



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București



Regulament General POLI E-FEST

Ediția a IV-a

2-4 aprilie 2026





I. DISPOZIȚII GENERALE

Art. 1. Înscrierea este deschisă oricărui elev sau student, indiferent de statutul educațional, forma și unitatea de învățământ, etnie sau naționalitate.

Art. 2. Fiecare participant are obligația de a achita taxa de înscriere în valoare de **100 lei pentru fiecare competiție** la care se înscrie.

Art. 3. Elevii sunt scutiți de plata taxei de înscriere.

Art. 4. Studenții Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București sunt scutiți de plata taxei de înscriere.

Art. 5. Înscrierea pentru competițiile de **League of Legends, Counter-Strike 2 și Brawl Stars** se efectuează pe baza *completării formularului de participare de către căpitanul echipei*.

Art. 6. Înscrierea pentru competiția de **EA Sports FC 26** se efectuează pe baza *completării individuale a formularului de participare*.

Art. 7. Pentru înscrierea unei echipe/unui jucător este necesară o singură completare a formularului.

Art. 8. Toți membrii echipei trebuie să fie înmatriculați la o formă de învățământ preuniversitar sau universitar din România, având carnetul de elev/legitimația de student vizat pentru anul școlar/universitar în curs.

Art. 9. Membrii unei echipe pot fi înmatriculați la forme de învățământ diferite.

Art. 10. *Participanții minori* care concurează la una dintre competițiile din cadrul POLI E-FEST, trebuie să fie însoțiți de o **persoană majoră**.

Art. 11. *Minorii* care solicită cazare trebuie să fie însoțiți de un **adult** pe toată perioada cazării.

Art. 12. Pentru **check-in** este necesar ca **fiecare participant** să aibă asupra lui un act de identitate:

- a. certificat de naștere sau pașaport pentru participanții cu vârsta sub 14 ani;*
- b. buletinul sau pașaportul pentru participanții cu vârsta cuprinsă între 14-18 ani;*
- c. buletin sau pașaport sau permis de conducere pentru participanții cu vârsta peste 18 ani;*
- d. și legitimația de student/carnetul de elev, după caz;*





Art. 13. Este obligatoriu ca toți jucătorii să aibă toate actele menționate mai sus asupra lor și să nu fie expirate la data participării în concurs. În caz contrar, echipei/jucătorului în speță nu i se va permite participarea la competiție.

Art. 14. Înaintea fiecărui meci, tuturor jucătorilor le vor fi verificate documentele mai sus menționate.

ORICE TENTATIVĂ DE FRAUDARE A COMPETIȚIEI DUC LA ELIMINAREA ÎNTREGII ECHIPE SAU A JUCĂTORULUI ÎN CAUZĂ!

Art. 15. Orice manifestare nesportivă sau grosolană va fi sancționată cu eliminarea directă a întregii echipe (LoL, CS2, Brawl Stars) sau a jucătorului în cauză (EA Sports FC 26).

Art. 16. În cazul întreruperii spontane a jocului din motive tehnice neprovocate și neprevăzute de jucători, se dispun următoarele:

- **reluarea meciului din momentul întreruperii** pentru competiția de **Counter-Strike 2**;
- **rejucarea meciului de League of Legends** în cazul în care toți cei 10 jucători au fost deconectați;
- **reluarea meciului de League of Legends** din momentul întreruperii în cazul în care nu au fost deconectați toți jucătorii (prin comanda /pause);
- **reluarea meciului de EAFC 26** din același minut și același scor din meciul întrerupt.

Art. 17. Turneele se desfășoară în formatul “**BYOC**” (**Bring Your Own Computer**), în care participanții vor fi nevoiți să își aducă propria infrastructură de gaming (**laptop/unitate, monitor, mouse, căști etc.**) - pentru competițiile de League of Legends, Counter Strike 2.

- Pentru competiția de **EA Sports FC 26** participanții vor fi nevoiți să își aducă propriile manete compatibile cu consolă de tip Playstation 5.
- Pentru competiția de **Brawl Stars**, participanții vor fi nevoiți să își aducă propriile dispozitive (telefonul mobil sau tableta).

