

Regulamin

Game Day | BIT Festival 2025

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin Wydarzenie Game Day 2025 (dalej „Regulamin”) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się Wydarzenia Game Day, zwany dalej „Wydarzeniem”. Uczestnik, przystępując do Wydarzenia, powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Udział w Wydarzeniu jest równoznaczny z akceptacją przez Uczestnika niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania Regulaminu, tym samym potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.
3. Organizatorem Wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice, działające przy Politechnice Śląskiej, zwana dalej „Organizatorem”.
4. Wydarzenie odbędzie się w terminie 11 października 2025 roku od godziny 13:00 do maksymalnie godziny 23:00 tego samego dnia, w Centrum Kultury Studenckiej Mrowisko przy ulicy Pszczyńskiej 85 w Gliwicach. Podana lokalizacja jest dalej zwana „Terenem Wydarzenia”.
5. Przez „uczestnictwo w Wydarzeniu” rozumie się dobrowolny i bezpłatny udział w Game Day lub turnieju Counter – Strike 2. Uprzednio uczestnicy zobowiązani są do rejestracji poprzez formularz zgłoszeniowy, a także do zaakceptowania warunków i zasad określonych w niniejszym Regulaminie.
6. Postanowienia Regulaminu kierowane są do Uczestników, przy czym mają odpowiednie zastosowanie również do pozostałych osób niebędących Uczestnikami, przebywających na Terenie Wydarzenia w trakcie jego trwania (tj. przedstawiciele partnerów Wydarzenia, mediów, kół naukowych oraz studentów). Nie dotyczy to osób powołanych przez Organizatora do zapewnienia porządku i bezpieczeństwa w trakcie Wydarzenia.
7. Uczestnicy i osoby określone w pkt. 6 przyjmują do wiadomości, że w przypadku niestosowania się do Regulaminu mogą być wyproszone z Terenu Wydarzenia.

§ 2 Definicje Game Day

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Game Day – Wydarzenia promujące Hackathonu organizowane w ramach BIT Festival 2025, którego celem jest integracja społeczności akademickiej poprzez rozgrywki turniejowe, szkolenia, gry i inne aktywności związane z branżą IT, gamedevem i edukacją cyfrową.
2. Gość Wydarzenia – osoba fizyczna obecna podczas Game Day, która nie uczestniczy w turnieju, a korzysta z dostępnych atrakcji, warsztatów, stanowisk gamingowych, konsolowych, planszowych, bierze udział w quizach, szkoleniach, konkursach i/lub innych aktywnościach organizowanych w ramach Wydarzenia. Gość Wydarzenia nie musi być Uczestnikiem Turnieju.
3. Uczestnik Turnieju – osoba fizyczna, pełnoletnia, która zarejestrowała się do udziału w turnieju Counter – Strike 2 i została przyjęta przez Organizatora. Uczestnik Turnieju jest równocześnie Gościem Wydarzenia i może korzystać z wszystkich dostępnych atrakcji Game Day.
4. Turniej – seria rozgrywek w grze Counter – Strike 2, organizowana podczas Wydarzenia, służąca wyłonieniu zwycięskiej drużyny.

§ 3 Warunki i zasady uczestnictwa w Game Day

1. W wydarzeniu Game Day mogą uczestniczyć wszystkie osoby zainteresowane – nie jest wymagane wcześniejsze zgłoszenie. Wydarzenie ma charakter otwarty, jednak obowiązuje limit maksymalnie 250 osób przebywających jednocześnie w budynku.
2. Goście Wydarzenia mają prawo do swobodnego korzystania z przestrzeni publicznych udostępnionych przez Organizatora, w tym do udziału w warsztatach, grach, szkoleniach, quizach oraz korzystania z materiałów i zasobów udostępnionych przez partnerów.
3. Organizator dokłada wszelkich starań, aby Wydarzenie przebiegało w atmosferze otwartości, bezpieczeństwa i wzajemnego szacunku.
4. Głównym założeniem Game Day jest promocja Hackathonu organizowanego przez Stowarzyszenie Studenckie BEST Gliwice w dniach 29.11.2025 - 30.11.2025.

