



TURNIEJ KWALIFIKACYJNY DO REPREZENTACJI POLSKI w eFUTBOLU – FIFA 20

§ 1 ORGANIZATOR

1. Organizatorem turnieju kwalifikacyjnego do Reprezentacji Polski eFutbolu (dalej: „**Reprezentacja**”) w grze FIFA 20 (dalej: „**Turniej**”), jest Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie, przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7, 02-366 Warszawa, nr KRS: 0000091546 (dalej: „**PZPN**”).
2. Wykonawcą części kwalifikacji rozgrywanych w ramach Turnieju przez Internet – za pośrednictwem platformy ESL Play (<https://play.eslgaming.com/fifa/pzpn-efutbol>; dalej: „**ESL Play**”), jest ESL GAMING POLSKA sp. z o. o. z siedzibą w Katowicach, przy ul. Żeliwnej nr 7, Żeliwna 38 | 40-599 Katowice , nr KRS: 0000356059

§ 2 CEL TURNIEJU

1. Celem Turnieju jest wyłonienie 2 najzdolniejszych uczestników Turnieju w grze FIFA 20 (po jednym na konsole), którzy będą reprezentować Polskę w eFutbolu jako członkowie Reprezentacji.

§ 3 FORMUŁA ROZGRYWEK

1. Udział w Turnieju jest bezpłatny.
2. Turniej jest rozgrywany w trybie FIFA Ultimate Team.
3. Turniej jest rozgrywany za pośrednictwem konsoli PlayStation 4 oraz Xbox One.
4. Turniej składa się z trzech następujących etapów:
 - a) Kwalifikacje,
 - b) Faza grupowa,
 - c) Baraże,
 - d) Faza finałowa.
5. Kwalifikacje to etap internetowy Turnieju, składający się z 5 sesji eliminacyjnych rozgrywanych przez Internet przy pomocy platformy ESL Play, w ramach których:
 - a) Wykorzystywany jest system drabinki pojedynczej eliminacji (przeegrany z pojedynku odpada),

- b) Do fazy 1/32 (RO64) włącznie pojedynki w ramach tego etapu odbywają się w systemie do jednego wygranego meczu (BO1),
 - c) Począwszy od fazy 1/16 (RO32) finału, pojedynki w ramach tego etapu odbywają się w systemie do dwóch wygranych meczów (BO3),
 - d) Z każdej sesji eliminacyjnej trzech najlepszych zawodników ma zagwarantowany awans do kolejnego etapu Turnieju (tj. do fazy grupowej), a kolejnych 13 uczestników zbiera punkty do ranking: (4. miejsce = 40 pkt, 5-8. = 25 pkt, 9-16. = 10 pkt),
 - e) 15 uczestników, którzy zakończyli sesję eliminacyjną na miejscach 1-3 oraz jeden uczestnik Turnieju z największą ilością punktów w ranking, o którym mowa w pkt d) powyżej, awansuje do kolejnego etapu Turnieju (tj. do fazy grupowej).
6. Faza grupowa to etap Turnieju rozgrywany przez Internet, w którym zagra najlepszych 16 uczestników Turnieju z kwalifikacji internetowych (pierwszego etapu Turnieju, o którym mowa w pkt 4 powyżej), w ramach którego:
- a) Faza grupowa jest rozgrywana w systemie szwajcarskim, który polega na rywalizacji z uczestnikami Turnieju, którzy mają ten sam bilans wygranych i przegranych meczów (np. 1-1 , 2-1),
 - b) Uczestnik fazy grupowej, który przegra trzy pojedynki, odpada z rozgrywek,
 - c) Pojedynek w fazie grupowej jest rozgrywany w systemie do 2 wygranych meczów (BO3),
 - d) Pojedynek decydujący o zwycięstwie w fazie grupowej (dla uczestników Turnieju z bilansem 3-0) jest rozgrywany w systemie do 3 wygranych meczów (BO5),
 - e) W pierwszej kolejce pary będą dobierane losowo, z rozstawieniem zwycięzców sesji eliminacyjnych w taki sposób, aby nie mogli trafić na siebie w pierwszej parze,
 - f) Zwycięzca fazy grupowej otrzymuje awans bezpośrednio do fazy finałowej Turnieju,
 - g) Do baraży awansuje ośmiu uczestników Turnieju z fazy grupowej z miejsc 2-9, tj.:
 - czterech uczestników Turnieju z bilansem 3-1,
 - trzech uczestników Turnieju z bilansem 3-2,
 - spośród trzech uczestników Turnieju z bilansem 2-3, jeden uczestnik Turnieju z największą liczbą punktów według systemu Buchholza (w którym sumuje się wszystkie zwycięstwa zdobyte przez przeciwników). Jeśli dwóch lub trzech zawodników uzyska taką samą liczbę punktów Buchholza, o awansie zadecyduje wynik bezpośredniego pojedynku (lub mała tabela), a w przypadku braku możliwości rozstrzygnięcia – dogrywka,
7. Baraże to etap Turnieju rozgrywany online, w którym zagra ośmiu uczestników Turnieju z drugiego etapu Turnieju, o którym mowa w pkt 5 powyżej, w ramach którego:
- a) Baraże rozgrywane są w systemie drabinki podwójnej eliminacji,
 - b) W drabince wygranych pojedynków jest rozgrywany w systemie do 3 wygranych meczów (BO5),
 - c) W drabince przegranych pojedynków jest rozgrywany w systemie do 2 wygranych meczów (BO3),
 - d) Najlepszych trzech uczestników baraży otrzymuje awans do fazy finałowej Turnieju.
8. Faza finałowa to etap Turnieju rozgrywany offline, w którym zagra najlepszych 4 uczestników Turnieju, o którym mowa w pkt 5 i 6 powyżej, w ramach którego najlepszy uczestnik Turnieju z fazy finałowej (i tym samym całego Turnieju na danej konsoli) zostanie powołany do Reprezentacji. Szczegóły dotyczące fazy finałowej zostaną przekazane finalistom po ich awansie do fazy finałowej Turnieju.