Art. 18. Participanții vor dispune de o suprafață de joc cu dimensiunile **100 x 100 cm** și de un scaun, plus conexiune permanentă la internet prin cablu și alimentare continuă pentru un consum de maxim **1,5 kW**.





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

Art. 19. În cazul în care participanții au nevoie de **cazare**, pot solicita pe baza formularului sau sunând la numărul de telefon **0753 637 836 (Cristina - responsabil cazare)**.

Art. 20. Participanții vor fi contactați telefonic pentru a confirma prezența la eveniment în perioada 26-29 martie 2026. Înscrierea va fi invalidată în lipsa unei confirmări telefonice.

Art. 21. În momentul ocupării numărului de locuri pentru fiecare competiție, echipele/jucătorii înscriși peste acest număr vor avea statutul de rezervă și vor putea participa în cazul retragerii unor echipe/jucători dintre cei deja înregistrați.

Art. 22. Vor fi premiate **primele 3 locuri** pentru toate competițiile.

Art. 23. Prezentul regulament poate fi supus modificărilor până la începutul turneului.

Art. 24. Valoarea totală a premiilor este **BRUTĂ** și vor fi acordate câștigătorilor în termen de **maxim 180 de zile** de la finalizarea turneului.





II. LEAGUE OF LEGENDS - 3,4 aprilie 2026

Art. 25. Premiile sunt în valoare totală brută de 11000 lei.

Art. 26. Participarea este limitată la un număr de 32 de echipe, selectate în ordinea cronologică a înscrierii. În situația retragerii unei echipe admise sau a invalidării înscrierii acesteia, locul vacant va fi ocupat de următoarea echipă eligibilă din lista de așteptare, conform ordinii înregistrării.

Art. 27. Echipa este alcătuită din 5 jucători, fără rezerve. Modificarea componenței este permisă doar până la închiderea înscrierilor, dată după care loturile devin definitive.

Art. 28. Testarea pentru probele de joc se pot desfășura în clădirea Rectorat în data de 2 aprilie 2026, în intervalul orar 21:00-23:00.

Art. 29. Check-in-ul competiției va avea loc vineri, 3 aprilie 2026, în intervalul orar 09:00-10:00.

Art. 30. Pentru a putea participa, toți membrii echipei trebuie să fie prezenți în momentul check-in-ului. În caz contrar, echipa va fi declarată **descalificată**.

Art. 31. Nu se acceptă modificări în ceea ce privește componența echipei.

Art. 32. Poziționarea la mese se va regăsi pe site-ul competiției (www.efest.upb.ro).

Art. 33. Orice încercare de fraudare a competiției din partea oricărui jucător se sancționează cu eliminarea directă a echipei din care acesta face parte.

Art. 34. Orice întârziere mai mare de 15 minute din partea unei echipe la ora începerii meciului duce la sancționarea cu înfrângere la masa verde a meciului respectiv.

Art. 35. Sistemul de alegere al echipei/campionilor va fi sub formatul **Tournament Draft Pick**.

Art. 36. Turneul va avea formatul **Swiss Tournament** pentru calificări, iar pentru play-offs va fi **single elimination**.

Art. 37. Swiss Tournament:

- **MECIUL 1:** Vor participa toate cele 32 de echipe. Vor rămâne 16 de echipe câștigătoare (scor 1-0) și 16 de echipe pierzătoare (scor 0-1).





