

REGULAMIN OFICJALNY

Counter-Strike 2 · 5 na 5 OPEN

Eliminacje online oraz finały LAN w ramach BBGF 4.0

Rozdział I. Organizator i wydarzenie

§ 1. Podmioty odpowiedzialne

Organizatorem Głównym turnieju jest Stowarzyszenie „Esport Polska” z siedzibą w Bielsku-Białej (KRS: 0000639135, NIP: 9372685743, REGON: 365503333), zwane dalej „Organizatorem”.

Turniej odbywa się w ramach Bielsko-Biała Gaming Festival 4.0 i składa się z dwóch etapów: eliminacji przeprowadzanych online oraz finałów LAN rozgrywanych w Hali Pod Dębowcem.

Nadzór nad przestrzeganiem niniejszego Regulaminu sprawuje Główny Sędzia Turnieju, który rozstrzyga spory dotyczące przebiegu sportowego zawodów. Organizator powołuje Zespół Wsparcia Technicznego oraz może delegować sędziów pomocniczych, zwanych dalej adminami, do nadzorowania poszczególnych spotkań.

Partnerzy turnieju, sponsorzy oraz patroni medialni nie mają wpływu na decyzje sędziowskie ani na kształt drabinki turniejowej.

Uczestnik jest zobowiązany przestrzegać również regulaminu festiwalu BBGF 4.0 oraz regulaminu obiektu Hali Pod Dębowcem, a także stosować się do poleceń służb porządkowych i pracowników hali.

§ 2. Cele rozgrywek

Celem turnieju jest promowanie e-sportu jako dyscypliny, która rozwija refleks, umiejętność analizy, komunikację oraz kulturę osobistą uczestników.

Organizator krzewi zasadę Safe Gaming i nie toleruje toksycznych zachowań, mowy nienawiści ani agresji.

Organizator dąży do budowania wizerunku gracza komputerowego jako osoby zdyscyplinowanej, która rywalizuje w duchu fair play.

Turniej ma integrować społeczność graczy najpierw podczas eliminacji online, a następnie podczas wspólnego finału LAN w Hali Pod Dębowcem.

§ 3. Komunikacja

Oficjalnymi Źródłami informacji o turnieju są strona internetowa www.bbgf.pl, adres poczty elektronicznej turnieje@bbgf.pl oraz serwer Discord wskazany uczestnikom po przyjęciu zgłoszenia, w szczególności kanał „Ogłoszenia”.

W etapie eliminacji online wsparcie sędziowskie jest dostępne wyłącznie na serwerze Discord. W etapie LAN wywołania meczowe ogłasza się jednocześnie na Discordzie oraz w strefie turniejowej.

W turnieju drużynowym jedynym oficjalnym rozmówcą sędziego jest kapitan drużyny. Kapitanowie oraz zawodnicy indywidualni są zobowiązani śledzić ogłoszenia przez cały czas trwania zawodów. W dniu finałów LAN uczestnicy przebywają w strefie turniejowej i stawiają się na wezwanie sędziego.

§ 4. Terminy, miejsce i odpłatność

Informacja	Treść
Wydarzenie	Bielsko-Biała Gaming Festival 4.0
Konstrukcja turnieju	Eliminacje online, a następnie finały LAN
Ramy festiwalu	2–4 października 2026 roku

Godziny otwarcia hali	piątek i sobota od 10:00 do 20:00, niedziela od 10:00 do 18:00
Termin eliminacji online	27.09.2026-01.10.2026
Termin przyjmowania zgłoszeń	26.09.2026
Platforma eliminacji online	Discord i mecz custom, FACEIT lub Challengermode
Liczba drużyn w finale LAN	Cztery drużyny, chyba że Organizator ogłosi inną liczbę przed startem eliminacji
Termin finału LAN	03.10.2026 (sobota), 16:00
Miejsce finału LAN	Hala Widowiskowo-Sportowa imienia Zbigniewa Pietrzykowskiego w Bielsku-Białej (Hala Pod Dębowcem), 43-300 Bielsko-Biała, ul. Karbowa 26
Wpisowe	Udział w turnieju jest bezpłatny
Wstęp na festiwal	Każdy zawodnik składu meczowego musi posiadać bilet albo karnet BBGF 4.0
Kontakt	turnieje@bbgf.pl, www.bbgf.pl, telefon +48 518 021 022

Eliminacje odbędą się w przypadku zgłoszenia na turniej więcej niż czterech drużyn.