§ 4 USTAWIENIA MECZU

1. Poniżej znajdują się ustawienia meczowe, jakie obowiązują w meczach kwalifikacyjnych rozgrywanych w ramach Turnieju:
 - a) Poziom trudności: Klasa Światowa,
 - b) Długość meczu: 12 minut,
 - c) Godzina rozgrywania meczu: 15:00,
 - d) Pora roku: jesień,
 - e) Zużycie murawy: brak,
 - f) Stadion: Stadion FEWC.
2. Poniżej znajdują się restrykcje dotyczące składów oraz rozgrywki:
 - a) Zakaz używania kart treningu,
 - b) Zakaz używania zawodników wypożyczonych,
 - c) Zakaz dokonywania zmian w pierwszej połowie meczu,
 - d) Zakaz korzystania ze starego systemu obrony - dozwolona wyłącznie obrona taktyczna,

§ 5 HARMONOGRAM I WYMOGI

1. Aby móc uczestniczyć w Turnieju każdy uczestnik Turnieju musi:
 - a) Posiadać polskie obywatelstwo,
 - b) Mieć co najmniej ukończone 16 lat,
 - c) Posiadać dostęp do konsoli PlayStation 4 wraz z aktywną subskrypcją PlayStation Plus lub posiadać dostęp do konsoli Xbox One z aktywną subskrypcją Xbox Live Gold;
 - d) Posiadać dostęp do gry FIFA 20 wydawanej przez Electronic Arts,
 - e) Zarejestrować i posiadać aktywne konto na platformie ESL Play
 - f) Zapisać się do kwalifikacji na platformie ESL Play, w których uczestnik Turnieju chce wziąć udział.
2. Sesje eliminacyjne w ramach pierwszego, internetowego etapu Turnieju odbędą się w następujących dniach:
 - a) Pierwsza sesja – 28.01.2020r. o godzinie 18:00,
 - b) Druga sesja – 29.01.2020r. o godzinie 18:00,
 - c) Trzecia sesja – 30.01.2020r. o godzinie 18:00,
 - a) Czwarta sesja – 31.01.2020r. o godzinie 18:00,
 - b) Piąta sesja – 01.02.2020r. o godzinie 17:00.
3. Faza grupowa w ramach drugiego, internetowego etapu Turnieju odbędzie się w dniu 02.02.2020r.
4. Baraże w ramach trzeciego, internetowego etapu Turnieju odbędą się w dniu 06.02.2020r.
5. Faza finałowa odbędzie się w Warszawie w dniach 15-16.02.2020r. Szczegóły dotyczące fazy rozrywanej offline zostaną przekazane finalistom po ich awansie do fazy finałowej Turnieju.