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

- **MECIUL 2:** Se vor alege aleatoriu echipele câștigătoare ale primului meci, care vor concura între ele. Același lucru se va face și pentru echipele care au pierdut, astfel încât două echipe care au jucat anterior să nu se întâlnească din nou.
- **MECIUL 3:** Vor exista echipe participante cu următoarele scoruri posibile: 2-0, 1-1, 0-2. Astfel, fiecare echipă va concura împotriva altei echipe cu același scor. Echipele cu 3 meciuri câștigate (scor 3-0) vor fi calificate automat în play-offs, iar echipele cu 3 meciuri pierdute (scor 0-3) vor fi eliminate.
În urma calificărilor și eliminărilor, vor rămâne în competiție numai echipele cu 2 victorii și o înfrângere, precum și echipele cu 1 victorie și 2 înfrângeri (scoruri 2-1 și 1-2). Atât pentru scorurile de 2-0 și 0-2, care vor duce la stabilirea capilor de serie/eliminare din competiție, meciurile se vor disputa în formatul best of 3.
- **MECIUL 4:** Se vor întâlni între ele echipele cu scorurile 2-1/1-2. În urma rezultatelor, echipele care vor avea scorul 3-1 se vor califica în play-offs, echipele cu scorul de 1-3 vor fi eliminate. Echipele cu scorul de 2-2 vor disputa meciul decisiv pentru play-offs.
- **MECIUL 5:** Echipele cu scorul 2-2 se vor înfrunta între ele. Câștigătoarele meciurilor se vor califica în play-offs, echipele înfrânte vor fi eliminate.

Art. 38. Play-offs:

- Best of 3 (BO3) - optimi, sferturi de finală;
- Best of 3 (BO3) - semifinale, finală;
- Tragerile la sorți ale echipelor aleatorii, cu următoarea precizare: Echipele cu scorul de 3-0 vor fi considerate cap de serie și nu se vor putea întâlni mai devreme de sferturi de finală;

Art. 39. Meciurile până în finalele competiției se vor desfășura în Clădirea Rectorat a Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București, în data de 3 aprilie 2026.

Art. 40. Meciurile din finalele competiției se vor desfășura în Clădirea Rectorat a Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București, în data de 4 aprilie 2026.

Art. 41. Festivitatea de premiere va avea loc după terminarea Marei Finale.

III. COUNTER-STRIKE 2 - 2,4 aprilie 2026





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

Art. 42. Premiile sunt în valoare totală brută de 11000 lei.

Art. 43. Participarea este limitată la un număr de 32 de echipe, selectate în ordinea cronologică a înscrierii. În situația retragerii unei echipe admise sau a invalidării înscrierii acesteia, locul vacant va fi ocupat de următoarea echipă eligibilă din lista de așteptare, conform ordinii înregistrării.

Art. 44. Echipa este alcătuită din 5 jucători, fără rezerve. Modificarea componenței este permisă doar până la închiderea înscrierilor, dată după care loturile devin definitive.

Art. 45. Testarea pentru probele de joc se pot desfășura în clădirea Rectorat în data de 1 aprilie 2026, în intervalul orar 21:00-23:00.

Art. 46. Check-in-ul competiției va avea loc joi, 2 aprilie 2026, în intervalul orar 08:00-09:00.

Art. 47. Pentru a putea participa, toți membrii echipei trebuie să fie prezenți în momentul check-in-ului. În caz contrar, echipa va fi declarată **descalificată**.

Art. 48. Nu se acceptă modificări în ceea ce privește componența echipei.

Art. 49. Poziționarea la mese se va regăsi pe site-ul competiției (www.efest.upb.ro).

Art. 50. Orice încercare de fraudare a competiției din partea oricărui jucător se sancționează cu eliminarea directă a echipei din care acesta face parte.

Art. 51. Orice întârziere mai mare de 15 minute din partea unei echipe la ora începerii meciului duce la sancționarea cu înfrângere la masa verde a meciului respectiv.

Art. 52. Turneul va avea formatul **Swiss Tournament** pentru calificări, iar pentru play-offs va fi **single elimination**.

Art. 53. Swiss Tournament:

- **MECIUL 1:** Vor participa toate cele 32 de echipe. Vor rămâne 16 de echipe câștigătoare (scor 1-0) și 16 de echipe pierzătoare (scor 0-1).
- **MECIUL 2:** Se vor alege aleatoriu echipele câștigătoare ale primului meci, care vor concura între ele. Același lucru se va face și pentru echipele care au pierdut, astfel încât două echipe care au jucat anterior să nu se întâlnească din nou.





