

**„SZKOLNA LIGA ESPORTOWA TEB”
REGULAMIN LIGI****§ 1.****[Słownik pojęć]**

1. Liga – rozgrywki o charakterze sportowo - edukacyjnym pod nazwą „Szkolna Liga Esportowa TEB” organizowane i zarządzane przez Organizatora;
2. Sezon – przedział czasowy w którym rozgrywana jest Liga
3. Organizator - TEB Edukacja Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu (61-874) przy ulicy Al. Niepodległości nr 2, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań- Stare Miasto w Poznaniu VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000311666, posiadający numer NIP: 7781456499 oraz REGON: 300879141,
4. Wykonawca – KGH ESPORTS CONSULTING z siedzibą w Katowicach (40-013) przy ulicy Staromiejskiej 5/8, wpisany do rejestru przedsiębiorców Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej pod numerem NIP 6342697734 oraz REGON 360569209
5. Uczestnik – Oddział szkolny TEB Edukacja, który reprezentuje drużyna złożona z zawodników – uczniów;
6. Sponsor – podmiot partnerski Ligi udzielający na jej rzecz wsparcia finansowego, organizacyjnego, rzeczowego lub barterowego;
7. Regulamin – regulamin rozgrywek Turnieju;
8. Valve – producent gry,
9. CS:GO – gra Counter-Strike: Global Offensive; tytuł turniejowy sezonu zerowego
10. FPS – first person shooter;
11. Strona Turnieju – <https://toornament.com/tournaments/2210231836349087744/>, <http://teb.pl>

§ 2.**[Postanowienia ogólne]**

1. Regulamin określa zasady organizacji rozgrywek ligowych pod nazwą „Szkolna Liga Esportowa TEB”.
2. Organizatorem i podmiotem zarządzającym Ligą jest Organizator – TEB Edukacja Sp. z o.o.
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 Wykonawcy oraz głównego administratora: adres e-mail mariusz.klimowicz@esportsassociation.pl
5. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Ligi (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Uczestników – w celu wzięcia udziału w Lidze jak również w celu wydania nagrody) jest Organizator – który na potrzeby marketingowe i administracyjne, może przekazać dane Wykonawcy. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Ligi 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. Liga prowadzona jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej za pośrednictwem strony internetowej <https://toornament.com/tournaments/2210231836349087744/>. Na stronie Organizatora (<http://teb.pl>) będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące Ligi (regulamin, harmonogram, informacje bieżące)
 2. Liga w sezonie zerowym trwa od dnia 26.02.2019 r. od godziny 14:00 (faza grupowa) do końca czerwca 2019 – data finałów (faza finałowa) sezonu zerowego zostanie podana do dnia 10.04.2019 roku
 3. Rozgrywki Ligi składają się z dwóch etapów, które poprzedza rejestracja rozpoczynająca się 04.02.2019.
 - faza grupowa: 05.03.2019 – 25.04.2019
 - faza finałowa: tba
 4. Rejestracja Uczestników zostanie zakończona 28.02.2019 o godzinie 20:00 (należy wypełnić i odesłać wypełnioną ankietę)
 5. Do fazy grupowej przystępuje maksymalnie 32 uczestników – ze składem reprezentantów macierzystych placówek edukacyjnych. Uczestnik ma prawo używać dwuczłonowej nazwy, ale zawierającej nazwę miasta w której znajduje się oddział. Rejestracja turnieju na stronie wskazanej w § 3 pkt. 1
 6. Terminy rozgrywania spotkań
- 6.1. Faza grupowa: 4 grupy, w każdej mecz w systemie kołowym bez fazy rewanżowej, w systemie best of 1. Do fazy finałowej trafi najlepsza drużyna z każdej grupy.

- I kolejka 5 i 6 marca 2019:

Grupa A: 05.03.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa B: 05.03.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa C: 06.03.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa D: 06.03.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

- II kolejka 19 i 20 marca 2019:

Grupa A: 19.03.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa B: 19.03.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa C: 20.03.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa D: 20.03.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

- III kolejka 26 i 27 marca 2019:

Grupa A: 26.03.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa B: 26.03.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie toornament.com)

Grupa C: 27.03.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa D: 27.03.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

- IV kolejka 2 i 3 marca 2019:

Grupa A: 2.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa B: 2.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa C: 3.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa D: 3.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

- V kolejka 9 i 10 kwietnia 2019:

Grupa A: 9.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa B: 9.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa C: 10.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa D: 10.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

- VI kolejka 16 i 17 kwietnia 2019:

Grupa A: 16.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa B: 16.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa C: 17.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa D: 17.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