5. Akceptując Regulamin Gość Wydarzenia stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, chorobowych i tym podobnych, do wzięcia udziału w Game Day. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbki na zdrowiu.
6. Zabronione jest:
 - a. wnoszenie i spożywanie alkoholu oraz innych środków odurzających,
 - b. zachowanie agresywne, obraźliwe oraz dyskryminujące i wykluczające,
 - c. używanie nielegalnego oprogramowania lub instalacja nieautoryzowanego oprogramowania na sprzęcie Organizatora,
 - d. niszczenie sprzętu, wyposażenia lub dekoracji,
 - e. zakłócanie przebiegu szkoleń, turniejów i innych aktywności trwających podczas Wydarzenia.
7. Każdy Gość Wydarzenia zobowiązany jest:
 - a. bezwzględnie przestrzegać niniejszy Regulamin,
 - b. przebywać w miejscu do tego wyznaczonym przez Organizatora,
 - c. korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem,
 - d. bezwzględnie podporządkować się poleceniom Organizatora lub osób przez niego upoważnionych,
 - e. w razie zauważenia pożaru lub jakiegokolwiek innego zagrożenia dla osób lub mienia na Terenie Wydarzenia zobowiązany jest natychmiast powiadomić Organizatora lub służbę porządkową Wydarzenia
8. Gość Wydarzenia ponosi pełną odpowiedzialność za własność osobistą i jest zobligowany do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty, uszkodzenia oraz za prywatne rzeczy Gościa Wydarzenia pozostawione przez niego bez opieki.
9. Gość Wydarzenia zobowiązany jest do korzystania z wszelkiego sprzętu udostępnionego przez Organizatora (w tym m.in. komputerów, urządzeń elektronicznych, narzędzi technicznych, gier planszowych) z należytą starannością. W przypadku uszkodzenia lub zagubienia sprzętu z winy Gościa Wydarzenia, ponosi odpowiedzialność materialną.
10. W przypadku powstania szkód z winy Gościa Wydarzenia, Gość Wydarzenia zobowiązany jest do zapłaty odszkodowania z tego tytułu na kwotę w terminie określonym przez Organizatora.

11. Wchodząc na Teren Wydarzenia, Gość Wydarzenia akceptuje Regulamin Wydarzenia Game Day 2025.
12. Organizator zapewnia podstawową infrastrukturę, w tym dostęp do sanitariatów, internetu, przestrzeni relaksacyjnych oraz bufetu z przekąskami.
13. W przypadku sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia, Goście Wydarzenia są zobowiązani do bezwzględnego podporządkowania się poleceniom organizatorów i służb porządkowych.
14. Z Terenu Wydarzenia będą wykorzystywane sale: Spirala, VIP, Konferencyjna oraz Bankietowa. W wymienionych salach mogą znajdować się atrakcje takie jak: strefa chill, strefa planszówek, strefa konsoli, stream turnieju, turniej, strefa VR, strefa gier RPG, strefa firm oraz konferencje.

§ 4 Definicje Turnieju Counter – Strike 2

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Turniej – seria rozgrywek w grze Counter – Strike 2, organizowana podczas Wydarzenia, służąca wyłonieniu zwycięskiej drużyny.
2. Uczestnik Turnieju – osoba fizyczna, pełnoletnia, która zarejestrowała się do udziału w turnieju Counter – Strike 2 i została przyjęta przez Organizatora. Uczestnik Turnieju jest równocześnie Gościem Wydarzenia i może korzystać z wszystkich dostępnych atrakcji Game Day.
3. Drużyna – zespół złożony z maksymalnie 6 osób (5 graczy i 1 rezerwowego), zgłoszony do udziału w turnieju na zasadach opisanych w Regulaminie. Każda Drużyna musi wyznaczyć Kapitana Drużyny.
4. Gracz rezerwowy – Uczestnik, który nie jest uwzględniony w podstawowym składzie drużyny, ale jest oficjalnie zgłoszony i dostępny do zastąpienia innego Uczestnika w przypadku problemów technicznych lub innych okoliczności.
5. Kapitan Drużyny – przedstawiciel Drużyny odpowiedzialny za kontakt z Organizatorem, odbieranie wiadomości e-mail, przekazywanie decyzji organizacyjnych zespołowi i zgłaszanie problemów technicznych organizatorom.
6. Eliminacje – etap rozgrywek mający na celu wyłonienie finalistów turnieju; mogą odbywać się offline podczas Game Day lub online w dniach 3, 4, 5 października 2025 r.