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

- **MECIUL 3:** Vor exista echipe participante cu următoarele scoruri posibile: 2-0, 1-1, 0-2. Astfel, fiecare echipă va concura împotriva altei echipe cu același scor. Echipele cu 3 meciuri câștigate (scor 3-0) vor fi calificate automat în play-offs, iar echipele cu 3 meciuri pierdute (scor 0-3) vor fi eliminate. În urma calificărilor și eliminărilor, vor rămâne în competiție numai echipele cu 2 victorii și o înfrângere, precum și echipele cu 1 victorie și 2 înfrângeri (scoruri 2-1 și 1-2). Atât pentru scorurile de 2-0 și 0-2, care vor duce la stabilirea capilor de serie/eliminare din competiție, meciurile se vor disputa în formatul best of 3.
- **MECIUL 4:** Se vor întâlni între ele echipele cu scorurile 2-1/1-2. În urma rezultatelor, echipele care vor avea scorul 3-1 se vor califica în play-offs, echipele cu scorul de 1-3 vor fi eliminate. Echipele cu scorul de 2-2 vor disputa meciul decisiv pentru play-offs.
- **MECIUL 5:** Echipele cu scorul 2-2 se vor înfrunta între ele. Câștigătoarele meciurilor se vor califica în play-offs, echipele înfrânte vor fi eliminate.

Art. 54. Play-offs:

- **Best of 3 (BO3)** - optimi, sferturi de finală;
- **Best of 3 (BO3)** - semifinale, finală;
- Tragerile la sorți ale echipelor aleatorii, cu următoarea precizare: Echipele cu scorul de 3-0 vor fi considerate cap de serie și nu se vor putea întâlni mai devreme de sferturi de finală;

Art. 55. Meciurile până în finalele competiției se vor desfășura în Clădirea Rectorat a Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București, în data de 2 aprilie 2026.

Art. 56. Meciurile din finalele competiției se vor desfășura în Clădirea Rectorat a Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București, în data de 4 aprilie 2026.

Art. 57. Festivitatea de premiere va avea loc după terminarea Marei Finale!

IV. EA SPORTS FC 26 - 4 aprilie 2026

Art. 58. Competiția se va desfășura în data de **4 aprilie 2026**.

Art. 59. Premiile pentru această competiție sunt în valoare totală brută de 2200 lei.





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

Art. 60. Check-in-ul va avea loc sâmbătă, 4 aprilie 2026, în intervalul orar 08:00-09:00.

Art. 61. Pentru a putea participa, jucătorul trebuie să fie prezent în momentul check-in-ului. În caz contrar, jucătorul va fi declarat **descalificat**.

Art. 62. Orice încercare de fraudare a competiției din partea oricărui jucător se sancționează cu eliminarea directă.

Art. 63. Orice întârziere mai mare de 15 minute din partea unui jucător la ora începerii meciului duce la sancționarea cu înfrângere la masa verde a meciului respectiv.

Art. 64. Meciurile se vor disputa pe **consolă de tip Playstation 5**.

Art. 65. Fiecare jucător este obligat să aibă asupra sa propria manetă compatibilă cu consola mai sus menționată.

Art. 66. Meciurile se vor juca în modul **“KICK-OFF”**.

Din meniul principal al jocului: PLAY -> QUICKPLAY MODES -> KICK-OFF.

Art. 67. Se poate alege orice echipă din joc, exceptând Soccer Aid și Adidas All Stars. Echipa aleasă inițial poate fi schimbată pe parcursul turneului.

Art. 68. Meciurile se vor juca cu următoarele **setări obligatorii**:

- Overall echipa: 95
- Competitive master switch: ON
- Controls: Any
- Half Length: 6 min
- Game Speed: Fast
- Squad Type: Online
- Difficulty: Legendary
- Player based difficulty: On
- Competitor mode: On
- Match conditions: Clear
- Ball: Default
- CAMERA din joc: Co-op 15-5.

Dacă cei doi adversari stabilesc de comun acord o altă cameră, se poate modifica. Dacă nu, va fi folosită cea de Co-op, zoom 15-5.





