

**REGULAMIN TURNIEJU – E-AMPy FIFA 19**  
**„Sezon 2”**

**§ 1.**

**[Słownik pojęć]**

1. Turniej – rozgrywki o charakterze sportowo - edukacyjnym pod nazwą „E-AMPy” organizowane i zarządzane przez Organizatora;
2. Organizator –Akademicki Związek Sportowy z siedzibą w Warszawie przy ul. Szpitalnej 5/19 wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy pod numerem 0000123226, posiadająca NIP 5251972223, REGON 012590535.
3. Uczestnik – drużyna złożona z zawodników jednego podmiotu / zawodnik reprezentujący podmiot (szkoły wyższej) w rozumieniu w ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym biorąca udział w Lidze;
4. Sponsor – podmiot partnerski Turnieju udzielający na jej rzecz wsparcia finansowego, organizacyjnego, rzeczowego lub barterowego;
5. Regulamin – regulamin rozgrywek Turnieju;
6. EA Sports – właściciel gry,
7. FIFA19 – wersja gry
8. Strona Turnieju – <http://e-ampy.pl/>; [www.toornament.com](http://www.toornament.com)

**§ 2.**

**[Postanowienia ogólne]**

1. Regulamin określa zasady organizacji rozgrywek ligowych pod nazwą „E-AMPy”.
2. Organizatorem i podmiotem zarządzającym Ligą jest Organizator Akademicki Związek Sportowy z siedzibą w Warszawie
3. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Uczestników biorących udział w Lidze, a także osób fizycznych reprezentujących Uczestników, w szczególności zawodników, trenerów, członków władz lub pracowników.
4. Kontakt do Organizatora: adres e-mail [kontakt@e-ampy.pl](mailto:kontakt@e-ampy.pl)– formularz zgłoszeniowy,
5. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Turnieju (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Uczestników – w celu wzięcia udziału w Turnieju jak również w celu wydania nagrody) jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie. Osoba udostępniająca dane osobowe ma prawo do wglądu do treści swoich danych osobowych oraz żądania ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak uniemożliwi uczestnictwo w Lidze lub odebranie nagrody. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika udostępnionych odrębnie Organizatorowi.

**§ 3.**

**[Charakter i zasady rozgrywek]**

1. Turniej prowadzona jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej za pośrednictwem strony internetowej <http://e-ampy.pl/>. Na stronie Organizatora będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące Turnieju (regulamin, formularz, harmonogram, informacje bieżące)
2. Turniej trwa od dnia 22.10.2018 r. od godziny 14:00 (etap kwalifikacji) do dnia przeprowadzenia rozgrywek finałowej.
3. Rozgrywki Turnieju składają się z trzech etapów, które poprzedza rejestracja od 15-21.10.2018
4. Rejestracja Uczestników zostanie zakończona 21.10.2018 o godzinie 18:00
5. Do Etapu I przystępuje dowolna ilość uczestników – reprezentantów macierzystych placówek edukacyjnych. Uczestnik ma prawo używać dwuczłonowej nazwy, ale zawierającej skrót nazwy placówki która reprezentuje.

6. Terminy rozgrywania spotkań (w zależności od ilości zgłoszeń):

5.1. I etap: Cztery turnieje kwalifikacyjne online, w systemie best of 3 drabinki pojedynczej eliminacji, bez transmisji na żywo, dla dowolnej liczby uczestników

- 22.10.2018 o godzinie 17:00 (16.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)
- 23.10.2018 o godzinie 17:00 (16.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)
- 29.10.2018 o godzinie 17:00 (16.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)
- 30.10.2018 o godzinie 17:00 (16.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)
- Nie jest wymagana rejestracja do każdego z turniejów z osobna, Uczestnik wraz z poprawnym zgłoszeniem uzyskuje prawo wzięcia udziału w każdym z nich.