Udział w turnieju jest bezpłatny. Wejście na teren festiwalu w dniu zawodów LAN wymaga ważnego biletu albo karnetu BBGF 4.0. Sam wpis na listę turniejową nie zastępuje biletu wstępu.

Zgłoszenie się do turnieju i przystąpienie do rozgrywek oznaczają akceptację niniejszego Regulaminu. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania na stronie www.bbgf.pl.

W strefie turniejowej zabrania się spożywania alkoholu, korzystania z używek, uprawiania hazardu oraz ich promocji. Uczestnik, który umyślnie zniszczy sprzęt Organizatora, ponosi odpowiedzialność za koszt naprawy albo wymiany na zasadach ogólnych.

Turniej nie jest grą losową w rozumieniu ustawy o grach hazardowych. Nagrody stanowią przyrzeczenie publiczne w rozumieniu artykułu 919 Kodeksu cywilnego.

§ 5. Wiek, zgody i weryfikacja tożsamości

W turnieju może wziąć udział osoba, która najpóźniej w dniu danego etapu zawodów ukończyła 13. rok życia.

Osoba niepełnoletnia startuje wyłącznie po dostarczeniu pisemnej zgody rodzica albo opiekuna prawnego. Zgodę w formie skanu można przesłać na adres turnieje@bbgf.pl przed rozpoczęciem eliminacji. Oryginał zgody uczestnik albo opiekun składa najpóźniej podczas check-inu na zawodach LAN. Zgoda opiekuna obejmuje oświadczenie o braku przeciwwskazań zdrowotnych dziecka do udziału w turnieju e-sportowym, zgodę na przetwarzanie danych oraz zgody dotyczące wizerunku opisane w § 23.

Uczestnik pełnoletni składa pisemne albo elektroniczne oświadczenie, w którym potwierdza, że zapoznał się z Regulaminem, nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w turnieju e-sportowym, startuje na własną odpowiedzialność oraz udziela zgód dotyczących wizerunku w zakresie opisanym w § 23.

Organizator może w dniu zawodów poprosić o okazanie dokumentu tożsamości w celu potwierdzenia wieku i tożsamości oraz porównać nick zgłoszony w formularzu z kontem używanym w grze. Dane z dokumentu tożsamości służą wyłącznie doraźnej weryfikacji i nie są kopiowane, skanowane ani utrwalane, z wyjątkiem danych już podanych w zgłoszeniu. Brak dokumentu, brak zgody opiekuna albo istotna niezgodność konta skutkuje niedopuszczeniem do startu.

Drużyna, która awansuje z eliminacji online i nie stawia się na obowiązkowym check-inie LAN, traci prawo udziału w finale. Główny Sędzia może w takiej sytuacji dosunąć do drabinki kolejny zespół z eliminacji, o ile ogłosi tę możliwość przed rozpoczęciem drabinki LAN.

Rozdział II. Składy drużyn i zapisy

§ 6. Skład drużyny

Skład meczowy drużyny wynosi dokładnie pięciu zawodników. Drużyna może zgłosić najwyżej dwóch zawodników rezerwowych, których dane należy podać imiennie przed pierwszym meczem eliminacji.

Zawodnik może być zapisany tylko w jednej drużynie. Próba gry w więcej niż jednym składzie skutkuje dyskwalifikacją wszystkich powiązanych zespołów.