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

Art. 69. Dacă meciul se întrerupe, acesta va fi reluat de la minutul întreruperii și scorul din acel minut. (Jucătorii vor aștepta până când se va ajunge la minutul întreruperii).

Art. 70. Turneul va avea formatul **Swiss Tournament** pentru calificări, iar pentru play-offs va fi **single elimination**.

Art. 71. În cazul în care se înscriu mai mult de 64 de participanți, calificările se vor împărți în mai multe grupe cu formatul **Swiss Tournament**.

Art. 72. Swiss Tournament:

- **MECIUL 1:** Vor participa toți cei 64 de jucători. Vor rămâne 32 de jucători câștigători (scor 1-0) și 32 de jucători pierzători (scor 0-1).
- **MECIUL 2:** Se vor alege aleatoriu jucătorii câștigători ai primului meci, care vor concura între ei. Același lucru se va face și pentru jucătorii care au pierdut, astfel încât doi jucători care au jucat anterior să nu se întâlnească din nou.
- **MECIUL 3:** Vor exista participanți cu următoarele scoruri posibile: 2-0, 1-1, 0-2. Astfel, fiecare jucător va concura împotriva altui jucător cu același scor. Jucătorii cu 3 meciuri câștigate (scor 3-0) vor fi calificați automat în play-offs, iar jucătorii cu 3 meciuri pierdute (scor 0-3) vor fi eliminați. În urma calificărilor și eliminărilor, vor rămâne în competiție numai jucătorii cu 2 victorii și o înfrângere, precum și jucători cu 1 victorie și 2 înfrângeri (scoruri 2-1 și 1-2).
- **MECIUL 4:** Se vor întâlni între ei jucătorii cu scorurile 2-1/1-2. În urma rezultatelor, jucătorii care vor avea scorul 3-1 se vor califica în play-offs, jucătorii cu scorul de 1-3 vor fi eliminați. Echipele cu scorul de 2-2 vor disputa meciul decisiv pentru play-offs.
- **MECIUL 5:** Jucătorii cu scorul 2-2 se vor înfrunta între ei. Câștigătorii meciurilor se vor califica în play-offs, jucătorii înfrânți vor fi eliminați.

Art. 73. Play-offs:

- **Best of 3 (BO3)** – optimi, sferturi, semifinale;
- **Best of 5 (BO5)** – finală;
- Tragerile la sorți ale echipelor aleatorii, cu următoarea precizare: Jucătorii cu scorul de 3-0 vor fi considerați cap de serie și nu se vor putea întâlni mai devreme de sferturi de finală;

Art. 74. Începând din faza sferturilor de finală, în caz de egalitate înaintea meciului decisiv se va aplica următoarea regulă:

- Dacă unul dintre jucători câștigă meciul, va fi automat calificat în faza următoare;





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

- Dacă meciul se termină la egalitate după cele 90 de minute, se vor juca prelungiri, urmate, după caz, de lovituri de departajare;

Art. 75. Competiția se va desfășura în clădirea Rectorat a Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București.

Art. 76. Festivitatea de premiere va avea loc după terminarea Marei Finale!





V. BRAWL STARS

Art. 77. Competiția se va organiza în data de **4 aprilie 2026**.

Art. 78. Premiile pentru competiție sunt în valoare totală brută de 6600 lei.

Art. 79. Echipa este alcătuită din 3 jucători, fără rezerve. Modificarea componenței este permisă doar până la închiderea înscrierilor, dată după care loturile devin definitive.

Art. 80. Check-in-ul pentru competiție va avea loc sâmbătă, 4 aprilie 2026, în intervalul orar 08:00-09:00.

Art. 81. Pentru a putea participa, jucătorul trebuie să fie prezent în momentul check-in-ului. În caz contrar, jucătorul va fi declarat **descalificat**.

Art. 82. Orice încercare de fraudare a competiției din partea oricărui jucător se sancționează cu eliminarea directă.

Art. 83. Orice întârziere mai mare de 15 minute din partea unui jucător la ora începerii meciului duce la sancționarea cu înfrângere la masa verde a meciului respectiv.