5.2. II etap: Ćwierćfinały online w systemie best of 3, pojedynczej eliminacji z transmisją na żywo wszystkich spotkań

- 01.11.2018 losowanie par ćwierćfinalistów
- 02.11.2018 o godzinie 17:00 pierwszy mecz ćwierćfinałowy
- 03.11.2018 o godzinie 14:00 drugi mecz ćwierćfinałowy
- 16.11.2018 o godzinie 17:00 trzeci mecz ćwierćfinałowy
- 17.11.2018 o godzinie 14:00 czwarty mecz ćwierćfinałowy

5.3. III etap: półfinały i finały offline - organizator poda informację dotyczącą daty i miejsca finałów do końca października 2018 r.

7. Z I etapu do etapu II przechodzą obaj Finaliści każdego z turniejów kwalifikacyjnych.

8. Z II etapu do turnieju finałowego przechodzi zwycięzca każdego spotkania ćwierćfinałowego.

9. Komunikacja przedmeczowa odbywa się na platformie tournament.com w pokoju przedmeczowym.

#### **§ 4.**

##### **[Uczestnicy Turnieju]**

1. Każdy Uczestnik chcący uczestniczyć w rozgrywkach Turnieju jest zobowiązany do:
  - a) dokonania zgłoszenia do Organizatora na formularzu zgłoszeniowym znajdującym się na stronie Organizatora;
  - b) zaakceptowania regulaminu oraz innych wymaganych przez organizatora dokumentów
2. Uczestnicy w ramach Turnieju mogą być reprezentowani wyłącznie przez osoby posiadające status studenta uczelni Uczestnika. W przypadku, gdy Organizator stwierdzi, że w Turnieju bierze udział osoba niespełniająca warunków uczestnictwa, zostanie ona wykluczona z Turnieju oraz pozbawiona możliwości uzyskania nagrody.
3. Uczestnicy turnieju muszą posiadać status członka AZS.
4. W rozgrywkach Turnieju może uczestniczyć dowolna liczba zawodników z tej samej uczelni.
5. Uczestnikami Turnieju nie mogą być przedstawiciele Organizatora i Sponsora.
6. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.
7. Turniej rozgrywany jest na konsoli PS4.

#### **§ 5.**

##### **[Rejestracja zawodnika]**

1. Uczelnię może reprezentować dowolna liczba zawodników.
2. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do podania swoich danych kontaktowych organizatorowi (po ówczesnej akceptacji regulaminu)

## § 6.

### [Rywalizacja]

1. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora.
2. W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez decyzję głównego administratora Organizatora. Głównym administratorem Turnieju jest Łukasz Bukowski.

## § 7.

### [Zawodnicy]

W meczu mogą brać udział wyłącznie osoby, które należą do danej drużyny Uczestnika, zostali przez niego prawidłowo zgłoszeni do Organizatora i mają poprawnie dodane konto gry. Zawodnicy dodani przez Uczestnika po dacie rozpoczęcia meczu w ramach Turnieju nie mogą brać w nim udziału (przykład: Start meczu/ turnieju o godzinie 20:00 – mogą brać udział tylko zawodnicy dodani przez Uczestnika do godziny 19:59).

## § 8.

### [NoShow]

W sytuacji gdy jeden z Uczestników nie pojawi się na podanym w komentarzach serwerze i upłynie 20 min od oficjalnej godziny rozpoczęcia meczu, drugi z Uczestników meczu powinien wykonać screena przedstawiającego brak przeciwnika i wysłać go na adres e-mail głównego administratora. Mecz zostanie uznany przez Organizatora jako walkover.