7. BO1 (Best of One) – Mecz rozgrywany na jednej mapie. Zwycięzcą zostaje drużyna, która wygra ten pojedynczy mecz.
8. BO3 (Best of Three) – Mecz rozgrywany w formacie do dwóch wygranych map. Zwycięzcą zostaje drużyna, która jako pierwsza wygra dwie z maksymalnie trzech rozegranych map.
9. MR3 (Max Rounds 3) – Format dogrywki, w którym każda drużyna gra po 3 rundy po każdej stronie. Jeśli po dogrywce wynik nadal jest remisowy, rozgrywana jest kolejna dogrywka w tym samym formacie, aż do wyłonienia zwycięzcy, z zachowanym systemem ekonomii.
10. Finał – ostatni etap rozgrywek turniejowych, rozgrywany na terenie Wydarzenia podczas Game Day.

§ 5 Zasady uczestnictwa w Turnieju Counter – Strike 2

1. Każda Drużyna może liczyć maksymalnie 6 członków, z czego minimalnie 3 osoby muszą posiadać aktualny status studenta Politechniki Śląskiej. Dopuszcza się drużyny liczące maksymalnie 3 osoby nieposiadające statusu studenta Politechniki Śląskiej.
2. Każda Drużyna zobowiązana jest do wyznaczenia Kapitana. Kapitan odpowiada za kontakt z Organizatorem i musi być dostępny przez discord, mailowo, telefonicznie, oraz osobiście przez cały czas trwania Eliminacji i Finału.
3. Rejestracja do Turnieju odbywa się poprzez formularz internetowy dostępny na stronie internetowej Wydarzenia (www.bit.bestgliwice.pl) i na oficjalnym fanpage'u Organizatora (www.facebook.com/BEST.ITfest) w terminie od 26 sierpnia do 30 września 2025 r. Liczba miejsc w Turnieju jest ograniczona do maksymalnie 32 drużyn. O zakwalifikowaniu decyduje kolejność poprawnie przesłanych zgłoszeń.
4. Drużyna ma prawo do rezygnacji z udziału w Turnieju, jednak jest zobowiązana do poinformowania o tym Organizatora najpóźniej do 3 dni przed planowanym rozpoczęciem Eliminacji, wysyłając wiadomość e-mail z adresu Kapitana Drużyny na oficjalny adres Organizatora.
5. W przypadku rezygnacji jednej z drużyn przed meczem, jej przeciwnik automatycznie przechodzi do kolejnej rundy.
6. Organizator **NIE** zapewnia sprzętu komputerowego na miejscu Turnieju. Uczestnicy Turnieju mają obowiązek przynieść swój sprzęt oraz swoje peryferia komputerowe.

Uczestnik Turnieju ponosi pełną odpowiedzialność za własność osobistą, w tym sprzęt komputerowy i jest zobligowany do jej pilnowania.

7. Organizator zapewnia łącze internetowe, przestrzeń, stanowiska, ciepły posiłek dla Uczestników Turnieju oraz miejsce do przechowywania sprzętu. Organizator nie odpowiada za pozostawiony sprzęt.
8. Turniej Counter – Strike 2 organizowany jest jako główna część Wydarzenia Game Day. Eliminacje online (w przypadku dużej liczby drużyn) odbędą się 3, 4, 5 października 2025 r. W przypadku małej liczby zarejestrowanych drużyn eliminacje odbędą się offline na Terenie Wydarzenia. O kwalifikacji liczby drużyn jako „małej” lub „dużej” każdorazowo decyduje Organizator.
9. Decyzja o formie eliminacji zapadnie najpóźniej 30 września 2025 r. i zostanie ogłoszona wszystkim zarejestrowanym drużynom drogą elektroniczną.
10. Format eliminacji:
 - BO3 - przy małej liczbie Drużyn,
 - BO1 - w eliminacjach, BO3 od półfinałów przy większej liczbie Drużyn.
11. Finał Turnieju odbywa się podczas Game Day w sali bankietowej, transmitowany będzie wewnętrznie na projektorze.
12. W przypadku nieobecności drużyny w wyznaczonym czasie Eliminacji czy Finału– przyznawane jest zwycięstwo dla przeciwnej drużyny.
13. Zwycięzcą meczu zostaje Drużyna, która jako pierwsza osiągnie wymaganą liczbę zwycięstw zgodnie z formatem rozgrywek (BO1 lub BO3).
14. W przypadku remisu, rozgrywana jest dogrywka zgodna z oficjalnymi zasadami gry Counter – Strike 2 (domyślnie MR3 – 3 rundy po stronie, z zachowanym systemem ekonomii).
15. Jeżeli po jednej dogrywce nadal nie zostanie wyłoniony zwycięzca, rozgrywane są kolejne dogrywki aż do skutku.
16. Zwycięzcą Turnieju zostanie Drużyna, która wygra mecz Finałowy rozegrany podczas Game Day.
17. Nagrody, zarówno za udział, jak i wygranie Turnieju, nie będą przyznawane lub będą mieć charakter symboliczny.