Art. 84. Meciurile se vor disputa pe **dispozitivele mobile deținute de jucător**.

Art. 85. Fiecare jucător este obligat să aibă **aplicația Brawl Stars** instalată și actualizată pe dispozitivul mobil personal.

Art. 86. Meciurile se vor juca în modul **“Custom Game”**.

Art. 87. Turneul va avea formatul **Group Stage** pentru calificări, iar pentru play-offs va fi **single elimination**.

Art. 88. Group Stage:

- **Faza 1:** Numărul total de echipe va fi împărțit la 9, iar în baza numărului rezultat, jucătorii vor fi împărțiți în grupe. Dacă în faza de check-in se prezintă numărul maxim de 288 echipe, acestea vor fi împărțite în 32 de grupe a câte 9 echipe. În această fază, se vor califica mai departe primele 4 echipe din fiecare grupă.
- **Faza 2:** Când numărul de echipe rămase atinge pragul de 72, din grupele formate vor avansa doar echipele de pe prima poziție.





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

Art. 89. Marea Finală:

- Cele 8 echipe calificate în urma fazelor din Group Stage se vor duela pentru premii în marea finală de Brawl Stars.

Art. 90. Competiția se va desfășura în clădirea Aula Magna a Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București.

Art. 91. Festivitatea de premiere va avea loc după terminarea Marei Finale!





VI. Plata taxei de înscriere

Art. 92. Taxa de înscriere este de **100 lei pentru fiecare competiție** la care participantul se înscrie. (Ex: Dacă participantul se înscrie și la competiția de LOL și la competiția de CS2 va plăti 200 de lei)

Art. 93. Plata taxei de înscriere se efectuează **exclusiv online**, prin intermediul următorului link: <https://buy.stripe.com/8x2fZheYQ90a61tgsL04800>

Art. 94. Taxa de participare se achită **individual de către fiecare membru al echipei**, nefiind acceptată plata cumulată per echipă. La efectuarea transferului, este obligatorie menționarea la rubrica „Detalii plată” a următoarelor informații: **Nume și Prenume participant** urmate de **denumirea competiției**. Lipsa acestor mențiuni poate duce la invalidarea înscrierii membrului respectiv și, implicit, a echipei din care face parte.

Art. 95. Înscrierea la competiție este considerată validă doar după confirmarea plății de către platforma de plăți.

Art. 96. Organizatorul poate solicita documente doveditoare pentru acordarea scutirii (ex.: carnet de elev / legitimație de student), în format fizic sau electronic.

Art. 97. Taxa de înscriere este **nerambursabilă**, indiferent de motivul retragerii sau neparticipării.





VII. Comisia pentru analiza acuzațiilor de cheating și abateri

Art. 98. Comisia pentru analiza acuzațiilor de cheating și abateri are ca scop examinarea și soluționarea eventualelor acuzații de încălcare a regulamentului competiției, în special în ceea ce privește comportamentele de cheating sau alte abateri de la normele stabilite. Aceasta asigură corectitudinea și integritatea competiției, protejând interesul tuturor participanților.

Art. 99. Comisia este formată dintr-un număr impar de membri, care va include, dar nu se va limita la:

- Organizatori ai competiției
- Arbitrii din cadrul competiției
- Jucători experimentați ai jocurilor din cadrul competiției

Art. 100. Oricare dintre participanți (jucători sau spectatori) poate depune o acuzație de cheating sau abatere din regulament în termen de maxim 8 ore de la incidentul sesizat. Acuzațiile trebuie să fie însoțite de dovezi clare (ex. capturi de ecran, înregistrări video, rapoarte de la software-ul de monitorizare, etc.).

Art. 101. Orice sesizare trebuie trimisă pe adresa de email **lanpartybylse@gmail.com**.

- Orice sesizare transmisă prin alte canale de comunicare decât cele oficiale va fi considerată nulă și nu va putea fi luată în considerare pentru verificare.

Art. 102. După evaluarea acuzației, comisia va emite o decizie motivată către organizatorii evenimentului, care vor avea drept de veto asupra acestei decizii.