## § 9.

### [Mecz]

1. Tryb: FIFA 19 Ultimate Team sezon meczów towarzyskich.
2. Format: Single elimination, best of 3.
3. Każda gra będzie rozgrywana w trybie sezonu meczów towarzyskich FIFA 19 Ultimate Team z domyślnymi ustawieniami gry.
4. Ustawienia gry są określone przez tryb sezonu meczów towarzyskich FIFA 19 Ultimate Team, są one wymienione poniżej:  
Poziom trudności: World Class  
Czas połowy: 6 minut  
Stadion: FEWC Stadium (upewnij się czy masz go odblokowany)  
Pora roku: Jesień Czas dnia: 15:00/3:00PM Z  
użycie boiska: brak

**Obowiązkowe ustawienia:** Poniższe ustawienia zostaną wprowadzone dla wszystkich użytkowników i nie będą mogły być modyfikowane podczas wydarzeń na żywo:

HUD: Nazwa i wskaźnik gracza

Wskaźnik gracza: Nazwisko zawodnika

Czas/wynik: Włączone

Radar: 2D

Nick w grze: Wyłączony

Scrolling Line Ups: Wyłączony

Głośność komentarza: 0

Głośność trybun: 8

Głośność muzyki: 0

**Ustawienia kamery** Poniższe ustawienia kamery są niedozwolone:

Pro

End to End

Dynamic

## **Wyniki meczów**

### **Remis**

W przypadku remisu w regulaminowym czasie gry należy rozegrać dogrywkę i w ostateczności konkurs rzutów karnych, aż do wyłonienia zwycięzcy.

### **Wypożyczenie piłkarzy**

Wypożyczenie piłkarzy jest niedozwolone. Jeśli twój przeciwnik korzysta z wypożyczonych piłkarzy należy nagrać sytuację, wykonać zrzut ekranu i opuścić mecz w celu rozpoczęcia protestu.

5. Każdy zawodnik może reprezentować maksymalnie jeden zespół w danym turnieju,
6. Wszystkie mecze turniejów kwalifikacyjnych online rozgrywane są systemem BO3.
7. Obaj Gracze zobowiązani są do wykonania zrzutu ekranu na końcu meczu zawierającego nicki obu Graczy. Uczestnicy muszą wysłać zrzut ekranu.

## **§ 10.**

### **[Kary dyscyplinarne]**

1. Podstawą do nałożenia kar dyscyplinarnych jest odstępstwo od sposobu organizacji i przeprowadzenia meczu lub naruszenie warunków umowy uczestnictwa w Turnieju, Regulaminu, innych przepisów prawa powszechnie obowiązującego lub przepisów wydanych przez Organizatora.
2. Rodzaj nałożonej kary dyscyplinarnej zależy od stopnia dopuszczonego naruszenia, w szczególności sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, dochowania warunków umowy, regulaminów lub przepisów prawa oraz uporczywości naruszeń i ich konsekwencji.
3. Karami dyscyplinarnymi są:
  - a) kara pieniężna;
  - b) kara nałożenia punktów karnych (w przypadku np. systemu BO3)
  - c) kara dyskwalifikacji.
4. Kara pieniężna jest karą dyscyplinarną za naruszenie sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powszechnie obowiązującego. Karę pieniężną orzeka się w szczególności, gdy rażące naruszenie sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powoduje lub może spowodować negatywne konsekwencje finansowe dla Organizatora lub w sytuacjach określonych wprost w umowie uczestnictwa w Turnieju lub Regulaminie. Organizator określa wysokość nałożonej kary pieniężnej w oparciu o stopień naruszenia oraz wpływ naruszeń na negatywne konsekwencje finansowe dla Organizatora oraz wizerunku Turnieju.
5. Kara nałożenia punktów karnych jest karą dyscyplinarną za naruszenie sposobu organizacji i przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powszechnie obowiązującego. Organizator określa ilość nałożonych na Uczestnika punktów karnych w oparciu o stopień naruszenia oraz wpływ naruszeń na funkcjonowanie Turnieju.
6. Kara dyskwalifikacji jest karą dyscyplinarną za rażące lub uporczywe naruszanie sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powszechnie obowiązującego. Kara dyskwalifikacja nakładana jest przez sędziego w szczególności, gdy:
  - a) drużynie udowodniono używanie jakichkolwiek hacków i cheatów, dających jej niesprawiedliwą przewagę nad przeciwnikiem;
  - b) drużyna wykazuje niesportowe zachowanie i postępuje niezgodnie z Regulaminem lub poleceniami administratorów/ sędziów meczu;
  - c) zawodnik drużyny używa języka uznawanego powszechnie za wulgarny, nieprzyzwoity, obraźliwy i niecenzuralny, a także stosuje groźby, obelgi, pomówienia i oszczerstwa względem innych lub promuje albo namawia do nienawiści i zachowań dyskryminujących w dowolnym momencie meczu;