§ 6 ROZGRYWKA TURNIEJOWA

1. Każdy uczestnik Turnieju ma obowiązek stawić się do meczu o czasie wyznaczonym przez administrację Turnieju – tj. sędziów nadzorujących rozgrywki na platformie ESL Play . Po przekroczeniu 10 minut od wyznaczonej godziny meczu administrator Turnieju może go zakończyć walkowerem na korzyść przeciwnika w przypadku zgłoszenia nieobecności rywala. Aby uniknąć przegranej przez walkower, zalecamy potwierdzenie obecności na podstronie meczowej w ramach platformy ESL Play poprzez pozostawienie komentarza informującego o obecności zainteresowanego.
2. Po zakończeniu spotkania każdy uczestnik Turnieju ma obowiązek jak najszybciej wprowadzić poprawny wynik na podstronie meczowej w ramach platformy ESL Play. W przypadku braku

wpisanego wyniku na podstronie meczowej w ramach platformy ESL Play lub kontaktu z administracją uczestnik Turnieju może przegrać spotkanie obustronnym walkowerem.

3. Wszelkie próby oszustwa, w szczególności poprzez wpisanie niepoprawnego wyniku na podstronie meczowej w ramach platformy ESL Play, będą surowo karane. Każdy taki przypadek będzie skutkował dyskwalifikacją uczestnika z Turnieju oraz brakiem możliwości zapisania się do kolejnych sesji eliminacyjnych.
4. Jeżeli uczestnicy Turnieju nie są w stanie połączyć się do meczu, należy ponownie uruchomić konsolę i spróbować ponownie. W przypadku dalszego braku możliwości rozegrania spotkania administracja Turnieju może losowo wyłonić zwycięzcę lub zdyskwalifikować obydwu uczestników Turnieju.
5. W przypadku problemów z połączeniem w trakcie meczu, które uniemożliwiają rozegranie spotkania, administracja może poprosić uczestników o dane dotyczące szybkości ich łącz. Jeśli wynik testu łącza osiągnie niższą prędkość pobierania niż 10MB oraz niższą prędkość wysyłania niż 2MB, mecz może zostać zakończony walkowerem.
6. Każdy uczestnik Turnieju musi zachować dowód potwierdzający wynik meczu z danym przeciwnikiem. Takim dowodem może być zdjęcie lub video, na którym widać nazwę gracza rywala oraz wynik. Zdjęcie lub video można wykonać za pomocą konsoli lub za pomocą telefonu komórkowego.
7. Wszelkie prawa do materiałów z rozgrywek nagranych przez uczestników, takich jak: zapis całego spotkania, nagrania najlepszych zagrań, bramek i innych, pochodzących z rozgrywanego w ramach turnieju kwalifikacyjnego do Reprezentacji Polski eFutbolu, należą wyłącznie do Organizatora. W celu opublikowania wymienionych wyżej materiałów w szczególności w: mediach społecznościowych, portalu Facebook, portalu YouTube, serwisach umożliwiających prowadzenie transmisji na żywo czy też osobom trzecim, należy w pierwszej kolejności uzyskać uprzednią zgodę Organizatora Turnieju wybierając preferowaną formę kontaktu spośród udostępnionych i uznanych przez Organizatora i/lub administrację.
8. Organizator Turnieju może wymagać od uczestników Turnieju, aby w miarę możliwości technicznych przekazali oni zapis spotkania, wybrane zagrania, bramki i inne materiały z rozgrywek na potrzeby promocji Turnieju, w tym przeprowadzenia transmisji z komentarzem.

§ 7 KOMUNIKACJA

1. Przez cały okres trwania Turnieju głównym kanałem kontaktu dla uczestników Turnieju, jego organizatora oraz administracji będzie dedykowany kanał w darmowej aplikacji służącej do komunikacji tekstowej – Discord.
2. Serwer PZPN eFutbol jest dostępny pod bezpośrednim adresem: <https://discord.gg/XQv6ktG>.
3. W trakcie rozgrywek internetowych (online) za pośrednictwem platformy ESL Play, w przypadku problemów z poprawnym rozegranie meczu należy otworzyć protest do meczu, aby administratorzy mogli zapoznać się ze sprawą i podjąć odpowiednie działania.

§ 8 KODEKS POSTĘPOWANIA

1. PZPN prowadzi politykę zerowej tolerancji wobec obraźliwego, agresywnego i niezgodnego z zasadami fair-play zachowania podczas wydarzeń esportowych w ramach wszelkich inicjatyw PZPN dotyczących eFutbolu, w tym podczas Turnieju.
2. Wszelkie incydenty będą traktowane poważnie, a administratorzy Turnieju będą karali uczestników Turnieju, którym zostanie udowodnione jakiegokolwiek niesportowe zachowanie.
3. Każdy uczestnik Turnieju musi zachowywać się zgodnie z zasadami fair-play, zachowując odpowiednią postawę innych graczy, widzów, przedstawicieli mediów, administratorów Turnieju, w tym także we wszelkich mediach społecznościowych.

