



# Regulamin ORLEN ePucharu Polski

## § 1 ORGANIZATOR

Organizatorem turnieju pod nazwą „Orlen ePuchar Polski” w grze „EAS FC 24” wydawanej przez Electronic Arts (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

Celem Turnieju jest wyłonienie 2 (dwóch) klubów piłkarskich (dalej w liczbie mnogiej: „**Kluby**”, a w liczbie pojedynczej: „**Klub**”), będących członkami PZPN, z najzdolniejszymi zawodnikami w grze „EAS FC 24” wydawanej przez Electronic Arts (dalej w liczbie mnogiej: „**Zawodnicy**”, a w liczbie pojedynczej: „**Zawodnik**”), z których 2 (dwaj) najlepsi otrzymają od PZPN zaproszenie na zgrupowanie selekcyjne do prowadzonej przez PZPN Reprezentacji Polski w eFutbolu.

## § 3 FORMUŁA ROZGRYWEK

1. Udział w Turnieju jest bezpłatny.
2. Jeden Klub może zgłosić tylko 1 (jedną) drużynę do udziału w Turnieju – dla uniknięcia wątpliwości, poza drużyną główną Klub nie może zgłosić żadnej innej drużyny (np. drużyny rezerw, sekcji kobiecej, futsalu lub innej pod nazwą danego Klubu).
3. Drużyna Klubu zgłoszona do Turnieju i uczestnicząca w Turnieju obowiązkowo składa się z tylko 1 (jednego) Zawodnika.
4. Turniej rozgrywany jest na konsoli PlayStation 5, ale w fazach internetowych Turnieju jest możliwość rozgrywania meczów w ramach Turnieju na konsoli Xbox Series X/S lub PC, korzystając z opcji „cross-play” umożliwiającej grę między platformami. W Turnieju nie ma możliwości gry na platformach PlayStation 4 czy Xbox One.
5. Turniej odbywa się w trybie meczów towarzyskich w trybie OVR 95, a drużyny Klubów i ich Zawodnicy obowiązkowo grają Reprezentacją Polski. Gra innymi drużynami niż Reprezentacji Polski lub gra w innym trybie niż w trybie OVR 95 jest niedozwolona i będzie skutkowałą dyskwalifikacją.
6. Pojedynki w Turnieju są rozgrywane w formacie 1 vs. 1 (jeden na jeden).
7. Mecze w ramach Turnieju rozgrywane są w systemie 1 (jednego) meczu (bez rewanżu) z ustawieniem czasu meczu: 1 (jedna) połowa meczu – 9 (dziewięć) minut czasu rzeczywistego.
8. W każdym pojedynku musi być wyłoniony zwycięzca, w związku z czym w przypadku remisu w pierwszym meczu w ramach pojedynku należy rozegrać dodatkowy mecz dogrywkowy w ramach pojedynku rozstrzygany zasadą złotego gola (złotej bramki) – po pierwszej bramce dodatkowy mecz dogrywkowy zostaje zakończony.
9. Turniej składa się z trzech następujących etapów:

- a) Kwalifikacje,
  - b) Play-off,
  - c) Finały.
10. Kwalifikacje 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 (z zastrzeżeniem, że jeden Klub może zgłosić się do Turnieju tylko raz – tj. może zgłosić tylko jedną drużynę składającą się z jednego Zawodnika bez względu na liczbę sekcji grających pod nazwą Klubu),
  - b) Uczestniczące w Turnieju Kluby utworzą jedną grupę, która będzie rozgrywała pojedynki w systemie szwajcarskim,
  - c) Kluby będą rozgrywały pojedynki z wylosowanymi rywalami w ramach danej grupy, a każdy pojedynek musi zakończyć się zwycięstwem – w przypadku remisu w pierwszym meczu w ramach pojedynku nastąpi dodatkowy mecz dogrywkowy w ramach pojedynku rozstrzygany zasadą złotego gola (złotej bramki), która oznacza, że po pierwszej bramce dodatkowy mecz dogrywkowy zostaje zakończony,
  - d) W zależności od liczby Klubów biorących udział w Turnieju będzie rozgrywana następująca liczba rund w ramach Kwalifikacji:
    - 4 rundy w przypadku uczestniczących w Turnieju 9-16 Klubów,
    - 5 rund w przypadku uczestniczących w Turnieju 17-32 Klubów,
    - 6 rund w przypadku uczestniczących w Turnieju 33-64 Klubów,
    - 7 rund w przypadku uczestniczących w Turnieju 65-128 Klubów,
  - e) Gdy Klub osiągnie wynik 3 (trzech) porażek, odpada z Turnieju i kończy udział w Turnieju, tj. nie będzie wylosowany do pojedynku w kolejnej rundzie w ramach Kwalifikacji,
  - f) W przypadku udziału w Turnieju co najmniej 32 (trzydziestu dwóch) Klubów – po zakończeniu ostatniej w ramach Kwalifikacji 16 (szesnastu) najlepszych Klubów awansuje do kolejnego etapu Turnieju (tj. Play-off),
  - g) W przypadku udziału w Turnieju mniej niż 32 (trzydziestu dwóch) Klubów, po ostatniej rundzie w ramach Kwalifikacji najlepsze 8 (osiem) Klubów awansuje do kolejnego etapu Turnieju (tj. Play-off),
  - h) W przypadku identycznego bilansu, o pozycji w tabeli decyduje średni procent wygranych meczów przez przeciwników danych drużyn Klubów o takim samym bilansie.
11. Play-off to etap internetowy Turnieju, składający z sesji rozgrywanych przez Internet, w ramach których:
- a) Udział bierze 16 (szesnastu) najlepszych Klubów z etapu Kwalifikacji w przypadku spełnienia kryteriów z ust. 10 pkt f powyżej lub 8 (osiem) najlepszych Klubów z etapu Kwalifikacji w przypadku spełnienia kryteriów z ust. 10 pkt g powyżej,
  - b) Kluby zostaną rozstawione w drabince pucharowej zgodnie z zajęciem przez nie miejscem w etapie Kwalifikacji, stosownie do pkt c i d powyżej,
  - c) W przypadku 16 (szesnastu) Klubów uczestniczących w etapie Play-off – zostaną one rozstawione w drabince pucharowej wg klucza: 1-16, 8-9, 4-13, 5-12, 2-15, 7-10, 3-14, 6-11 (z etapu Kwalifikacji),
  - d) W przypadku 8 (ośmiu) Klubów uczestniczących w etapie Play-off – zostaną one rozstawione w drabince pucharowej wg klucza: 1-8, 4-5, 2-7, 3-6 (z etapu Kwalifikacji),
  - e) Gospodarzem zakładającym spotkanie (zapraszającym do meczu) jest Klub, który uzyskał wyższe rozstawienie w ramach etapu Kwalifikacji,

- f) Najlepsze 4 (cztery) kluby z drabinki w ramach etapu Play-off uzyskują awans do kolejnego etapu Turnieju (tj. do Finałów).
12. Finały to etap Turnieju rozgrywany offline („na żywo”) w miejscu wskazanym przez PZPN, w ramach którego:
- a) Udział biorą 4 (cztery) najlepsze Kluby z etapu Play-off,
  - b) Kluby zostaną przyporządkowane przez PZPN do finałowej drabinki w ramach etapu Finałów, która będzie składała się z 2 (dwóch) półfinałów, 1 (jednego) meczu o 3 miejsce oraz 1 (jednego) finału, zgodnie z wynikami z etapu Play-off,
  - c) PZPN zastrzega możliwość przeniesienia rozgrywek w ramach etapu Finałów do trybu internetowego (online) w przypadku braku możliwości rozegrania etapu Finałów offline,
  - d) Wszelkie szczegóły organizacyjne lub techniczne dotyczące turnieju finałowego odbywającego się w ramach etapu Finałów zostaną przedstawione przez PZPN (w formie stosownej informacji, która będzie stanowiła integralną część niniejszego Regulaminu) wszystkim Klubom będącym finalistami Turnieju – po ich wyłonieniu w ramach zakończonego etapu Play-off.