- VII kolejka 24 i 25 kwietnia 2019:

Grupa A: 24.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa B: 24.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa C: 25.04.2019, start o godzinie 15:00 (14.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

Grupa D: 25.04.2019, start o godzinie 16:00 (15.45 Uczestnik wchodzi w pokój meczowy na platformie tournament.com)

6.2. faza finałowa: mecze półfinałowe oraz finał offline, w systemie bo3 – o terminie i miejscu finałów organizator poinformuje do 31 maja 2019 roku

7. Komunikacja przedmeczowa odbywa się na platformie „toornament.com” w pokojach przedmeczowych. Zalogowany może być tylko kapitan Uczestnika, posiadający przed Nickiem, Tag Uczestnika (zgodny z podaną nazwą podczas rejestracji).

§ 4.

[Uczestnicy Turnieju]

1. Każdy Uczestnik chcący uczestniczyć w rozgrywkach Ligi jest zobowiązany do:
 - a) dokonania zgłoszenia do Organizatora na formularzu zgłoszeniowym dostarczonym przez Organizatora;
 - b) zaakceptowania regulaminu oraz innych wymaganych przez organizatora dokumentów.
2. Uczestnicy w ramach Ligi mogą być reprezentowani wyłącznie przez osoby posiadające status ucznia wybranego oddziału sieci szkół TEB Edukacja. W przypadku, gdy Organizator stwierdzi, że w Lidze bierze udział osoba niespełniająca warunków uczestnictwa, zostanie ona wykluczona z Ligi oraz pozbawiona możliwości uzyskania nagrody.
3. W rozgrywkach Ligi może uczestniczyć jedna drużyna danej szkoły (wszyscy zawodnicy muszą reprezentować jedną szkołę).
4. Uczestnikami Ligi nie mogą być przedstawiciele Wykonawcy i Sponsora.
5. Uczestnictwo w Lidze jest bezpłatne.

§ 5.

[Rejestracja drużyny]

1. Aby uczestniczyć w Lidze, należy spełnić wymagania określone w Regulaminie oraz należy wybrać jedną drużynę, składającą się z pięciu podstawowych zawodników. Drużyna reprezentująca Uczestnika może składać się z zawodników obojga płci, może także zarejestrować pięciu zawodników rezerwowych.
2. Każda drużyna w momencie zgłoszenia wybiera swojego reprezentanta (kapitana) upoważnionego do kontaktu z Organizatorem oraz Wykonawcą.
3. Kapitan jest odpowiedzialny za sprawdzenie, czy każdy zawodnik drużyny:
 - spełnia warunki meczu określone w Regulaminie;
 - spełnia warunki przynależności do danej szkoły;
 - należy tylko do jednej drużyny biorącej udział w Lidze
4. Każdy zawodnik należący do drużyny Uczestnika jest uważany za jej członka, bez względu na jego udział w grze w ustalonym terminie, dlatego każdy zawodnik musi na każdym etapie Ligi spełniać warunki uczestnictwa określone w Regulaminie. Jeżeli dowolny zawodnik nie spełnia powyższych wymagań cała jego drużyna podlega karze dyskwalifikacji.

§ 6.

[Ustalanie składu drużyny]

1. Skład drużyny Uczestnika to pełna lista zawodników w drużynie, zgłoszonych do udziału w Lidze.
2. Dodawanie i usuwanie zawodników: drużyna może dokonywać zmian w składzie, tylko za zgodą Organizatora.
3. Kapitan zespołu jest zobowiązany do przygotowania i przesłania Organizatorowi informacji o drużynie oraz zawodnikach – materiał potrzebny do transmisji na żywo.
4. Drużyna w każdym meczu może w składzie podstawowym wystawiać dowolnych zawodników uprzednio zgłoszonych Organizatorowi. Zawodnicy rezerwowi mogą zastępować zawodnika ze składu podstawowego
5. w meczu, który został już rozpoczęty i zrestartowany, tylko i wyłącznie gdy:
 - zawodnik ma problemy ze sprzętem;
 - zawodnik ma problemy techniczne / z zasilaniem;
 - zawodnik ma problemy z łączem internetowym;
 - sędzia wyraża zgodę na zamianę.

6. Jeżeli nastąpi restart gry wszyscy zawodnicy muszą pozostać w składzie podstawowym, z wyjątkiem zawodnika, który doświadczył utrudnień określonych w ust. 4 powyżej. Jeśli nastąpiły nieautoryzowane zmiany, sędziowie mogą zdyskwalifikować drużynę.