4. Wszyscy uczestnicy Turnieju muszą przestrzegać standardów sportowej rywalizacji.
5. W przypadku złamania powyższej zasady, organizator Turnieju nałoży karę na uczestnika Turnieju, w postaci uznania meczu za przegrany walkowerem albo usunięcia z Turnieju.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nałożenia sankcji na gracza w dowolnym czasie i z dowolnego powodu.
7. Za niesportowe zachowanie uznaje się między innymi:
 - a) Celowe rozłączanie się z gry,
 - b) „Grę na czas” rozumianą jako zbyt długie podawanie w obronie na własnej połowie w celu utrzymywania korzystnego wyniku,
 - c) Zbyt głośne okrzyki w trakcie meczu odbywającego się podczas etapu offline Turnieju.

§ 9 OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od Uczestników jest Wykonawca rozgrywek: ESL GAMING POLSKA Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-599) przy ul. Żeliwnej 38;
2. Przetwarzanie danych podlega ochronie zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych - RODO) (Dz. Urz. UE L 2016 Nr 119, s.1). Administrator zapewnia, że zastosowane środki ochrony danych osobowych będą zgodne z postanowieniami art. 32 RODO;
3. We wszelkich sprawach dotyczących danych osobowych Uczestników należy kontaktować się z Administratorem, w szczególności pisemnie na adres Administratora: ESL GAMING POLSKA Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-599) przy ul. Żeliwnej 38 lub elektronicznie pod adresem p.jedrzejki@eslgaming.com;
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Turnieju. Odmowa podania danych oraz odmowa wyrażenia zgody na ich przetwarzanie w niezbędnym zakresie (m.in. imię i nazwisko, email, wiek, obywatelstwo oraz adres IP) uniemożliwia udział w Turnieju (przetwarzanie na podstawie zgody Uczestnika art. 6 ust. 1 lit. a w zw. z art. 9 ust. 2 lit. a RODO);
5. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju, w tym zwłaszcza w celu: potwierdzenia spełnienia warunków udziału w Turnieju, jego przeprowadzenia zgodnie z niniejszym Regulaminem (na podstawie umowy w związku z usługą konta art. 6 ust. 1 lit. b RODO), a także rozpatrzenia ewentualnych reklamacji (w związku z prawnie uzasadnionym interesem Administratora art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
6. Dane Uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów:
 - przetwarzane na podstawie zgody do momentu skutecznego jej wycofania lub do momentu zakończenia Turnieju,
 - przetwarzane na podstawie umowy w związku z utworzeniem konta do momentu wyrejestrowania Użytkownika i usunięcia konta,
 - przetwarzane w celu rozpatrywania reklamacji oraz ustalenia, dochodzenia lub obrony ewentualnych roszczeń, do momentu przedawnienia roszczeń zgodnie z obowiązującymi przepisami tj. maksymalnie 6 lat od dnia wystąpienia zdarzenia uzasadniającego roszczenie lub do momentu wniesienia skutecznego sprzeciwu, przy czym termin przedawnienia roszczeń może ulec zmianie w razie zmiany przepisów prawa;

7. Uczestnikom, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo a) dostępu do treści swoich danych b) sprostowania danych, c) usunięcia danych, d) ograniczenia przetwarzania danych, e) przenoszenia danych, f) wniesienia sprzeciwu, h) cofnięcia zgody w dowolnym momencie;
8. Uczestnikowi Turnieju przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
9. Organizator będzie zbierał od Uczestników następujące dane osobowe: a) imię i nazwisko, b) data urodzenia, c) adres e-mail, d) adres zamieszkania i adres korespondencyjny, e) miejsce zamieszkania, f) narodowość i pochodzenie, g) numer IP komputera;
10. Organizator oświadcza, iż dane Uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu;
11. Dane Uczestników nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem sytuacji szczególnych przewidzianych przepisami prawa.

§ 10 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Poza przepisami powszechnie obowiązującego prawa, niniejszy Regulamin jest jedynym wiążącym dokumentem, który określa zasady Turnieju oraz prawa i obowiązki jego uczestników.
2. Niniejszy Regulamin dostępny w ramach platformy ESL Play.
3. Prawo do interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Zarządowi PZPN.
4. PZPN, jako organizator Turnieju, zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. Zmiany niniejszego Regulaminu będą następowały z poszanowaniem praw nabytych uczestników Turnieju.
5. PZPN, jako organizator Turnieju, zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów związanych z Turniejem nie tylko w oparciu o obowiązujące przepisy niniejszego Regulaminu, ale też o zasady fair-play, w celu utrzymania sportowego ducha rywalizacji.