

# REGULAMIN TURNIEJU – Diamond Football League

## § 1

1. Turniej – rozgrywki o charakterze sportowo - edukacyjnym pod nazwą **Diamond Football League** organizowane i zarządzane przez Organizatora.
2. Organizator – Klub Sportowy Diamond Football League Sp. z o.o. z siedzibą na ulicy Elektrycznej 1/3 lok 216, 15-080 Białystok
3. Miejsce organizacji wydarzenia .....
4. Termin Turnieju: .....
5. Uczestnicy- osoby niepowiązane kontraktami ani umowami o charakterze esportowym, rywalizujące w trzech kategoriach wiekowych:
  - dzieci do 10 roku życia
  - młodzież od 10 do 16 roku życia
  - osoby powyżej 16 roku życia.
6. Limit miejsc: po 32 osób z każdej kategorii wiekowej.
7. Sponsor – podmiot partnerski Turnieju udzielający na jej rzecz wsparcia finansowego, organizacyjnego, rzeczowego lub barterowego.
8. Zawodnik- osoba biorąca udział w Turnieju.
9. EA Sports - Producent oraz wydawca gier z serii FIFA.
10. FIFA20 – wersja gry.
11. Strona Turnieju – <http://dfl-dfl.com>

## § 2.

### [Postanowienia ogólne]

1. Regulamin określa zasady organizacji rozgrywek ligowych pod nazwą Diamond Football League.
2. Organizatorem i podmiotem zarządzającym Ligą Klub Sportowy Diamond Football League Sp. z o.o. ul. Elektryczna 1/3 lok 216, 15-080 Białystok
3. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Zawodników biorących udział w Lidze, a także osób fizycznych reprezentujących Zawodników.
4. Kontakt do Organizatora; adres e-mail: [dfl@dfl-dfl.com](mailto:dfl@dfl-dfl.com)
5. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Turnieju (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Zawodników – 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 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. Zawodnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie swoich danych osobowych udostępnionych odrębnie Organizatorowi.

## § 3.

### [Charakter i zasady rozgrywek]

1. Turniej odbędzie się w ..... . Na stronie Organizatora będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące Turnieju (regulamin ligi , formularz zgłoszeniowy, harmonogram turnieju, informacje bieżące)
2. Turniej trwa od dnia .....od godziny..... do dnia.....
3. Rozgrywki Turnieju składają się z dwóch etapów, które poprzedza rejestracja od .....
4. Rejestracja Uczestników na stronie <http://dfl-dfl.com> zostanie zakończona ..... o godzinie .....

5. Do Etapu I przystępuje po 32 zawodników z każdej kategorii wiekowej. Zawodnik ma prawo używać dwuczłonowej nazwy.
6. Terminy rozgrywania spotkań.....

#### **§ 4.**

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

1. Każdy Zawodnik chcący uczestniczyć w rozgrywkach Turnieju jest zobowiązany do:
  - a) dokonania zgłoszenia do Organizatora na formularzu zgłoszeniowym znajdującym się na stronie Organizatora; [www.dfl-dfl.com](http://www.dfl-dfl.com) w zakładce : Formularz zgłoszeniowy;
  - b) zaakceptowania regulaminu oraz innych wymaganych przez organizatora dokumentów
2. Zawodnicy którzy nie ukończyli 16 roku życia w ramach Turnieju muszą być reprezentowani przez rodzica bądź opiekuna prawnego, tj. musi wysłać formularz zgody opiekuna na udział w turnieju.
3. Uczestniczyć w Turnieju może jedynie członek ligi Diamond Football League.
4. W przypadku niewykonania niezbędnych formalności uczestnik może zostać niezakwalifikowany do Turnieju.
5. Każdy Zawodnik zobowiązany jest do podania swoich danych kontaktowych organizatorowi (po ówczesnej akceptacji regulaminu) .

#### **§ 5**

#### **[Rywalizacja]**

1. Zawodnicy 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 Klub Sportowy Diamond Football League Sp. Z o.o. ul. Elektryczna 1/3 lok 216, 15-080 Białystok, którą reprezentować będzie „Koordynator turnieju”.

#### **§ 6.**

#### **[Zawodnicy]**

1. W meczu mogą brać udział wyłącznie osoby, które prawidłowo wypełniły formularz zgłoszeniowy Turnieju i są w odpowiedniej Grupie i Klasie.
2. W turnieju nie mogą brać udziału zawodnicy powiązani kontraktami lub umowami o charakterze esportowym z klubem bądź organizacją esportową.

#### **§ 7.**

#### **[Schemat turnieju]**

#### **Rozkład:**

- Sobota: przeprowadzenie rozgrywek dwóch kategorii do rundy ćwierćfinałowej
- Niedziela: rozgrywki trzeciej kategorii + półfinały i finały wszystkich kategorii.

**Start:** 32 graczy z bilansem 0-0

**I runda:** Losowanie 16 par i każdy z Zawodników gra jeden mecz, po I rundzie mamy 16 zawodników z bilansem 1-0 i 16 zawodników z bilansem 0-1.