Zmianę zawodnika podstawowego na rezerwowego kapitan zgłasza sędziemu najpóźniej trzydzieści minut przed meczem online albo dwadzieścia minut przed meczem LAN. Po rozpoczęciu lobby albo po wejściu drużyny na serwer zmiana składu jest niedopuszczalna.

Nie rozgrywa się spotkań w formacie czterech zawodników przeciwko pięciu ani czterech przeciwko czterem. Drużyna, która nie jest w stanie wystawić pięciu gotowych zawodników, przegrywa spotkanie walkowerem. Nie rozpoczyna się meczu, jeżeli któraś ze stron ma na stanowisku albo na serwerze mniej niż pięciu zawodników.

§ 7. Zgłoszenia

Drużyna zgłasza się przez formularz zamieszczony na stronie www.bbhf.pl albo przez wiadomość elektroniczną wysłaną na adres turnieje@bbhf.pl. Zgłoszenie zawiera nazwę drużyny, imię i nazwisko każdego zawodnika, nick w grze, nazwę użytkownika Discord, wiek, adres e-mail kapitana oraz dane ewentualnych rezerwowych.

Obowiązkiem kapitana jest sprawdzenie czy drużyna otrzymała potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia. W razie braku potwierdzenia należy ponowić zgłoszenie.

Organizator może odmówić przyjęcia zgłoszenia w przypadku naruszenia zasad niniejszego Regulaminu albo wyczerpania limitu miejsc.

Przed rozpoczęciem drabinki eliminacyjnej kapitan potwierdza gotowość drużyny na Discordzie. Brak check-inu oznacza skreślenie drużyny z listy. Check-in przed finałem LAN odbywa się w biurze zawodów w Hali Pod Dębowcem, w godzinach ogłoszonych na Discordzie.

Każdy zawodnik posługuje się publicznym kontem Steam, którego nick jest zgodny ze zgłoszeniem. Konto musi posiadać łącznie co najmniej sto godzin rozegranych w CS:GO albo CS2. Zawodnik, który w ciągu ostatnich dwudziestu czterech miesięcy otrzymał blokadę VAC, to jest Valve Anti-Cheat, albo inną oficjalną blokadę za oszustwa, nie może wziąć udziału w turnieju. Nazwa drużyny oraz awatar nie mogą zawierać treści politycznych, religijnych ani wulgarnych i powinny odpowiadać kategorii wiekowej PEGI 16.

Rozdział III. Etapy rozgrywek

§ 8. Etap pierwszy – eliminacje online

Eliminacje online wyłaniają drużyny, które uzyskują prawo gry w finale LAN. Docelowo do finału LAN awansują cztery drużyny. Organizator może przed rozpoczęciem pierwszego meczu eliminacji ogłosić inną liczbę miejsc na LAN; w takim przypadku obowiązuje liczba podana w ogłoszeniu, a Główny Sędzia publikuje dostosowaną drabinkę.

Eliminacje rozgrywane są systemem pucharowym Single Elimination, czyli z jedną przegraną i odpadnięciem z turnieju. Sposób rozstawienia drabinki ogłasza sędzia przed startem. Drabinka może zostać wylosowana albo ułożona według kolejności check-inu. Przy nieparzystej liczbie drużyn wolne miejsce w parze oznacza automatyczny awans, zwany bye.

Mecze eliminacyjne rozgrywane są w formacie BO1 (Best of One), czyli do wygrania jednej mapy.

Spotkania odbywają się kolejno według drabinki. Samodzielne przekładanie meczu jest niedozwolone. Sędzia może wyznaczyć inne okno tego samego dnia eliminacji wyłącznie wtedy, gdy zgodzą się na to obie strony oraz sędzia.

Drużyna ma obowiązek stawić się w pełnym składzie na serwerze albo w lobby w ciągu piętnastu minut od godziny wyznaczonej na Discordzie. Po upływie tego czasu sędzia przyznaje walkower. Nie rozgrywa się meczu przy składzie mniejszym niż pięciu zawodników.