18. Naruszenie zasad uczciwej rywalizacji, ignorowanie poleceń organizatorów lub zakłócanie przebiegu rozgrywek skutkuje dyskwalifikacją całej drużyny.
19. Warunkiem udziału w Turnieju jest uzupełnienie i przesłanie formularza zgłoszeniowego online przez Kapitana Drużyny w terminie wyznaczonym przez Organizatora, wyłącznie za zgodą i przy obecności pozostałych członków Drużyny.
20. W przypadku jakichkolwiek sporów, niejasności w interpretacji regulaminu, sytuacji wyjątkowych lub nieprzewidzianych, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
21. Decyzje Organizatora są niepodważalne i wiążące dla wszystkich Uczestników Turnieju.

§ 6 Środki bezpieczeństwa i odpowiedzialność

1. Goście Wydarzenia zobowiązują się do przestrzegania wymogów i zasad obowiązujących na Terenie Wydarzenia, w tym do stosowania się do umieszczonych oznaczeń i tablic informacyjnych.
2. W przypadku niestosowania się do zaleceń, Organizator (lub osoby przez niego wyznaczone) może nie wpuścić lub wyprosić Gościa Wydarzenia z Terenu Wydarzenia.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbki na zdrowiu. Odpowiedzialność za wszelkie uszczerbki na swoim lub czyimś zdrowiu w pełni ponosi Uczestnik.
4. Organizator nie bierze odpowiedzialności za osobiste rzeczy i mienie Gości Wydarzenia.
5. W przypadku spowodowania zniszczeń, przez Gościa Wydarzenia zostaje sporządzony protokół incydentu, w którym sprawca będzie zobowiązany do pokrycia kosztów wyrządzonych szkód. W przypadku spowodowania zniszczeń, po spisaniu protokołu, nastąpi natychmiastowe wydalenie z Wydarzenia, zgodnie z wcześniej opisanymi zasadami.
6. O rażących aktach: przemocy, wandalizmu, kradzieży, pozbawienia godności, obrażenia dobrego imienia, naruszenia nietykalności osobistej, występków zagrażających bezpieczeństwu innych Gości Wydarzenia lub celowemu działaniu na szkodę innego Gościa Wydarzenia, bądź Organizatora, informowane będą władze Uczelni, a w uzasadnionych przypadkach zawiadomiona zostanie Policja.
7. Gość Wydarzenia ponosi pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez niego na Terenie Wydarzenia w stosunku do innych Gości Wydarzenia, jak i za szkody wyrządzone w mieniu Organizatora lub osób trzecich, których mienie znajduje się na

Terenie Wydarzenia za zgodą Organizatora.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia własności osobistej Gości Wydarzenia.

§ 7 Dane osobowe i wykorzystanie wizerunku

Na podstawie art. 29 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) (Dz.U.UE.L.2016.119.1) – dalej RODO (GDPR), informujemy, że:

1. Administratorem danych osobowych jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice działające na Politechnice Śląskiej z siedzibą w Gliwicach przy ul. Pszczyńskiej 85/13.
2. Administrator przetwarza dane osobowe w celu:
 - i. organizacji Wydarzenia,
 - ii. umożliwienia uczestnikom wzięcia w nim udziału,
 - iii. opublikowania informacji o laureatach.
3. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych osobowych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, placówka uczelniana, wydział i kierunek studiów uczestnika, numer studenta/nr legitymacji, identyfikatora Steam, nazwę użytkownika w serwisie Discord, wizerunek oraz głos.
4. Dane osobowe podane przez Gościa Wydarzenia, będą przetwarzane w celu organizacji, promocji i przeprowadzenia Wydarzenia oraz publikacji informacji o laureatach Wydarzenia na mediach społecznościowych należących do Organizatora.
5. Dane osobowe przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
6. Osoby, których dane osobowe przetwarza Administrator, mają prawo do:
 - a. dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii,
 - b. sprostowania (poprawiania) swoich danych, jeśli są błędne lub nieaktualne,
 - c. ograniczenia lub wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych, a także prawo do ich usunięcia,
 - d. wniesienia skargi do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia Administratorowi zorganizowania Wydarzenia, a także do umożliwienia laureatom

odebrania możliwych nagród.

8. Dane osobowe Gości Wydarzenia nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.

Dodatkowo:

1. Organizator zastrzega, że przebieg Wydarzenia (w tym wizerunki Gości Wydarzenia) zarejestrowany podczas jego trwania może zostać opublikowany: np. w mediach społecznościowych (m.in. Facebook, Instagram, LinkedIn, TikTok), stronie internetowej należących do Organizatora oraz partnerów Wydarzenia, a także na portalach, w prasie i telewizji należących do partnerów medialnych Wydarzenia.
2. Organizator może utrzymywać przebieg Wydarzenia dla celów marketingowych, dokumentacyjnych lub reklamowo-promocyjnych. Organizator lub osoby przez niego upoważnione mogą korzystać z takiego nagrania lub jego fragmentu, w tym przedstawiającego wizerunek Gościa Wydarzenia lub innej osoby przebywającej na Terenie Wydarzenia, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, bez konieczności zapłaty wynagrodzenia za korzystanie z wizerunku. Goście Wydarzenia lub osoby przebywające na Terenie Wydarzenia wyrażają zgodę na utrwalanie i rozpowszechnianie ich wizerunku, zarejestrowanego podczas Wydarzenia.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Dane kontaktowe do głównego koordynatora Wydarzenia:
Imię i Nazwisko: Lilia Jeyranyan
Nr telefonu komórkowego: +48 730 678 916
Adres e-mail: lilia.jeyranyan@bestgliwice.pl
2. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia zapisów i obowiązuje do oficjalnego zakończenia Wydarzenia przez Organizatora.
3. Rozstrzyganie wszelkich sporów i podejmowanie decyzji, o których niniejszy Regulamin nie traktuje, jak i również prawo do interpretowania wszystkich zapisów niniejszego Regulaminu przysługuje wyłącznie Organizatorowi.
4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie lub innych zdarzeń towarzyszących Wydarzeniu, zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązujące, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego, przepisy o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi, przepisy o ochronie przeciwpożarowej, a także przepisy o ochronie osób i mienia.
5. W przypadku nieodebrania możliwej nagrody przez Drużynę lub pojedynczych Uczestników mają oni miesiąc na jej odebranie od Organizatora. Wszelkie terminy odbioru możliwych nagród zostaną ustalone indywidualnie z Organizatorem

Wydarzenia.

6. Regulamin jest dostępny na oficjalnej stronie internetowej (www.bit.bestgliwice.pl), przed wejściami na Teren Wydarzenia oraz u Organizatorów.
7. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Gościa Wydarzenia z udziału w Wydarzeniu.
8. Zasady uczestnictwa w Wydarzeniu, lub przebywania na Terenie Wydarzenia mogą być uzupełniane lub zmieniane.
9. Brak akceptacji Regulaminu jest równoznaczny z rezygnacją z dalszego uczestnictwa w Wydarzeniu. W sprawach spornych ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
10. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu, która dostępna będzie w sposób określony w pkt. 6.
11. Organizator zastrzega sobie możliwość do wcześniejszego zakończenia Wydarzenia, zmiany harmonogramu lub odwołania atrakcji jeśli uzna możliwość zagrożenia zdrowia, życia Goście Wydarzenia lub z innych przyczyn organizacyjnych.
12. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Wydarzenia lub zmiany miejsca i/lub terminu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty Wydarzenia, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
13. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają ogólne zasady prawa cywilnego.