**II runda:** Gracze z takimi samymi bilansami grają ze sobą.

Po II rundzie :

- 8 graczy z bilansem 2-0 (gracze przechodzą do ćwierćfinałów)

-16 graczy z bilansem 1-1 (grający o miejsca 9-24)

-8 graczy z bilansem 0-2 (gracze zajmują miejsca od 25-32)

**III runda:** Zawodnicy z bilansami ; 1-1 grają między sobą, wygrani z bilansem 2-1 zajmują miejsca od 9 do 16, przegrani (bilans 1-2) zajmują miejsca od 17 do 24.

**Ćwierćfinał:** Gracze z bilansem 2-0 grają między sobą o wejście do półfinału. Przegrani zajmują miejsca od 5 do 8.

#### **§ 8.**

##### **[Mecz]**

1. Turniej odbywa się na konsoli PlayStation 4
2. Poziom trudności podczas spotkań: klasa światowa
3. Długość połowy: 6 minut
4. Warunki pogodowe: Lato, pochmurnie
5. Kontuzje i zagranią ręką - wyłączone
6. Kamera – Domyślna (możliwość zmiany za zgodą obu graczy)
7. Podczas Turnieju mecze rozgrywane będą w trybie „Szybki Mecz” w FIFA 20, dowolnie wybraną drużyną klubową. Zabronione jest używanie drużyn: Klasyczna XI i Światowa XI.
8. Na przygotowanie swojego zespołu każdy zawodnik ma maksymalnie 180 sekund.
9. 10 minut spóźnienia na swój mecz powoduje oddanie meczu walkowerem
10. Niesportowe zachowania (np. rzucanie padem, obrażanie przeciwnika itp.) będzie skutkowało automatyczną dyskwalifikacją z Turnieju.
11. Koszty naprawy zniszczonego sprzętu ponosi osoba, która wyrządziła szkodę.
12. O wyniku meczu który nie został rozstrzygnięty w regulaminowym czasie gry decydować będzie wynik rzutów karnych.

#### **§ 9.**

##### **[Punkty w rankingu]**

1. Za uczestnictwo w Turnieju każdemu Zawodnikowi przyznawane jest 10 pkt,
2. Za uzyskane miejsca zawodnicy uzyskują następujące ilości punktów:

- 1 miejsce- 30 pkt,
- 2 miejsce- 25 pkt,
- 3 miejsce- 20 pkt,
- 4 miejsce- 18 pkt,
- 5-8 miejsce- 13 pkt,
- od 9 do 16- 10 pkt,
- od 17 do 24- 5 pkt,
- od 25 do 32- 2 pkt

**3.** W lidze funkcjonuje „Ranking Wszeczasów”, który sumuje wszystkie zdobyte punkty przez Zawodnika w Turniejach DFL.

**4.** W lidze funkcjonuje ranking każdej klasy (gminna, powiatowa, wojewódzka, ogólnopolska) w poszczególnych kategoriach wiekowych:

- do 10 lat
- od 10 do 16 lat
- powyżej 16 lat

#### **§ 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 nałożenia punktów karnych, 10 pkt za każde naruszenie,
- 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.

**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 Koordynatora Turnieju w szczególności, gdy:

- a) zawodnik wykazuje niesportowe zachowanie i postępuje niezgodnie z regulaminem lub poleceniami Koordynatora Turnieju;
- b) zawodnik 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 Turnieju.

#### **§ 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 Zawodnikami.

## **§ 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 dla miejsca 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.** Zawodnik 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, odtwarzanie 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 jakiejkolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Zawodnik 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.** Zawodnik wyraża zgodę na wykorzystywanie logo i nazwy Zawodnika przez podmiot uprawniony w zakresie praw do transmisji telewizyjnej (za pośrednictwem jakiegokolwiek nośnika, w tym w szczególności telewizji oraz sieci internetowej), 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 internetowej 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 Zawodnikowi 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, odtwarzanie 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 jakiegokolwiek 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 Zawodnikowi realizacji uprawnień określonych w ust. 6 powyżej, Organizator przekaze Zawodnikowi 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 Zawodnik 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 Zawodnika 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 Zawodnika.

**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.** 1, 2 i 3 miejsce z każdej kategorii otrzyma awans do startu w Turnieju organizowanym o Klasę wyżej.

**2.** Poniżej przedstawiamy pulę nagród:

1 miejsce :.....

2 miejsce.....

3 miejsce.....

4 miejsce.....

**3.** 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.

**4.** Nagrody pieniężne zostaną przekazane przez Sponsora lub Organizatora przelewem w ciągu 2 tygodni od daty zakończenia turnieju.

**5.** Nagrody rzeczowe zostaną przekazane przez Sponsora lub Organizatora w dniu zakończenia rozgrywek turniejowych w danej Klasie.

**6.** 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 następnemu w kolejności zawodnikowi finałowemu.

**7.** W przypadku braku możliwości nawiązania kontaktu ze zwycięzcą, nagrodę wygrywa następny w kolejności zawodnik finałowy. W przypadku braku możliwości nawiązania kontaktu z kolejną wyróżnioną osobą nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.

**8.** 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.

9. Wszystkie osoby zakwalifikowane na turniej finałowy zobowiązani są do udostępnienia następujących danych osobowych:

- imienia i nazwiska,
- adresu zamieszkania,
- numeru PESEL
- telefonu kontaktowego

#### **§ 16.**

##### **[Postanowienia końcowe]**

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do udostępnienia go na stronie [www.dfl-dfl.com](http://www.dfl-dfl.com) w zakładce Regulamin.
2. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma Organizator.
3. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.