Wsparcie administracji w fazie online jest dostępne wyłącznie na serwerze Discord. Przerwa między mapami albo grami tej samej serii nie może przekroczyć dziesięciu minut.

§ 9. Etap drugi – finały LAN

W finale LAN biorą udział wyłącznie drużyny, które awansowały z eliminacji online i przeszły check-in w Hali Pod Dębowcem.

Przy czterech drużynach drabinka obejmuje dwa półfinały oraz finał. Mecz o trzecie miejsce rozgrywa się wyłącznie wtedy, gdy Główny Sędzia ogłosi to przed rozpoczęciem półfinałów. Przy innej liczbie zespołów sędzia publikuje drabinkę w dniu zawodów. Pary półfinałowe wynikają z drabinki opublikowanej po zakończeniu eliminacji albo – jeżeli eliminacje nie wyłoniły rozstawienia – z losowania przeprowadzonego po check-inie LAN. Mecze półfinałowe, mecz o trzecie miejsce – jeżeli jest rozgrywany – oraz finał rozgrywane są w formacie BO3 (Best of Three), czyli do dwóch wygranych map.

Drużyna ma obowiązek stawić się w pełnym składzie na wyznaczonym stanowisku w ciągu dziesięciu minut od wywołania przez sędziego. Po upływie tego czasu sędzia przyznaje walkower.

Każdy zawodnik składu meczowego musi posiadać ważny bilet albo karnet BBGF 4.0. Spotkania na LAN rozgrywa się kolejno, bez możliwości samodzielnego przekładania meczu.

Rozdział IIIa. Zasady techniczne gry Counter-Strike 2

§ 10. Wersja gry, serwery i sprzęt

Wszystkie mecze rozgrywa się na aktualnej w danym dniu wersji gry Counter-Strike 2.

W etapie online mecze toczą się na serwerach wskazanych przez Organizatora. Szczegółową platformę oraz sposób ochrony przed oszustwami Organizator ogłasza przed rozpoczęciem eliminacji.

W etapie LAN mecze toczą się wyłącznie na stanowiskach i serwerach przygotowanych przez Organizatora. Zawodnik może korzystać z własnej myszy, klawiatury, podkładki i słuchawek. Podłączenie nośnika USB oraz instalacja jakiegokolwiek oprogramowania wymagają uprzedniej zgody sędziego technicznego.

Zabrania się stosowania makr sprzętowych, w szczególności funkcji przyspieszających strzał, skryptów kontroli odrzutu oraz skryptów ułatwiających skoki. Dozwolona jest wyłącznie konfiguracja oparta na natywnych plikach gry, to jest plikach .cfg oraz autoexec.

§ 11. Ustawienia meczu

Obowiązuje system MR12, co oznacza, że połowa kończy się po dwunastu rundach, a mapę wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie trzynaście rund.

Czas rundy wynosi jedną minutę i pięćdziesiąt pięć sekund. Czas zamrożenia na początku rundy wynosi piętnaście sekund.

W dogrywce rozgrywa się dwie połowy po trzy rundy, a budżet startowy każdej drużyny wynosi dziesięć tysięcy dolarów w walucie gry.

Każda drużyna dysponuje dwiema przerwami taktycznymi po trzydzieści sekund na każdą połowę. Przerwę zgłasza się komendą serwera albo przez sędziego.

§ 12. Pula map i procedura veto

Oficjalna pula map obejmuje Mirage, Inferno, Dust II, Nuke, Ancient, Anubis oraz Cache. Mapa Overpass nie wchodzi do puli, ponieważ od Premier Season 5 została zastąpiona mapą Cache. Jeżeli producent gry zmieni pulę między dniem publikacji Regulaminu a dniem meczu, obowiązuje komunikat sędziego wydany przed spotkaniem. Wybór map odbywa się procedurą veto pod nadzorem admina, na Discordzie albo przy stanowisku. O kolejności odrzucania i wybierania map decyduje rzut monetą przeprowadzony przez sędziego. Po zatwierdzeniu mapa nie podlega zmianie.

