



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO



Ministerstwo
Sportu

Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku

REGULAMIN

II edycji Turnieju Online Wojewódzkich Igrzysk Młodzieży Szkolnej i Licealiady w grę FIFA 20 (na PC)

WOJEWÓDZTWO POMORSKIE

Organizator – Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku

Kierownik zawodów - Arkadiusz Grabski tel. 515 793 833, Rafał Mucha tel. 519 859 310

Data i godzina rozpoczęcia wydarzenia: sobota, 5 grudzień 2020 godz. 14.00

Data i godzina zakończenia wydarzenia: niedziela, 6 grudzień 2020 godz. 19.30

Miejsce wydarzenia: Online, platforma Origin

Mecze finałowe będzie można oglądać na żywo z komentarzem na platformie twitch.tv na kanale

<https://www.twitch.tv/Muchalfa>

§1. Postanowienia ogólne

1. Poniższy regulamin dotyczy rozgrywek online, które rozpoczną się w dniu 5 grudnia 2020 r. Planowane rozpoczęcie imprezy o godzinie 13:40.
2. Uczestnicy Turnieju :
 - a. Uczniowie klas IV-VIII w ramach Igrzysk Młodzieży Szkolnej, roczniki 2006 i młodszy.
 - b. Uczniowie szkół ponadpodstawowych w ramach Licealiady, roczniki 2001 i młodszy.
3. Każdy z uczestników turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z regulaminem oraz jego przestrzeganiem. Przystąpienie do turnieju jest równoznaczne z jego akceptacją.
4. Udział w turnieju jest nieodpłatny dla uczestników.
5. Turniej przewidziany jest maksymalnie dla 64 uczestników w kategorii IMS oraz 64 zawodników w kategorii Licealiady.
 - a. W przypadku mniejszej ilości zawodników, turniej przewiduje wolne losy.
 - b. W przypadku zgłoszenia się większej ilości uczestników, niż przewidziane 64, o udziale w turnieju decyduje czas zgłoszenia, pierwszeństwo ma uczeń, który zarejestrował się wcześniej.
6. Uczestnik turnieju zobowiązany jest do dołączenia do grupy Facebook, na której będą publikowane wszystkie informacje o turnieju tj. data, miejsce, zmiany regulaminu i tym podobne:
<https://www.facebook.com/groups/licealiadaimsififa20>
7. Uczestnicy turnieju po skończonym meczu zobowiązani są wysłać wynik spotkania pod postem na grupie Facebook podanej w paragrafie 1 punkcie 6.

8. Niestawienie się w dniu turnieju któregokolwiek z uczestników, nie wstrzymuje rozgrywek. Mecz z udziałem osoby nieobecnej nie zostanie rozegrany. Osoba nieobecna odpada z turnieju poprzez walkower.
9. Nieznajomość regulaminu nie upoważnia do jego nieprzestrzegania.
10. W turnieju udział mogą wziąć tylko **uczniowie z województwa pomorskiego**.
11. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są dostarczyć elektronicznie pisemną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w turnieju. (Dołączoną do zgłoszenia w formie załącznika, na którym widoczny jest podpis opiekuna)
12. W przypadku wykrycia przez organizatora turnieju udziału w grze osoby nieuprawnionej zostanie ogłoszona dyskwalifikacja zawodnika oraz poinformowana dyrektora szkoły tego ucznia.
13. Rejestracja do turnieju odbywać się będzie od dnia publikacji regulaminu do dnia 30 listopada włącznie.
14. Dokonanie rejestracji odbywa się poprzez wysłanie maila na adres:
dla uczestników Igrzysk Młodzieży Szkolnej- imsfifa2020@gmail.com
dla uczestników Licealiady- licealiadafifa2020@gmail.com
wraz z następującymi danymi:
 - a) Imię i nazwisko
 - b) Rok urodzenia
 - c) Nazwa szkoły i miejscowość
 - d) Gmina/Powiat
 - d) Numer telefonu
 - e) Adres e-mail
 - f) Nick uczestnika (nick z platformy origin)

Publikowane online na drabince turnieju będą: Imię i nazwisko lub Nick uczestnika.

§2. System rozgrywek

1. Mecze rozgrywane są w systemie 1vs1 (jeden przeciwko jednemu).
2. Turniej bazuje na zasadach Single Elimination – uczestnik, który przegra mecz, odpada z turnieju.
3. Uczestnicy mają do wyboru wszystkie dostępne drużyny (narodowe i klubowe).

§3. Zasady meczowe (Ustawienia)

1. Wszystkie mecze rozgrywane są w grze "FIFA20" na PC składami aktualnymi „LIVE”
2. Każdy uczestnik ma 3 minuty na przeprowadzenie zmian, wraz z ustawieniem kontrolera.
3. W przypadku remisu w regulaminowym czasie gry, o zwycięstwie decyduje dogrywka. W przypadku braku rozstrzygnięcia zwycięstwa w doliczonym czasie gry, decydują rzuty karne.
4. Ustawienia gry:
 - a. Typ gry: Rankingowa
 - b. Długość połowy: 5 minut
 - c. Poziom trudności: Klasa światowa
 - d. Szybkość gry: Normalna
 - e. Obrona: Taktyczna
 - f. Kontuzje: Wł.
 - g. Spalone: Wł.
 - h. Kartki: Wł.
 - i. Zagrania ręką: Wył.
 - j. Liczba zmian: 3
 - k. Sterowanie: Dowolne
 - l. Stadion: Dowolny
 - m. Pogoda: Dowolna
 - n. Pora dnia: Dzień/noc
 - o. Piłka: Domyślna

