

Regulamin Turnieju CS2 organizowany przez Koło Informatyków Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej

Termin: 19.01.2024 – 21.01.2024

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje w dniach 19.01.2024 – 21.01.2024 dla uczestników wydarzenia zwanego dalej Turniej CS2 Koła Informatyków Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.
2. Uczestnictwo w wydarzeniu jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Uczestnik turnieju jest zobowiązany do zapoznania się i przestrzegania regulaminu.
4. Turniej będzie rejestrowany i fotografowany dla potrzeb dokumentacyjno – promocyjnych. Uczestnictwo w turnieju jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na wykorzystanie wizerunku w materiałach filmowych i fotograficznych.

§1 Postanowienia ogólne

5. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w turnieju e-sportowym (zwany dalej: turniejem) organizowanym przez Koło Informatyków Komisji Edukacji Narodowej (dalej: organizator).
6. Turniej jest organizowany dla zawodników grających w CS2.
7. Celem turnieju jest promowanie kultury e-sportu oraz wyłonienie najlepszych zawodników.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, o czym uczestnicy zostaną poinformowani za pomocą **Discorda turniejowego** (link: <https://discord.gg/jHCpY57cGe>)
9. Przystępując do rozgrywek gracz wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie swojego wizerunku oraz materiałów sporządzonych z jego udziałem na potrzeby promocji turnieju na wszystkich nośnikach i we wszystkich mediach.
10. Wszelkie materiały sporządzone w trakcie trwania turnieju stają się wyłączną własnością organizatorów i nie mogą być wykorzystywane bez ich zgody.
11. Rejestracja drużyn na turniej oraz zapisy uczestników trwają do dnia **15.01.2024**
12. Osoby niestosujące się do regulaminu będą wykluczane z turnieju
13. Zabronione również jest wykonywanie obraźliwych gestów, używanie wulgaryzmów, czy też wykonywanie jakichkolwiek działań mogące sprawić utrudnioną rozgrywkę dla reszty drużyn.

§2 Warunki uczestnictwa

14. W turnieju mogą wziąć zawodnicy, którzy mają status studenta.
15. Drużyna musi mieć przynajmniej jednego zawodnika, który jest studentem Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej.
16. Uczestnicy muszą posiadać własne konto w grze.
17. Uczestnicy zobowiązani są do zgłoszenia swojego udziału w turnieju za pomocą formularza zgłoszeniowego przy użyciu maila uczelnianego.
18. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy przyjęcia zgłoszenia uczestnika bez podania przyczyny.

§3 Zasady turnieju

19. Uczestnicy turnieju zobowiązani są do stawienia się na wyznaczony mecz w określonym terminie.
20. W przypadku nie stawienia się na mecz, uczestnik przegrywa walkowerem.
21. Uczestnik, który w trakcie turnieju zostanie przyłapany na stosowaniu nieuczciwych metod, takich jak np. cheatowanie, zostanie automatycznie zdyskwalifikowany wraz z całą swoją drużyną.

§4 Postanowienia końcowe

22. Wszelkie spory związane z turniejem będą rozstrzygane przez osobę nadzorującą dany mecz lub organizatora.
23. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne wynikające z nieprawidłowego działania sprzętu lub oprogramowania uczestnika.
24. Zgodnie z art. 13 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 (tj. Ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE.L 2016 Nr 119, s. 1) zwanego dalej RODO, informujemy, iż:.
25. Administratorem danych osobowych Uczestnika jest SKNI (Koło Informatyków), adres e-mail: **skniuken@gmail.com**
26. Dane osobowe Uczestnika w zakresie wynikającym z formularza zgłoszeniowego oraz wizerunku przetwarzane będą w celu organizacji i przeprowadzenia Turniej E-sportowy CS2 SKNI, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO (zgoda na przetwarzanie danych osobowych).
27. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do realizacji celów, do jakich zostały zebrane. Odmowa ich podania (niewyrażenie zgody na ich przetwarzanie) jest równoznaczna z brakiem możliwości uczestniczenia w procesie rejestracyjnym na Turniej E-sportowy CS2 SKNI i tym samym uczestnictwa w tym wydarzeniu.
28. Odbiorcą danych osobowych Uczestnika będzie Organizator.
29. Dane osobowe Uczestnika nie będą przekazane odbiorcy w państwie trzecim lub organizacji międzynarodowej.

30. Administrator może powierzyć przetwarzanie danych osobowych Uczestnika podmiotom wewnętrznym działającym na zlecenie Administratora, np. podmiotowi świadczącemu usługi IT w zakresie serwisowania i usuwania awarii w systemach informatycznych.
31. Niniejsze dane będą przetwarzane do czasu osiągnięcia celu przetwarzania lub do czasu odwołania zgody, stanowiącej podstawę tego przetwarzania, a po tym okresie przechowywane dla celów i przez czas oraz w zakresie wymaganym przez przepisy prawa lub w celu dochodzenia, obrony czy ustalenia wzajemnych roszczeń, a następnie przez okres wymagany na podstawie obowiązujących przepisów dla wykonywania obowiązków archiwizacyjnych – w zależności od tego, która z tych dat nastąpi później. Po upływie okresu przechowywania dane te będą nieodwracalnie usuwane lub nieodwracalnie zanonimizowane.
32. Uczestnik posiada prawo do dostępu do treści swoich danych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania lub do ich usunięcia, o ile pozwalają na to przepisy prawa.
33. Uczestnik posiada prawo do przenoszenia swoich danych do innego podmiotu poprzez złożenie wniosku do administratora danych o przeniesienie.
34. Uczestnik posiada prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody, przed jej cofnięciem, z zastrzeżeniem postanowień przepisów prawa. Cofnięcie zgody może być zrealizowane poprzez kontakt z Organizatorem. Brak możliwości przetwarzania danych Uczestnika będzie skutkował brakiem możliwości uczestnictwa w Turnieju E-sportowym CS2 SKNI.
35. Uczestnik posiada prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych), gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy RODO.
36. Dane osobowe Uczestnika nie będą poddane zautomatyzowanym procesom podejmowania decyzji (w tym profilowaniu).
37. Uczestnictwo w wydarzeniu jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody przez Państwa na wykorzystanie wizerunku w materiałach filmowych i fotograficznych na nieodpłatne, wielokrotne rozpowszechnianie nagrania wizerunku na stronach www, w publikacjach oraz za pośrednictwem wszelkich pozostałych mediów/kanałów dystrybucji informacji tylko i wyłącznie w celach informacyjnych, edukacyjnych, promocyjnych i reklamowych związanych z realizacją Turnieju E-sportowego CS2, organizowanego przez Koło Informatyków Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.