W meczu BO1 drużyny naprzemiennie odrzucają mapy, aż pozostanie jedna mapa, na której rozgrywa się spotkanie.

W meczu BO3 drużyny stosują kolejność: dwa odrzucenia, dwa wybory, dwa odrzucenia oraz mapa rozstrzygająca, zwana Deciderem.

§ 13. Wybór stron

W meczu BO1 o wyborze strony decyduje runda nożowa. Zwycięzca rundy nożowej niezwłocznie deklaruje pozostanie na stronie albo zmianę strony. Umyślne przeciąganie rundy nożowej, w szczególności przez uciekanie po mapie, skutkuje przyznaniem wyboru strony przeciwnikowi. W razie nierozstrzygnięcia rundy nożowej o zwycięstwie decyduje suma punktów zdrowia zawodników, którzy pozostali przy życiu.

W meczu BO3 drużyna, która nie wybrała danej mapy, wybiera stronę, na której rozpocznie spotkanie. Na mapie rozstrzygającej, zwanej Deciderem, o stronie ponownie decyduje runda nożowa.

§ 14. Przerwy techniczne i błędy mapy

Jeżeli zawodnik utraci połączenie przed zadaniem jakichkolwiek obrażeń w danej rundzie, rundę restartuje się, a grę wstrzymuje się do powrotu zawodnika. Jeżeli rozłączenie nastąpi po zadaniu obrażeń, rundę dokończy się, po czym następuje przerwa techniczna.

Łączny czas przerwy technicznej jednej drużyny na mapę nie może przekroczyć dziesięciu minut. Po upływie tego limitu sędzia wznowia grę niezależnie od tego, czy problem został usunięty.

Zabrania się chodzenia po niewidzialnych krawędziach mapy oraz wychodzenia poza obszar wyznaczony teksturami. Podsadzanie jest dozwolone, o ile podsadzany zawodnik nie widzi przez tekstury i nie znajduje się poza mapą. Wykorzystanie błędu umożliwiającego widzenie przez dym albo ogień skutkuje przegraną mapy. Zagranie sporne zgłasza się natychmiast, wstrzymując grę.

§ 15. Wznowienie gry po pauzie

Po zakończeniu pauzy taktycznej serwer wznowia rundę automatycznie wraz z końcem odliczania. Zawodnicy mają obowiązek wrócić na pozycje sprzed pauzy i nie mogą w jej trakcie zdobywać informacji, których nie mieliby w normalnym przebiegu rundy.

Pauzę techniczną zdejmuje sędzia albo kapitan wskazany przez sędziego, i to dopiero wtedy, gdy obie drużyny potwierdzą na czacie albo ustnie gotowość do wznowienia. Do chwili potwierdzenia obu stron gra pozostaje wstrzymana, z zastrzeżeniem limitu czasu określonego w § 14.

Jeżeli pauza przerwała rundę przed pierwszym obrażeniem, sędzia może zarządzić restart tej rundy. Jeżeli pauza nastąpiła po zadaniu obrażeń, rundę wznowia się od stanu, w którym została zatrzymana, chyba że sędzia uzna restart za jedyny sprawiedliwy sposób kontynuacji.

Wznowienie gry bez zgody sędziego, w szczególności zdjęcie pauzy w chwili, gdy przeciwnik nie jest gotowy, stanowi zachowanie niesportowe i może skutkować ostrzeżeniem albo powtórzeniem rundy.

Użycie oprogramowania wspomagającego celowanie, widzenie przez przeszkody albo radar, a także ingerencja w pliki gry, skutkuje dyskwalifikacją. Udostępnianie hasła do serwera meczowego osobom spoza składu jest zabronione.