Art. 103. În funcție de gravitatea abaterii, comisia poate aplica următoarele sancțiuni:

- **Avertisment:** În cazul unor abateri minore sau în urma primei încălcări a regulamentului.
- **Penalizare:** Scăderea punctajului obținut sau ajustarea scorului final.
- **Descalificare:** Excluderea din competiția curentă, cu posibilitatea de a participa la etapele viitoare în funcție de decizia comisiei.
- **Interdicție la competițiile viitoare:** În cazul unor încălcări grave, participanții pot fi interziși de la participarea la competițiile organizate de aceeași entitate pe o perioadă determinată.





VIII. Protecția Datelor Personale (GDPR)

Art. 104. Organizatorul se angajează să respecte legislația aplicabilă privind protecția datelor cu caracter personal, în conformitate cu Regulamentul U.E. 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului din 27 aprilie 2016 (GDPR).

Art. 105. În cadrul competițiilor, organizatorul va colecta următoarele date personale ale jucătorilor:

- **Nume și prenume**
- **Data nașterii**
- **Adresa de reședință**
- **Adresa de email**
- **Număr de telefon**
- **Steam ID**
- **Discord ID**
- **Cont Instagram**
- **Cont X.com**
- **Carte de Identitate (CI) și IBAN (pentru transferul premiilor)**

Art. 106. Datele personale sunt colectate și procesate în următoarele scopuri:

- **Verificarea eligibilității participanților (rezidență etc.);**
- **Desfășurarea competiției (comunicare, organizare de meciuri, administrare);**
- **Transferul premiilor către câștigători;**
- **Promovarea competiției, inclusiv utilizarea imaginii și vocii jucătorilor pentru materiale;**

Art. 107. Colectarea și procesarea datelor personale se bazează pe **consimțământul explicit** al participanților, oferit prin înscrierea la competiție.

Art. 108. Participanții au dreptul **de a retrage consimțământul** în orice moment, însă retragerea consimțământului poate duce la **imposibilitatea participării** în competiție.

Art. 109. Participanții beneficiază de următoarele drepturi conform GDPR:

- **Dreptul de acces la datele personale colectate;**
- **Dreptul la rectificare a datelor incorecte sau incomplete;**
- **Dreptul la ștergerea datelor („dreptul de a fi uitat”), în măsura în care acest lucru nu afectează desfășurarea competiției sau plata premiilor;**





MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

- **Dreptul la restricționarea procesării;**
- **Dreptul la portabilitatea datelor;**
- **Dreptul de a depune o plângere la autoritatea națională de protecție a datelor (ANSPDCP) în cazul în care consideră că drepturile lor au fost încălcate;**

Art. 110. Datele colectate vor fi stocate pentru o perioadă de **maximum 24 de luni** de la încheierea competiției, cu excepția cazurilor în care legislația în vigoare impune o perioadă mai lungă de stocare.

Art. 111. Pentru orice întrebări legate de protecția datelor sau pentru exercitarea drepturilor GDPR, participanții pot contacta organizatorul la email: **lanpartybylse@gmail.com**.





IX. Dispoziții Finale

Art. 112. Prin înscrierea și participarea la oricare dintre competiții, toate echipele și jucătorii declară că au citit, înțeles și sunt de acord cu prezentul regulament.

Art. 113. Orice încercare de a încălca sau evita prevederile regulamentului poate duce la descalificare și la pierderea dreptului de a participa la edițiile viitoare ale competiției.

Art. 114. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica prezentul regulament în orice moment.

Art. 115. Deciziile organizatorilor și ale adminilor competiției sunt **definitive** și **irevocabile**.

Art. 116. Prin participarea la competiție, echipele și jucătorii își exprimă acordul privind utilizarea datelor lor personale, conform secțiunii GDPR, și a imaginilor și vocii lor în materialele de promovare ale competiției.

Art. 117. Pentru orice întrebări sau clarificări referitoare la competiție, participanții pot contacta organizatorul la adresa de email: **lanpartybylse@gmail.com**.