## **§ 11.**

### **[Prawa do Turnieju]**

1. Wszelkie prawa do Turnieju przysługują Organizatorowi oraz wybranym partnerom. Obejmują one w szczególności:
  - a) prawa do transmisji rozgrywek w mediach (telewizja, internet);

- b) prawa do relacji prasowych wykraczających poza przysługujące prasie prawo do informacji (np. fotoreportaże z meczów itp.);
  - c) prawo do przeprowadzania streamów;
  - d) prawo do oznaczeń Turnieju, w szczególności nazwy, znaków towarowych i logotypów.
2. Ponadto Organizatorowi przysługuje wyłączne prawo w zakresie:
- a) zawierania umów ze sponsorami Turnieju, w tym dysponowania powierzchnią reklamową w miejscach rozgrywania meczów;
  - b) przyznawania uprawnień dla sponsorów lub parterów Turnieju do używania określeń: sponsor główny, sponsor lub partner Turnieju.
3. Postanowienia ust. 1 i 2 powyżej nie uchybiają postanowieniom umowy uczestnictwa w Lidze zawartej z Uczestnikami.

## **§ 12.**

### **[Rozstrzygnięcie sporów]**

1. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z realizacją umowy uczestnictwa lub przestrzegania postanowień Regulaminu rozstrzygane będą w pierwszej kolejności w sposób polubowny. W przypadku gdyby prowadzone przez Strony negocjacje nie doprowadziły do zawarcia porozumienia każda ze Stron będzie uprawniona do wstąpienia na drogę postępowania sądowego.
2. Sądem właściwym dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów powstałych w związku lub na podstawie Regulaminu będzie Sąd właściwy miejsce dla siedziby Organizatora.

## **§ 13.**

### **[Wykorzystanie logo]**

1. Strony oświadczają, że przysługują im wszelkie prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskie i prawa pokrewne), do oznaczeń firmowych, które Strony udostępniają sobie wzajemnie w celu realizowania postanowień Umowy, oraz że wykorzystanie przez Stronę przekazanych przez drugą Stronę materiałów nie będzie stanowiło naruszenia przepisów obowiązującego prawa, ani nie będzie naruszać praw osób trzecich.
2. Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie na terenie kraju i poza jego granicami, na czas obowiązywania Umowy, logo i nazwy Uczestnika, w celach związanych z realizowaniem postanowień Umowy, na określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. następujących polach eksploatacji:
  - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
  - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
  - c) w zakresie rozpowszechniania logo w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych oraz w elementach stroju, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

a w zakresie, w jakim logo może stanowić program komputerowy, na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r., prawo do:

- a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Uczestnik wyraża zgodę na ich dokonanie;
- b) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;
- c) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.

3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie logo i nazwy Uczestnika przez podmiot uprawniony w zakresie praw do transmisji telewizyjnej (za pośrednictwem jakiegokolwiek nośnika, w tym w szczególności telewizji oraz sieci Internet), retransmisji imprez w ramach Turnieju i innych wydarzeń związanych z tymi imprezami, a także korzystania z zarejestrowanych fragmentów imprez w ramach Turnieju (w szczególności skróty, relacje, informacje sportowe, programy sportowe) (dalej: „**Nadawca TV**”), wyłącznie w zakresie koniecznym do realizacji transmisji i retransmisji telewizyjnych oraz za pośrednictwem sieci Internet oraz innych programów zawierających skróty z imprez, relacje i informacje sportowe, jak również w celu prowadzenia przez Nadawcę TV akcji promocyjnych i reklamowych mających na celu promocję imprez w ramach Turnieju organizowanych lub współorganizowanych przez Organizatora, jak też faktu transmisji, retransmisji i innych telewizyjnych programów sportowych oraz Nadawcy TV jako oficjalnego nadawcy tych imprez – wszystkie powyższe wyłącznie w okresie ich trwania.
4. Organizator udziela Uczestnikowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie logo Organizatora na terenie kraju i poza granicami, bez ograniczeń czasowych na określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. następujących polach eksploatacji:
  - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
  - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
  - c) w zakresie rozpowszechniania logo w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

a w zakresie, w jakim logo może stanowić program komputerowy, na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r., prawo do:

- a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Organizator wyraża zgodę na ich dokonanie;
  - b) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;
  - c) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
5. W celu umożliwienia Uczestnikowi realizacji uprawnień określonych w ust. 6 powyżej, Organizator przekaze Uczestnikowi na adres wskazany w § 16 ust. 1 lit. b Umowy, logo Organizatora w wersji elektronicznej w formacie pdf, w ciągu 3 dni roboczych od dnia zawarcia Umowy.
  6. Strony uprawnione są do używania logo i firmy drugiej Strony wyłącznie w zakresie wynikającym z postanowień Umowy. Żadna ze Stron nie może wykorzystywać logo i firmy drugiej Strony dla celów niezwiązanych z realizacją Umowy.

#### **§ 14.**

##### **[Ochrona danych osobowych]**

1. W celu uczestnictwa w Turnieju Uczestnik powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (dalej „**dane**” lub „**dane osobowe**”).
2. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Turniejem oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Uczestnika w rozgrywkach.
3. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych:
  - a) imię i nazwisko;
  - b) adres;
  - c) adres e-mail
4. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło następujących kategorii osób:
  - a) zawodników;
  - b) trenerów;

- c) innych osób wchodzących w skład drużyny Uczestnika.
5. Organizator oświadcza, że jest administratorem danych osobowych oraz, że posiada i stosuje odpowiednie środki techniczne spełniając wymogi Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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 (Dz. Urz. UE L 119, s.1; dalej: „**Rozporządzenie**” lub „**RODO**”) chroniąc prawa osób, których dane dotyczą.
  6. Organizator oświadcza, że stosuje przepisy Rozporządzenia oraz prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej dotyczące przetwarzania danych osobowych gwarantując jednocześnie wysoki poziom bezpieczeństwa przetwarzania danych osobowych.
  7. Strony zobowiązują się do współpracy i wzajemnej pomocy w celu prawidłowej realizacji postanowień niniejszego paragrafu mając na względzie zagwarantowanie wysokiego poziomu bezpieczeństwa danych osobowych oraz pełną zgodność podejmowanych działań z Rozporządzeniem i innymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego, a także w celu realizacji praw jednostki określonych w rozdziale III Rozporządzenia oraz realizacji obowiązków wynikających z obszaru ochrony danych osobowych, o których mowa w art. 32 - 36 Rozporządzenia.
  8. Organizator będzie przetwarzał dane osobowe przez okres trwania Turnieju. Niezwłocznie po zakończeniu sezonu rozgrywkowego Turnieju Organizator zaprzestaje przetwarzania danych.