Rozdział IV. Fair play, transmisje i kary

§ 16. Zachowania zabronione

Zabrania się używania wulgaryzmów, obrażania innych osób, prowokowania przeciwnika na sali, na czacie gry oraz na Discordzie, a także stosowania niesportowego dopingu, w tym krzyku w stronę rywala i świecenia światłem w oczy.

Wszelkie przejawy rasizmu, ksenofobii, seksizmu, homofobii, gróźb albo agresji fizycznej skutkują natychmiastową dyskwalifikacją oraz nakazem opuszczenia strefy rozgrywek.

Zabrania się stosowania programów wspomagających, skryptów, makr sprzętowych, wykorzystywania błędów gry, gry na cudzym koncie, a także podglądania transmisji własnego meczu w celu uzyskania przewagi.

Zabrania się ustawiania wyników, celowego podkładania się, ataków uniemożliwiających grę przeciwnikowi, odłączania kabli, zagłuszania oraz łączenia się z serwerem, który nie został wskazany przez sędziego.

Zabrania się porozumiewania z publicznością oraz z osobami spoza składu meczowego w trakcie rundy albo gry, chyba że sędzia wyraźnie zezwoli na obecność trenera przy drafcie.

§ 17. Transmisje

Organizator oraz wskazani przez niego komentatorzy mogą transmitować mecze etapu online i etapu LAN.

Transmisja przebiegu meczu w celach relacyjnych należy do organizacji zawodów i została omówiona w § 23.

Przed spotkaniem objętym transmisją sędzia informuje kapitanów o obowiązującej procedurze, w szczególności o opóźnieniu obrazu oraz o zakazie podglądania transmisji.

Uczestnik może transmitować własny mecz pod warunkiem, że spotkanie nie jest w tym samym czasie nadawane na kanale Organizatora albo że stosuje opóźnienie nie krótsze niż dwie minuty, jeżeli sędzia takie opóźnienie wskaże.

§ 18. Kary

Główny Sędzia może zastosować ostrzeżenie ustne, ostrzeżenie oficjalne, orzeczenie przegranej rundy, mapy albo gry, walkower albo dyskwalifikację z turnieju. W przypadkach szczególnie rażącego oszustwa Organizator może dodatkowo odmówić przyjęcia zgłoszenia tej samej osoby w kolejnych zawodach.

Dwa oficjalne ostrzeżenia oznaczają dyskwalifikację z meczu. Decyzje sędziowskie dotyczące przebiegu sportowego meczu, w tym walkowera i wyniku, są wiążące dla uczestników w ramach zawodów.

Niniejszy Regulamin nie ogranicza uprawnień przysługujących uczestnikom na podstawie przepisów powszechnie obowiązujących, w tym uprawnień konsumenta oraz praw wynikających z RODO.

Rozdział V. Protesty, reklamacje, nagrody, dane i postanowienia końcowe

§ 19. Protesty sędziowskie

Protest dotyczący przebiegu meczu kapitan albo zawodnik indywidualny zgłasza w etapie online na kanale sędziowskim Discorda najpóźniej w ciągu piętnastu minut od zakończenia mapy albo gry i dołącza dowód, to jest numer rundy, zrzut ekranu, nagranie albo powtórkę. W etapie LAN protest zgłasza się przez podniesienie ręki najpóźniej w ciągu pięciu minut od zakończenia gry i przed zatwierdzeniem wyniku przez admina.

Po zatwierdzeniu wyniku protestu sędziowskiego nie rozpatruje się. Skargi oparte wyłącznie na subiektywnym odczuciu, bez dowodu, nie podlegają rozpoznaniu. W sprawach skomplikowanych Organizator może wydać werdykt w ciągu czterdziestu ośmiu godzin.