§ 7.**[Rywalizacja]**

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

§ 8.**[Zawodnicy]**

1. 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 Ligi 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).
2. Zapisani zawodnicy są zobowiązani do podania Imienia, Nicku, Steam ID oraz roli w zespole (kapitan / gracz)

§ 9.**[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 walkower.

§ 10.**[Gotowość do gry]**

1. Zgodnie z harmonogramem rozgrywek, o wyznaczonej godzinie należy zalogować się na platformę toornament.com oraz wejść do dedykowanego pokoju przedmeczowego. We asyście głównego administratora należy rozpocząć etap wyboru map (zgodnie z opisem § 11. Pkt 12).
2. Po zakończeniu fazy wyboru map rozpoczyna się mecz – serwery do gry oraz komunikacji głosowej zapisane są w § 11 pkt 13.
3. W sytuacji, gdy któryś z zawodników drużyny przeciwnej nie będzie w drużynie i/ lub będzie posiadał złe konto gry należy poinformować o tym drużynę przeciwną przed rozpoczęciem gry i zrobić screena przedstawiającego przekazanie informacji drużynie przeciwnej. Drużyna przeciwna zobowiązana jest do zmiany zawodnika lub grania w osłabieniu. Jeżeli drużyna przeciwna zignoruje uwagi i/ lub nie będzie chciała zmienić gracza należy zrobić screena zaistniałej sytuacji i złożyć do administratora głównego/ sędziego protest. Protest rozpatrywany jest niezwłocznie przez przedstawiciela Organizatora, którego decyzja jest ostateczna.
4. Jeżeli drużyna Uczestnika nie poinformuje drużyny przeciwnej o sytuacji, o której mowa w ust. 2 powyżej, nie będzie mogła ubiegać się na późniejszym etapie rozgrywek o powtórkę meczu lub walkovera. Zawodnik, którego dotyczyła sytuacja zostanie jedynie ukarany punktami karnymi.

§ 11.**[Mecz]**

1. W Lidze mogą brać udział jedynie grupy składającej się z 5 osób oraz opcjonalnie zawodników rezerwowych i trenera.
2. Każdy zawodnik może reprezentować maksymalnie jeden zespół w danym turnieju,
3. Zawodnik nie może zmieniać zespołu w trakcie trwania rozgrywek.
4. Wszystkie mecze grupowe online rozgrywane są systemem BO1 . Półfinały oraz finały rozgrywane są w systemie BO3.
5. Każdy mecz i każda mapa rozpoczyna się od wyboru strony – robi to drużyna która jako pierwsza odrzuca mapy w systemie BO1 natomiast w systemie BO3 stronę wybiera drużyna na mapie przeciwnika, w mapie decydującej zadecyduje rzut monetą – wykonany przez głównego administratora.
6. Jeżeli drużyna nie posiada zawodnika rezerwowego, a mecz trwa dłużej niż dwie (2) rundy, to drużyna może dokończyć mecz w 4 osoby.
7. Każdy zawodnik biorący udział w meczu ma obowiązek nagrywania dem oraz ich przechowania przez 48 godzin po zakończeniu spotkania. Dema muszą być nazywane nickiem gracza oraz opatrzone datą rozegrania meczu. Aby rozpocząć nagrywanie dem należy w konsoli wpisać komendę "record xxx", gdzie xxx to nazwa dema. Nie polecamy używania znaków specjalnych w nazwie.
8. Od momentu zakończenia meczu, zawodnicy mają 10 minut na poproszenie przeciwników o dema.
9. Czas na ich dostarczenie wynosi 30 min od wystosowania prośby.
10. Wszystkie nieprawidłowości związane z regulaminem (błędne steam ID, nieprawidłowe ustawienia serwera, standin, itp) należy udokumentować i przerwać mecz, jednocześnie wzywając administratora. Rozegranie meczu w przypadku uznania nieprawidłowości uważane jest za ich akceptację i nie może być podstawą do konfliktu
11. Każda drużyna ma prawo do 2 pięciominutowych pauz (taktycznej i technicznej) na rozgrywaną mapę. W wyjątkowych sytuacjach pauza ta, za zgodą administratora może zostać przedłużona.
12. Wybór mapy, wybór strony
- 12.1. Pula map dostępnych na turnieju to:
 - de_inferno
 - de_mirage
 - de_cache
 - de_overpass
 - de_dust2
 - de_train
 - de_nuke

12.2. W systemie BO1 wybór mapy:

I kolejka: zespół rozstawiony niżej w tabeli przed rozpoczęciem rozgrywek, odrzuca mapę jako pierwszy
II – VII kolejka: zespół rozstawiony niżej w tabeli odrzuca mapę jako pierwszy

Stronę wybiera drużyna która nie wybierała mapy podczas odrzucania.

