskazanych reprezentantów na:
 - a) udział w LOTOS ePucharze Polski;
 - b) udostępnienie Polskiemu Związkowi Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie (02-366), przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. 7 (dalej PZPN), danych o sobie tj. imię, nazwisko, identyfikator PSN (nazwa konta gracza), adres email, zdjęcie wizytówkę reprezentanta (grafikę widoczną podczas rozgrywki oraz na portalach społecznościowych), niezbędnych do odpowiedniego zaprezentowania reprezentanta przed i podczas rozgrywek;
 - c) na bezpłatne wykorzystanie zdjęcia wizytówki reprezentanta, czyli wykorzystanie wizerunku na następujących polach eksploatacji:
 - utrwalanie i zwielokrotnianie jakkolwiek znaną techniką oraz rozpowszechnianie w dowolnej formie utrwalonego wizerunku,
 - wprowadzanie do pamięci komputera i do sieci multimedialnej,
 - zamieszczanie i publikowanie w mediach społecznościowych, na stronach internetowych związanych z rozgrywkami;
- Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie;

- d) użycie do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, zestawienie z wizerunkami innych reprezentantów, a także tekstami, komentarzami, opisami lub wszelkimi innymi treściami bez obowiązku akceptacji utworu końcowego, z zastrzeżeniem, że nie mogą one być wykorzystywane w formach obraźliwych lub niezgodnych z powszechnie przyjętymi dobrymi obyczajami;
- e) bezwarunkowe i nieodwołalne, teraz i w przyszłości zrzeczenie się wszelkich roszczeń (istniejących i przyszłych), w tym – dla uniknięcia wątpliwości – również roszczeń o jakiegokolwiek wynagrodzenie lub inną formę zapłaty za wyrażenie niniejszej zgody, (która ma charakter nieodpłatny), względem PZPN z tytułu używania i rozpowszechniania wizerunku.
2. W przypadku osób niepełnoletnich Klub musi uzyskać zgodę od rodzica lub opiekuna prawnego reprezentanta.
 3. W razie podniesienia przez jakiegokolwiek osoby trzecie przeciwko PZPN jakichkolwiek roszczeń dotyczących autorskich praw majątkowych i wszelkich innych praw własności intelektualnej do poszczególnych Materiałów, Klub będzie zobowiązany:
 - a) udzielić PZPN, wszelkich informacji, dokumentów i pomocy w celu umożliwienia obrony przed takimi roszczeniami, jak również niezwłocznie wstąpić do toczącego się postępowania po stronie PZPN oraz podjąć aktywną obronę przed roszczeniami osób trzecich;
 - b) zwolnić PZPN z wszelkich roszczeń tego rodzaju oraz zwrócić PZPN wszelkie poniesione w związku z takimi roszczeniami koszty, w tym w szczególności zwrócić wszelkie uznane lub prawomocnie zasądzone od PZPN należności wraz z kosztami postępowania, w tym kosztami zastępstwa procesowego.

§ 12 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Poza przepisami powszechnie obowiązującego prawa, niniejszy Regulamin jest jedynym wiążącym dokumentem, który określa zasady Turnieju oraz prawa i obowiązki jego uczestników.
2. Niniejszy Regulamin dostępny w ramach portalu laczynaspilka.pl.
3. Prawo do interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Zarządowi PZPN.
4. PZPN, jako organizator Turnieju, zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. Zmiany niniejszego Regulaminu będą następowały z poszanowaniem praw nabytych uczestników Turnieju.
5. PZPN, jako organizator Turnieju, zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów związanych z Turniejem nie tylko w oparciu o obowiązujące przepisy niniejszego Regulaminu, ale też o zasady fair-play, w celu utrzymania sportowego ducha rywalizacji.

ZAŁĄCZNIK A DO REGULAMINU LOTOS ePUCHARU POLSKI

....., dnia
(miejscowość)

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY DO ROZGRYWEK LOTOS ePUCHARU POLSKI

(należy uzupełnić i przesłać na adres efutbol@pzpn.pl)

.....
(pełna nazwa klubu)

oświadcza, iż spełnia wymogi i akceptuje regulamin LOTOS ePucharu Polski.

I. Klub zgłasza do rozgrywek ePucharu Polski w grze FIFA 22 następujących zawodników:

lp.	Imię	Nazwisko	e-mail	Nazwa konta gracza (PSN)
1.				
2.				

(pozostawić puste jeśli klub nie bierze udziału w rozgrywkach FIFA 22)

II. Klub zgłasza do rozgrywek LOTOS ePucharu Polski w grze eFootball PES 2021 następujących zawodników:

lp.	Imię	Nazwisko	e-mail	Nazwa konta gracza (PSN)
1.				
2.				

(pozostawić puste jeśli klub nie bierze udziału w rozgrywkach eFootball PES 2021)

W imieniu klubu

.....
(imię i nazwisko osoby reprezentującej klub)

.....
(pełniona funkcja w klubie)

.....
(podpis)