§ 20. Reklamacje organizacyjne

Reklamacja dotycząca organizacji turnieju, nagród, danych osobowych albo innych spraw niemeczowych nie jest protestem sędziowskim i składa się ją na adres turnieje@bbgf.pl.

Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko zgłaszającego, nazwę drużyny albo nick, opis stanu faktycznego oraz żądanie. Organizator odpowiada na reklamację w terminie czternastu dni od jej otrzymania, na adres e-mail, z którego reklamację wysłano.

§ 21. Nagrody i ich odbiór

Nagrody przysługują za miejsca zajęte w klasyfikacji finału LAN, a w turnieju wyłącznie stacjonarnym – za miejsca w klasyfikacji generalnej. Wręczenie nagród następuje w dniu finału, w strefie turniejowej, po zakończeniu ostatniego meczu.

Nagrodę odbiera osobiście zwycięzca, a w przypadku osoby niepełnoletniej – rodzic albo opiekun prawny. Kapitan drużyny może odebrać nagrodę drużynową po pisemnym potwierdzeniu, że przekaże ją składowi; sporów o podział nagrody wewnątrz drużyny Organizator nie rozstrzyga.

Nagroda jest niezbywalna i nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny, chyba że Organizator wyrazi na to zgodę na piśmie. Jeżeli zwycięzca nie odbierze nagrody podczas ceremonii, Organizator wzywa go e-mailem do wskazania sposobu odbioru w terminie czternastu dni. Po bezskutecznym upływie kolejnych trzydziestu dni od wezwania uznaje się, że zwycięzca zrzekł się nagrody.

W czasie ceremonii wręczenia nagród Organizator może wykonywać dokumentację fotograficzną oraz materiał wideo na zasadach opisanych w § 23.

§ 22. Podatek od nagród

Nagrody nie podlegają opodatkowaniu.

§ 23. Wizerunek

Warunkiem udziału w turnieju jest zgoda na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku uczestnika w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia zawodów. Zgoda ta obejmuje transmisję meczu, ogłoszenie wyniku, relację z hali oraz materiały sprawozdawcze z danego spotkania. Bez tej zgody Organizator nie może rzetelnie przeprowadzić turnieju otwartego dla publiczności i transmisji.

Odrębna zgoda dotyczy wykorzystania wizerunku w materiałach marketingowych Organizatora i festiwalu BBGF, wykraczających poza relację z konkretnego meczu, w szczególności w reklamach kolejnych edycji. Tej zgody uczestnik, a w przypadku osoby niepełnoletniej opiekun, może odmówić albo ją później wycofać, co nie wpływa na prawo udziału w turnieju.

Zgody, o których mowa powyżej, obejmują utrwalenie i rozpowszechnianie wizerunku na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz w internecie, na stronach Organizatora, w mediach społecznościowych oraz na platformach transmisyjnych. Zgodę marketingową można wycofać w każdym czasie, pisząc na adres turnieje@bbgf.pl. Wycofanie nie wpływa na legalność wykorzystania wizerunku dokonanego przed wycofaniem zgody.

W imieniu osoby niepełnoletniej obu zgód udziela rodzic albo opiekun prawny w oświadczeniu, o którym mowa w § 5.

§ 24. Ochrona danych osobowych

Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator, to jest Stowarzyszenie „Esport Polska” z siedzibą w Bielsku-Białej (KRS: 0000639135, NIP: 9372685743, REGON: 365503333). W sprawach dotyczących danych osobowych można pisać na adres turnieje@bbgf.pl.

Organizator przetwarza następujące kategorie danych: imię i nazwisko, wiek, adres e-mail, nick albo identyfikator konta w grze, nazwę użytkownika Discord, przynależność do drużyny, wyniki sportowe oraz – jeżeli przepisy podatkowe tego wymagają – dane potrzebne do rozliczenia nagrody, w tym PESEL i adres. Dokument tożsamości okazywany na check-inie nie jest kopiowany ani utrwalany.