### **§ 15. [Nagrody]**

1. Zwycięzca z każdego turnieju kwalifikacyjnego otrzyma awans do turnieju finałowego - lanowego.
2. Ogólna pula nagród w turnieju finałowym wynosi 2250 zł.
  1. Nagroda za poszczególne miejsca w turnieju finałowym: 1 miejsce – 1000 zł, 2 miejsce – 750 zł, 3 miejsce- 500 zł.
  2. Przed otrzymaniem nagrody Organizatorzy zastrzega sobie prawo weryfikacji zawodników pod względem kryteriów określonych w regulaminie, a także warunki określone w przepisach prawa związanych z realizacją nagród.
  3. Nagrody zostaną przekazane przez Fundatora przelewem w ciągu 3 miesięcy od daty zakończenia turnieju
  4. W przypadku, gdy okaże się, że zwycięzcą konkursu lub finalistą jest osoba, która nie spełnia warunków wskazanych w niniejszym Regulaminie, osoba taka traci prawo do nagrody. Nagroda zostanie przekazana następnej w kolejności drużynie finałowej
  5. W przypadku braku możliwości nawiązania kontaktu ze zwycięzcą, nagrodę wygrywa kolejna w kolejności finałowa drużyna. W przypadku braku możliwości nawiązania kontaktu z kolejną wyróżnioną osobą nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.
  6. Nagrodzeni w Turnieju są zobowiązani do udziału, w uzgodnionym z Organizatorem zakresie, w działaniach promocyjnych związanych z Turniejem, w tym poprzez bezpłatne wykorzystanie imienia, nazwiska, innych danych lub wizerunku w celach promocyjnych przez Organizatorów.
  7. Wszystkie osoby zakwalifikowane na turniej finałowy LANowy zobowiązani są do udostępnienia następujących danych osobowych:
    - imienia i nazwiska,
    - adresu zamieszkania,
    - numeru PESEL
    - telefonu kontaktowego
3. Jednorazowe uczestnictwo w warsztatach i szkoleniach organizowane przez Akademicki Związek Sportowy w ośrodkach sportowych przynależących do AZS na terenie Polski.

### **§ 16. [Postanowienia końcowe]**

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do przesłania na adres mailowy kapitana drużyny Uczestnika aktualnej (zmienionej) wersji Regulaminu.
2. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączone prawo do decydowania ma Organizator.
3. Regulamin wchodzi w życie w z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.

Załącznik nr 1

Zgoda na wykorzystanie wizerunku

Ja niżej podpisany

niniejszym udzielam Akademickiemu Związkowi Sportowemu z siedzibą w Warszawie przy ul. Szpitalnej 5/19 wpisanemu do Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy pod numerem 0000123226, posiadająca NIP 5251972223, REGON 012590535. nieodwołalnej i nieodpłatnej zgody na wykorzystywanie wizerunku utrwalonego na zdjęciach i nagraniach audio - wizualnych wykonanych w trakcie udziału w „E-AMPY” (dalej „Turniej”) oraz upoważniamy Organizatora do wykorzystywania tak utrwalonego wizerunku do swoich celów statutowych.

Wyrażam ponadto nieodwołalną nieodpłatną zgodę na wykorzystanie przez Akademicki Związek Sportowy wizerunku na następujących polach eksploatacji:

- a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania wizerunku - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy wizerunku, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- b. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których wizerunku utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- c. w zakresie rozpowszechniania wizerunku w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych, a także publiczne udostępnianie wizerunku w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności poprzez zamieszczenie wizerunku na stronie internetowej Organizatora, a także oficjalnych profilach Organizatora w mediach społecznościowych.

Oświadczam, że wykorzystanie wizerunku zgodnie z niniejszą zgodą nie narusza moich dóbr osobistych ani innych praw.

Ponadto oświadczam, iż nie wnoszę jakichkolwiek zastrzeżeń co do treści, sposobu i formy prezentowanego na zdjęciach i materiałach audio- wizualnych wizerunku. Równocześnie wyrażam zgodę na rozpowszechnienia ww. zdjęć i materiałów audio-wizualnych za pośrednictwem wszelkich mediów/kanałów dystrybucji, w szczególności w telewizjach lokalnych, telewizjach ogólnopolskich, gazetach lokalnych i ogólnopolskich, mediach społecznościowych (Facebook, Twitter, Instagram), serwisie Youtube, na stronach internetowych. Przyjmuję do wiadomości i wyrażamy na to zgodę, iż zdjęcia oraz materiały audio- wizualne będą wykorzystane, w szczególności do promocji Turnieju oraz Organizatora.

Oświadczam, iż wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami przez Organizatora dla potrzeb związanych z promowaniem Turnieju oraz Organizatora.

Oświadczam, że jestem osobą pełnoletnią i z nieograniczonymi w zdolności do czynności prawnych, oraz że zapoznałem się z powyższą treścią i w pełni ją rozumiem i akceptuję.