12.3. W systemie BO3 wybór mapy odbywa się w następujący sposób: Jako pierwsza odrzuca mapę drużyna która przegra tzw. rzut monetą:

- Drużyna 1: Odrzucanie mapy nr 1
- Drużyna 2: Odrzucanie mapy nr 2
- Drużyna 1: Wybór mapy 1
- Drużyna 2: Wybór mapy 2
- Drużyna 1: Odrzucanie mapy 3
- Drużyna 2: Odrzucanie mapy nr 4

- Pozostała mapa grana w przypadku remisu

Stronę wybiera drużyna na mapie przeciwnika

Na ewentualnej trzeciej mapie stronę wybiera drużyna która wygra kolejny tzw. rzut monetą

13. Wszystkie spotkania odbywają się na serwerach wskazanych przez Administratora:

13.1. Serwery do gry:

#1: 91.224.117.120:27015;

#2: 91.224.117.147:27015;

#3: 91.224.117.144:27015;

#4: 91.224.117.145:27015;

#5: 91.224.117.146:27015

13.2. Serwer teamspeak3:

#1: 145.239.16.146:9987;

14. Wszystkie nasze serwery posiadają tickrate 128.

15. Każda mapa rozgrywana jest w systemie MR_15, gdzie 16 runda wygrywa lub możliwy jest remis 15-15.

§ 12.

[Punktacja]

1. W fazie grupowej dopuszczalne są trzy rezultaty: Zwycięstwo: 3 punkty, Remis: 1 punkt, Porażka 0 punktów. Po 7 kolejkach wyłoniony zostanie zwycięzca każdej z grup, który trafi do fazy finałowej. W przypadku takiej samej liczby punktów po 7 kolejkach, wygranego wskaże lepszy bilans rund wygranych do przegranych (zliczony z 7 kolejek)
2. W fazie finałowej o przejściu z półfinału do finału oraz wygraniu ligi decyduje zdobycie większej ilości map w meczu bezpośrednim. Możliwe wyniki to 2:0 lub 2:1 (mecz gdzie decyduje mapa dogrywkowa).

§ 13.

[Streaming]

1. Wykonawca oraz komentatorzy współpracujący przy projekcie z Organizatorem mają prawo do streamowania meczy w ramach Ligi bez zgody drużyn w nich uczestniczących.
2. Zawodnicy drużyn uczestniczących w meczu mogą streamować mecz pod warunkiem, że dany mecz nie jest nadawany przez kanał twitch.tv esports association (twitch.tv/esports_assoc).

§ 14.

[Obserwator]

Osoba nie będąca administratorem Organizatora może być obserwatorem w pokoju gry tylko i wyłącznie za zgodą obu drużyn biorących udział w meczu.

§ 15.

[Kary dyscyplinarne]

1. Podstawą do nałożenia kar dyscyplinarnych jest odstępstwo od sposobu organizacji i przeprowadzenia meczu lub naruszenie warunków umowy uczestnictwa w Lidze, 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 nałożenia punktów karnych w tabeli fazy grupowej oraz / lub finałowej
 - b) kara dyskwalifikacji.

4. 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 Ligi.
5. Kara dyskwalifikacji jest karą dyscyplinarną za rażące lub uporczywe naruszanie sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, warunków umowy, Regulaminu lub prawa powszechnie obowiązującego. Kara dyskwalifikacji nakładana jest przez sędziego w szczególności, gdy:
 - a) drużynie udowodniono używanie jakichkolwiek wspomagaczy gry, dających jej niesprawiedliwą przewagę nad przeciwnikiem;
 - b) drużyna wykazuje niesportowe zachowanie i postępuje niezgodnie z Regulaminem lub poleceniami administratorów 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;
 - d) drużyna nie posiada pełnego składu pięciu zawodników;
 - e) umawianie się: celowe poddawanie gry w celu umożliwienia zwycięstwa drużynie przeciwnej;
 - f) wykorzystywanie błędów w grze, botów itp.
6. Administrator podejmuje decyzję o dyskwalifikacji na podstawie własnych obserwacji i/ lub uzyskania informacji o podejrzeniu naruszenia przepisów przez przeciwnika. W celu potwierdzenia stawianych zarzutów osoba zgłaszająca nieprawidłowości powinna dostarczyć administratorowi dokumentację w postaci zrzutów ekranów lub materiału filmowego ze streamu.
7. Drużyna, na którą nałożono karę dyskwalifikacji nie ma prawa do jakichkolwiek nagród.
8. Karę dyscyplinarną nakłada Organizator w formie decyzji z urzędu po wysłuchaniu podmiotu, wobec którego kara ma być nałożona. Wysłuchanie może być dokonane także poprzez ustne odebranie wyjaśnień. Brak wyjaśnienia po wezwaniu do ich złożenia nie stanowi przeszkody do wymierzenia kary dyscyplinarnej.