Podstawą przetwarzania jest artykuł 6 ustęp 1 litera b RODO, to jest wykonanie umowy o udział w turnieju, której treść określa niniejszy Regulamin, oraz artykuł 6 ustęp 1 litera c RODO, to jest obowiązki prawne administratora, w szczególności podatkowe i rachunkowe. Zgoda, o której mowa w artykule 6 ustępie 1 literze a RODO, stanowi podstawę wyłącznie wtedy, gdy przepis szczególny albo § 23 tego wymagają, w szczególności dla marketingowego wykorzystania wizerunku.

Odbiorcami danych mogą być: dostawca serwera Discord, którego serwery mogą znajdować się poza Europejskim Obszarem Gospodarczym, w tym w Stanach Zjednoczonych; operator platformy drabinkowej wskazanej przed eliminacjami; dostawcy transmisji, w szczególności YouTube oraz Twitch; podmioty obsługujące halę i festiwal BBGF w zakresie niezbędnym do wpuszczenia na obiekt; a także organy publiczne, gdy obowiązek udostępnienia wynika z przepisu prawa.

Dane są przechowywane przez czas trwania turnieju oraz przez okres przedawnienia roszczeń, a dane rozliczeniowe i podatkowe – przez okres wymagany przepisami o rachunkowości i ordynacji podatkowej. Po upływie tych okresów dane są usuwane albo anonimizowane.

Podanie danych oznaczonych w formularzu jako niezbędne jest dobrowolne, lecz konieczne do zawarcia umowy o udział w turnieju. Niepodanie tych danych uniemożliwia start. Organizator nie stosuje zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania, o którym mowa w artykule 22 RODO.

Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu, przenoszenia danych oraz wycofania zgody, jeżeli przetwarzanie opiera się na zgodzie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem. Przysługuje również prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

§ 25. Odpowiedzialność, bezpieczeństwo i ubezpieczenie

Uczestnik bierze udział w turnieju na własną odpowiedzialność. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia następstw nieszczęśliwych wypadków. Uczestnik może we własnym zakresie wykupić takie ubezpieczenie.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione w strefie turniejowej, w szatni ani przy stanowisku, z wyjątkiem szkód wynikających z winy umyślnej Organizatora.

Gra komputerowa zawiera sekwencje szybko zmieniających się obrazów. Osoby wrażliwe na światło, w szczególności osoby z padaczką fotogenną, powinny rozważyć udział i w razie potrzeby skonsultować się z lekarzem.

Organizator odpowiada za szkody według przepisów powszechnie obowiązujących i nie wyłącza odpowiedzialności za szkodę wyrządzoną umyślnie albo z rażącego niedbalstwa.

§ 26. Postanowienia końcowe

Organizator może wprowadzić zmiany w Regulaminie, gdy jest to konieczne z powodu awarii, zmiany wersji gry, działania siły wyższej albo zmiany liczby miejsc na LAN. Zmiana nie działa wstecz i nie pogarsza sytuacji uczestnika w zakresie już rozegranych meczów, zatwierdzonych wyników oraz przyznanych miejsc. O każdej zmianie Organizator informuje na Discordzie oraz na stronie www.bbgf.pl, a w dniu zawodów LAN – również w strefie turniejowej.

Organizator może odwołać turniej albo jego etap z przyczyn niezależnych, w szczególności z powodu awarii obiektu, decyzji służb albo zbyt małej liczby zgłoszeń. W takim przypadku wpisowe nie pobrano, a zwrot kosztów biletu festiwalowego następuje według regulaminu BBGF 4.0. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu ani noclegu.

W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeks cywilny oraz RODO. Spory niemające charakteru rozstrzygnięcia sędziowskiego uczestnik może zgłosić w trybie reklamacji z § 20, a następnie – jeżeli nie zostaną załatwione – dochodzić przed właściwym sądem powszechnym. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia uczestnika z obowiązku jego przestrzegania.