#### **§ 4 ZASADY MECZOWE**

1. We wszystkich pojedynkach w ramach Turnieju Kluby uczestniczące w Turnieju i reprezentujący je Zawodnicy są zobligowani do rozgrywania meczów korzystając wyłącznie z Reprezentacji Polski w trybie OVR 95. Gra innymi drużynami niż Reprezentacji Polski lub gra w innym trybie niż w trybie OVR 95 jest niedozwolona i będzie skutkowałą dyskwalifikacją.
2. Każdy mecz w ramach Turnieju rozgrywany jest z ustawieniem czasu meczu: 1 (jedna) połowa meczu – 9 (dziewięć) minut czasu rzeczywistego.
3. Mecze w ramach Turnieju rozgrywane są za pomocą opcji „Mecze Towarzyskie Online”.

#### **§ 5 WYMOGI I HARMONOGRAM**

1. Aby wziąć udział w Turnieju Klub musi:
  - a) Spełniać warunki dopuszczające Klub do udziału w Turnieju,
  - b) Wysłać na adres e-mail PZPN: [efutbol@pzpn.pl](mailto:efutbol@pzpn.pl) zgłoszenie swojej drużyny (składającej się z jednego Zawodnika) do Turnieju, co jest jednoznaczne z akceptacją przez Klub i zgłoszonego przez niego Zawodnika wszystkich postanowień niniejszego Regulaminu,
  - c) Przez zgłoszenie do Turnieju rozumiane jest wysłanie e-maila przez upoważnioną osobę z Klubu z następującymi informacjami:
    - podanie pełnej nazwy Klubu, którego zgłoszenie dotyczy,
    - podanie imienia, nazwiska oraz pseudonimu Zawodnika, który będzie reprezentował Klub w ramach Turnieju (stanowił drużynę Klubu),
    - podanie e-maila kontaktowego do Zawodnika reprezentującego Klub,
    - podanie nazwy konta EA gracza, z którego będzie korzystał Zawodnik reprezentujący Klub w ramach Turnieju.
  - d) zapisy do Turnieju trwają od 06.12.2023 do poniedziałku 18.12.2023 do godziny 10:00.
2. Zawodnikiem reprezentującym Klub i zgłoszonym przez Klub do udziału w Turnieju (w ramach drużyny Klubu) może być zawodnik drużyny piłkarskiej danego Klubu, zawodnik sekcji esportowej danego Klubu, dowolny pracownik danego Klubu lub kibic danego Klubu.
3. Aby móc reprezentować Klub w Turnieju każdy Zawodnik zgłoszony przez Klub musi:
  - a) Posiadać polskie obywatelstwo,
  - b) Posiadać ukończone 16 lat,
  - c) Posiadać dostęp do konsoli PlayStation 5 (lub Xbox Series X/S oraz PC grając w trybie cross-play) wraz z aktywną subskrypcją PlayStation Plus (lub Xbox Gold w przypadku konsoli Xbox),
  - d) Posiadać dostęp do gry „EAS FC 24” wydawanej przez Electronic Arts,

- e) Posiadać odpowiednie łącze internetowe podpięte do konsoli/komputera kablem sieciowym, aby być w stanie grać w odpowiednich warunkach mecze online.
- 4. Rozgrywki w ramach Turnieju będą odbywały się w następujących dniach:
  - a) Kwalifikacje – w dniu 19.12.2023, od godziny 18:00,
  - b) Play-off – w dniu 21.12.2023, od godziny 18:00,
  - c) Finały – w dniu 27.12.2023, w Warszawie – w miejscu wskazanym przez PZPN.