§ 16.

[Prawa do Ligi]

1. Wszelkie prawa do Ligi 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 Ligi, w tym dysponowania powierzchnią reklamową w miejscach rozgrywania meczów;
 - b) przyznawania uprawnień dla sponsorów lub parterów Ligi do używania określeń: sponsor główny, sponsor lub partner Ligi.
3. Postanowienia ust. 1 i 2 powyżej nie uchybiają postanowieniom umowy uczestnictwa w Lidze zawartej z Uczestnikami.

§ 17.

[Rozstrzyganie 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.

§ 18.

[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 Ligi (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 Lig 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.

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.

§ 19.

[Ochrona danych osobowych]

1. W celu uczestnictwa w Lidze Uczestnik powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane” lub „dane osobowe”).
2. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Ligą 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;
 - b) pseudonim / nick;
 - c) adres e-mail (kapitan, opiekun)
 - d) nr telefonu (kapitan, opiekun)
 - e) steam ID
 - f) rola w zespole (kapitan, gracz)
4. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło następujących kategorii osób:
 - a) zawodników;
 - b) opiekuna;
 - 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 Ligi. Niezwłocznie po zakończeniu sezonu rozgrywkowego Ligi, Organizator zaprzestaje przetwarzania danych.

§ 20. [Nagrody]

1. Nagroda za poszczególne miejsce przeznaczona jest dla wszystkich pięciu zawodników z drużyny.
2. Nagrody zostaną przekazane przez Fundatora podczas zawodów finałowych lub we wskazanym pisemnie terminie za zgodą obu stron.
3. W przypadku, gdy okaże się, że zwycięzcą konkursu lub finalistą jest osobą, która nie spełnia warunków wskazanych w niniejszym Regulaminie, osoba taka traci prawo do nagrody. Nagroda zostanie przekazana następnej w kolejności drużynie finałowej
4. 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.
5. Nagrodzeni w Lidze są zobowiązani do udziału, w uzgodnionym z Organizatorem zakresie, w działaniach promocyjnych związanych z Ligą, w tym poprzez bezpłatne wykorzystanie imienia, innych danych lub wizerunku w celach promocyjnych przez Organizatorów.
6. Wszystkie osoby zakwalifikowane na turniej finałowy LANowy zobowiązani są do udostępnienia następujących danych osobowych:
 - imienia i nazwiska,
 - adresu zamieszkania,
 - numeru PESEL
 - telefonu kontaktowego

§ 21. [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 wyłączne prawo do decydowania ma Organizator.
3. Regulamin wchodzi w życie w z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.

Załącznik nr 1

Zgoda na wykorzystanie wizerunku

My niżej podpisani,

niniejszym udzielamy TEB Edukacja Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu (61-874) przy ulicy Al. Niepodległości nr 2, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań-

str. 11

Stare Miasto w Poznaniu VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000311666, posiadający numer NIP: 7781456499 oraz REGON: 300879141, nieodwołalnej i nieodpłatnej zgody na wykorzystywanie wizerunku utrwalonego na zdjęciach i nagraniach audio - wizualnych wykonanych w trakcie udziału w „Szkolna Liga Esportowa TEB” – liga esportowa w konkurencji Counter Strike Global Offensive (dalej „Liga”) oraz upoważniamy Organizatora do wykorzystywania tak utrwalonego wizerunku do swoich celów statutowych.

Wyrażamy ponadto nieodwołalną nieodpłatną zgodę na wykorzystanie przez TEB Edukacja Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu 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.

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

Ponadto oświadczamy, iż nie wnosimy jakichkolwiek zastrzeżeń co do treści, sposobu i formy prezentowanego na zdjęciach i materiałach audio- wizualnych wizerunku. Równocześnie wyrażamy 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. Przyjmujemy do wiadomości i wyrażamy na to zgodę, iż zdjęcia oraz materiały audio- wizualne będą wykorzystane, w szczególności do promocji Ligi oraz Organizatora.

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

Oświadczamy, że jesteśmy osobami pełnoletnimi i nieograniczonymi w zdolności do czynności prawnych, oraz że zapoznaliśmy się z powyższą treścią i w pełni ją rozumiemy i akceptujemy lub osobami nieletnimi, lecz ze zgodą prawnego opiekuna oraz własną.