- p. Kamera: Dowolna
- q. Pozostałe: Domyślne
 - I. Przełączanie automatyczne: Wysokie piłki
 - II. Autom. Przeł. (wspom. Ruchu): Brak wspomagania
 - III. Pomoc przy sile podań: Wył.
 - IV. Pomoc przy podawaniu: Asysta
 - V. Wspom. Podań prostopadłych: Asysta
 - VI. Pomoc przy strzelaniu: Asysta
 - VII. Pomoc przy dośrodkowaniu: Częściowa
 - VIII. Pomoc przy podawaniu: Asysta
 - IX. Wspom. Podań prostopadłych: Asysta
 - X. Pomoc przy strzelaniu: Asysta
 - XI. Pomoc przy dośrodkowaniu: Częściowa
 - XII. Pomoc przy podaniu górą: Asysta
 - XIII. Wspom. Gry bramkarzem: Częściowa
 - XIV. Analogowy sprint: Wył.
- r. Mecze są rozgrywane na zasadzie spotkania towarzyskiego.

§4. Niesportowe zachowanie

1. W przypadku gdy uczestnik turnieju będzie zachowywał się niesportowo, zostaną wyciągnięte konsekwencje na podstawie kar opisanych w paragrafie "Kary".
2. Za niesportowe zachowanie traktuje się uczestnika, który:
 - a. Celowo wyłączy komputer, zminimalizuje grę lub będzie korzystał ze wspomagaczy.
 - b. Swoją grą ewidentnie pozwala przeciwnikowi na wygraną.
 - c. Swoim zachowaniem zakłóca turniej (np. krzyki, wulgaryzmy poprzez mikrofon)

§5. Kary

1. Każdy uczestnik turnieju podlega ocenie organizatorów pod względem gry fair-play.
2. W przypadku naruszenia regulaminu, uczestnik turnieju może zostać ukarany poprzez:
 - a. Ostrzeżenie.
 - b. Walkower
 - c. Dyskwalifikacja z turnieju
3. Osobami decydującymi o ukaraniu uczestnika turnieju mogą być tylko administratorzy turnieju.

§6. Nagrody

1. Dla uczestników organizatorzy przewidzieli nagrody za miejsca od 1 do 4 w postaci okolicznościowych dyplomów oraz pamiątkowych medali. Trójka finalistów otrzyma bony podarunkowe do realizacji w sklepie Empik.
2. Nagrody będą do odebrania w biurze Wojewódzkiego Szkolnego Związku Sportowego w Gdańsku, ul. Gdyńskich Kosynierów 11, tel. 58 301 99 45 oraz 601 348 843 lub wysłane na adres domowy uczestnika, po uzgodnieniu telefonicznym. W przypadku wybrania formy wręczenia nagrody poprzez wysyłkę należy podać do biura WSZS adres zamieszkania laureata.

§7. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy spotkania zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie.
2. W przypadku zmian w regulaminie, informacja zawierająca opis zmian zostanie udostępniona publicznie na grupie facebook turnieju, bądź bezpośrednio w trakcie przebiegu turnieju w sposób odpowiedni, tak by wszyscy uczestnicy zostali poinformowani.
3. Kwestie niezawarte w regulaminie reguluje prawo obowiązujące na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, ze szczególnym uwzględnieniem Kodeksu Cywilnego.

4. Turniej nie jest powiązany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. ani jej Licencjodawców.

§8. Dane osobowe

1. Administratorem danych jest Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku;
tel: 601 348 843;
e-mail: biuro@wszs.pomorze.pl
2. We wszystkich sprawach dot. przetwarzania danych osobowych oraz realizacji przysługujących praw związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z wyznaczonym inspektorem ochrony danych przez e-mail: biuro@wszs.pomorze.pl.
3. Podstawą prawną przetwarzania danych w zakresie organizacji turnieju i publikacji danych jest wyrażona zgoda, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO.
4. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do zgłoszenia udziału w turnieju.
5. Celem przetwarzania danych jest przeprowadzenie turnieju, a w przypadku wyrażenia zgody, publikacja danych (imię, nazwisko, wiek, miejscowość, szkoła, wyniki) w wydaniach papierowych i elektronicznych, w tym internetowych Administratora w celach informacyjnych i promocyjnych, jak również przekazanie ich do mediów.
6. Odbiorcami danych mogą być podmioty przetwarzające dane na zlecenie administratora (m.in. firmy IT, kancelarie prawne, Google, Facebook).
7. Dane w zakresie publikacji wyników będą przetwarzane do czasu cofnięcia zgody, pozostałe zgodnie z kategorią archiwalną akt określoną w dokumentacji Administratora,
8. Uczestnikom przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, jednak bez uszczerbku dla przetwarzania, którego dokonano przed cofnięciem zgody, żądania dostępu do danych oraz do ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, usunięcia, a także prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, gdyby przetwarzanie danych naruszało wymienione prawa lub naruszało RODO.