## § 6 ROZGRYWKA TURNIEJOWA

1. Każdy Zawodnik biorący udział w Turnieju jako reprezentant Klubu ma obowiązek stawić się do pojedynku o czasie wyznaczonym przez administrację Turnieju – tj. sędziów nadzorujących rozgrywki w ramach Turnieju na dedykowanym kanale komunikacyjnym Discord dostępnym pod adresem <https://discord.gg/TJ5eu3E2DZ>. Po przekroczeniu 10 minut od wyznaczonej godziny pojedynku administrator Turnieju może go zakończyć walkowerem na korzyść przeciwnego Klubu w przypadku zgłoszenia nieobecności rywala. Każdy Zawodnik obowiązkowo musi być dostępny (za pomocą komputera lub telefonu) na serwerze komunikacyjnym Turnieju na platformie Discord, aby uniknąć ewentualnej przegranej przez walkower w przypadku braku zgłoszonego wyniku lub problemów z rozegranie pojedynku.
2. Po zakończeniu każdego meczu i pojedynku Zawodnik ma obowiązek jak najszybciej przekazać administracji turnieju poprawny wynik meczu i pojedynku. W przypadku braku informacji o rozegranym meczu i wyniku pojedynku oraz braku kontaktu z administracją Turnieju poprzez kanał komunikacji Discord Kluby mogą przegrać pojedynek obustronnym walkowerem.
3. Wszelkie próby oszustwa, w szczególności poprzez zgłaszanie niepoprawnego wyniku meczu lub pojedynku, będą skutkowały dyskwalifikacją Klubu i jego Zawodnika z Turnieju. Każdy taki przypadek będzie skutkował dyskwalifikacją Klubu i jego Zawodnika z Turnieju oraz brakiem możliwości zapisania się przez Klub i jego Zawodnika do kolejnych turniejów w cyklu „PZPN eFutbol” lub innych turniejów esportowych organizowanych przez PZPN.
4. Jeżeli Zawodnik biorący udział w Turnieju jako reprezentant Klubu nie jest w stanie połączyć się do pojedynku lub meczu, należy ponownie uruchomić konsolę i spróbować ponownie. Przed pojedynkami lub 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 pojedynku lub meczu administracja Turnieju może losowo wyłonić zwycięzcę pojedynku lub zdyskwalifikować obydwie Kluby i ich Zawodników uczestniczących w Turnieju.
5. W przypadku problemów z połączeniem w trakcie meczu, które uniemożliwiają rozegranie meczu, administracja Turnieju może poprosić Zawodników 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 dotyczące połączenia po zakończonym meczu nie będą uwzględniane.
6. Każdy Zawodnik musi zachować dowód potwierdzający wynik meczu z danym przeciwnikiem. Takim dowodem może być zdjęcie lub video, na którym widać nazwę gracza rywala oraz wynik meczu. Zdjęcie lub video można wykonać za pomocą konsoli lub za pomocą telefonu komórkowego.
7. Każdy Zawodnik musi zachować nagranie meczu – PZPN może w każdym czasie poprosić o taki zapis, m.in. w celu wykorzystania w relacji z Turniejem, a Zawodnik jest wówczas zobowiązany udostępnić go niezwłocznie PZPN.
8. Wszelkie prawa do materiałów z Turnieju nagranych przez Kluby lub Zawodników, takich jak: zapis całego meczu, nagrania najlepszych zagrań, bramek i innych, pochodzących z meczów rozgrywanego

w ramach Turnieju należą wyłącznie do PZPN. 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 PZPN wybierając preferowaną formę kontaktu spośród udostępnionych i uznanych przez PZPN lub administrację Turnieju.

9. PZPN może wymagać od Klubów uczestniczących w Turnieju lub reprezentujących ich Zawodników, aby przekazali oni zapis lub transmisję meczu, wybrane zagrania, bramki i inne materiały z rozgrywek w ramach Turnieju na potrzeby promocji Turnieju, w tym przeprowadzenia transmisji z komentarzem, a Klub lub Zawodnik jest wówczas zobowiązany udostępnić go niezwłocznie PZPN.
10. Kluby uczestniczące w Turnieju lub reprezentujących je Zawodnicy mogą transmitować swoje mecze wyłącznie za uprzednią zgodą PZPN.

## **§ 7 KOMUNIKACJA**

1. Przez cały okres trwania Turnieju głównym kanałem kontaktu dla Klubów uczestniczących w Turnieju i reprezentujących je Zawodników, PZPN – jako jego organizatora oraz administracji Turnieju, będzie dedykowany kanał w darmowej aplikacji służącej do komunikacji tekstowej – Discord.
2. Serwer Turnieju jest dostępny pod bezpośrednim adresem: <https://discord.gg/TJ5eu3E2DZ>.
3. W przypadku komunikacji mailowej Kluby mogą kontaktować się z PZPN (eFutbol) za pomocą adresu e-mail PZPN: [efutbol@pzpn.pl](mailto: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 Kluby uczestniczące w Turnieju lub reprezentujących je Zawodników, którym zostanie udowodnione jakiegokolwiek niesportowe zachowanie.
3. Każdy Klub uczestniczący w Turnieju i reprezentujących go Zawodnik 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. Wszystkie Kluby uczestniczące w Turnieju i reprezentujących je Zawodnicy muszą przestrzegać standardów sportowej rywalizacji.
5. W przypadku naruszenia powyższych zasad, PZPN nałoży karę na Klub uczestniczący w Turnieju i reprezentującego go Zawodnika, w postaci uznania meczu za przegrany walkowerem albo usunięcia z Turnieju.
6. PZPN zastrzega sobie prawo do nałożenia sankcji na Klub uczestniczący w Turnieju lub reprezentującego go Zawodnika w dowolnym czasie i z dowolnego powodu.

## **§ 9 NAGRODY**

1. Dla zwycięzców Turnieju (tj. dla czterech Klubów, które awansują do fazy Finałów i po jej zakończeniu zajmą cztery najwyższe miejsca w całym Turnieju) przewidziane są następujące nagrody:
  - 5 (pięć) kart paliwowych ORLEN, o wartości po 1000,00 PLN netto każda, o łącznej wartości 5.000,00 PLN netto – za zajęcie pierwszego miejsca w Turnieju,
  - 2 (dwie) karty paliwowe ORLEN, o wartości po 1000,00 PLN netto każda, o łącznej wartości 2.000,00 PLN netto – za zajęcie drugiego miejsca w Turnieju,
  - 1 (jedna) karta paliwowa ORLEN, o wartości 700,00 PLN netto – za zajęcie trzeciego miejsca w Turnieju,

- 1 (jedna) karta paliwowe ORLEN, o wartości 300,00 PLN netto – za zajęcie czwartego miejsca w Turnieju.
- 2. Ponadto, 2 (dwaj) najlepsi Zawodnicy w ramach Turnieju (tj. Zawodnicy reprezentujący Kluby, które zajmą pierwsze i drugie miejsce w Turnieju – po jednym Zawodniku reprezentującym jeden taki Klub) otrzymają od PZPN nagrodę dodatkową w postaci zaproszenia tych Zawodników przez PZPN na zgrupowanie selekcyjne do prowadzonej przez PZPN Reprezentacji Polski w eFutbolu, które jest zaplanowane na styczeń 2024 r. Wszelkie szczegóły organizacyjne lub techniczne dotyczące udziału nagrodzonych w ten sposób Zawodników w tym zgrupowaniu selekcyjnym do prowadzonej przez PZPN Reprezentacji Polski w eFutbolu zostaną im przedstawione przez PZPN (w formie stosownej informacji, która będzie stanowiła integralną część niniejszego Regulaminu) za pośrednictwem Klubu, który reprezentował nagrodzony Zawodnik – po zakończeniu Turnieju.
- 3. Zwycięzcy Turnieju otrzymają nagrody, o których mowa w ust. 1 powyżej, w ciągu 30 dni od zakończenia Turnieju (nagrody zostaną w tym terminie wysłane przez PZPN kurierem na adres Klubu, który reprezentował nagrodzony Zawodnik).
- 4. Nagrody będą wydawane wyłącznie w postaci określonej w niniejszym Regulaminie. Nagrodzone Kluby nie mają możliwości zastrzegania szczególnych właściwości nagród, ani żądania ich zamiany na ekwiwalent pieniężny.
- 5. Brak odebrania przez nagrodzonego Zawodnika nagrody (niezgłoszenie się przez nagrodzonego w ten sposób Zawodnika na zgrupowanie selekcyjne do prowadzonej przez PZPN Reprezentacji Polski w eFutbolu, które jest zaplanowane na styczeń 2024 r) jest równoznaczny z rezygnacją z otrzymania nagrody przez danego nagrodzonego Zawodnika. W takiej sytuacji prawo nagrodzonego Zawodnika do nagrody wygasa, a nagroda nieodebrana przez niego pozostaje do dyspozycji PZPN.

## **§ 10 OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH**

- 1. Administratorem danych osobowych Zawodników zbieranych od Klubów jest organizator Turnieju: 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).
- 3. Administrator zapewnia, że zastosowane środki ochrony danych osobowych będą zgodne z postanowieniami art. 32 RODO.
- 4. W sprawach związanych z ochroną danych osobowych Zawodników można kontaktować się z inspektorem ochrony danych (IOD) pod adresem e-mail: daneosobowe@pzpn.pl, numerem telefonu +48 (22) 55 12 300 oraz korespondencyjnie: ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. 7, 02-366 Warszawa.
- 5. 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, pseudonim, email, nazwa konta EA) uniemożliwia udział w Turnieju (przetwarzanie na podstawie zgody uczestnika art. 6 ust. 1 lit. a) RODO)
- 6. Dane osobowe Zawodników 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 prowadzenia konta art. 6 ust. 1 lit. b) RODO), a także rozpatrzenia ewentualnych reklamacji i roszczeń (w związku z prawnie uzasadnionym interesem Administratora art. 6 ust. 1 lit. f) RODO).
- 7. Dane Zawodników 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.
8. Zawodnikom, których dane osobowe zostały podane przez Kluby 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.
  9. W przypadkach prawem przewidzianych Zawodnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
  10. Administrator będzie zbierał następujące dane osobowe Zawodników: a) imię i nazwisko, b) pseudonim c) adres e-mail, d) nazwa konta EA.
  11. Administrator oświadcza, iż dane osobowe Zawodników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
  12. Dane osobowe Zawodników nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem sytuacji szczególnych przewidzianych przepisami prawa.

## **§ 11 OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE DANYCH OSOBOWYCH ORAZ WIZERUNKÓW**

1. Klub rejestrujący swoich reprezentantów – Zawodników, będący administratorem danych osobowych swoich reprezentantów – Zawodników, oświadcza, że uzyskał zgodę wskazanych reprezentantów – Zawodników, na:
  - a) udział w Turnieju (ORLEN 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, pseudonim, nazwa konta EA gracza, adres email, zdjęcie wizytówkę Zawodnika (grafikę widoczną podczas rozgrywki oraz na portalach społecznościowych), niezbędnych do odpowiedniego zaprezentowania Zawodnika przed i podczas rozgrywek w ramach Turnieju;
  - c) w przypadku awansu do etapu Play-off oraz etapu Finałów - na bezpłatne wykorzystanie zdjęcia wizytówki Zawodnika, 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 Turniejem. 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 Zawodników, 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 Zawodnika.
3. W razie podniesienia przez jakiegokolwiek osoby trzeciej przeciwko PZPN jakichkolwiek roszczeń dotyczących autorskich praw majątkowych i wszelkich innych praw własności intelektualnej do poszczególnych materiałów z Turnieju, 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.
4. Klub będący administratorem danych osobowych swoich reprezentantów – Zawodników, oświadcza, iż zgodnie z art. 14 RODO wykonał obowiązek informacyjny względem Zawodników, rodziców lub opiekunów osób niepełnoletnich, w zakresie udostępnienia ich danych Organizatorowi turnieju.

## **§ 12 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Poza przepisami powszechnie obowiązującego prawa, niniejszy Regulamin jest jedynym wiążącym dokumentem, który określa zasady Turnieju oraz prawa i obowiązki Klubów uczestniczących w Turnieju i reprezentujących ich Zawodników.
2. Niniejszy Regulamin jest dostępny w ramach portalu [www.laczynaspilka.pl](http://www.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 PZPN będzie ogłaszał na portalu [www.laczynaspilka.pl](http://www.laczynaspilka.pl). Zmiany niniejszego Regulaminu będą następowały z poszanowaniem praw nabytych Klubów uczestniczących w Turnieju i reprezentujących ich Zawodników.
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.