

Regulamin

Turniej League of Legends | BIT Festival 2026

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „**Regulaminem**”, określa zasady oraz warunki, na jakich odbywa się turniej gry League of Legends (określany dalej „**Wydarzeniem**”) realizowany w ramach projektu BIT Festival 2026.
2. Organizatorem Wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice, działające przy Politechnice Śląskiej, określane dalej jako „**Organizator**”.
3. „**Oficjalna Strona Internetowa Wydarzenia**” znajduje się pod adresem: www.bit.bestgliwice.pl.
4. Wydarzenie odbędzie się w dniu 7.11.2026 r., w budynku Studenckie Centrum Kreatywności przy ul. Akademickiej 3, 44-100 Gliwice. Podana lokalizacja jest dalej zwana „**Terenem Wydarzenia**”.
5. Wydarzenie rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 13:00 dnia 7.11.2026 r. i zakończy najpóźniej o godzinie 23:00 tego samego dnia.
6. Głównym celem Wydarzenia jest promocja Hackathonu organizowanego przez Stowarzyszenie Studenckie BEST Gliwice w dniach 5.12.2026 r. - 6.12.2026 r.
7. „**Partnerem**” Wydarzenia jest firma, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Wydarzenia lub innych terminów podanych w Regulaminie bez podania przyczyny.

§ 2. Definicje turnieju League of Legends

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Turniej – seria rozgrywek w grze komputerowej League of Legends, organizowana podczas Wydarzenia, służąca wyłonieniu zwycięskiej Drużyny.
2. Uczestnik Turnieju, Uczestnik – osoba fizyczna, pełnoletnia, która zarejestrowała się do udziału w Wydarzeniu i została przyjęta przez Organizatora.
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, Kapitan – 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.

7. BO1 (Best of One) – Pojedynczy rozgrywany mecz. Zwycięzcą zostaje Drużyna, która wygra ten mecz.
8. BO3 (Best of Three) – Format składający się z maksymalnie trzech niezależnych meczów; zwycięzcą zostaje Drużyna, która jako pierwsza wygra dwa mecze.
9. Finał – ostatni, decydujący etap Turnieju wyłaniający zwycięską Drużynę. Rozgrywany na Terenie Wydarzenia i w czasie jego trwania.

§ 3. Zasady Uczestnictwa

1. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnik, przystępując do Wydarzenia, powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Udział w Wydarzeniu jest równoznaczny z jego akceptacją przez Uczestnika.
3. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania Regulaminu, tym samym potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.
4. 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.
5. Każda Drużyna zobowiązana jest do wyznaczenia Kapitana. Kapitan odpowiada za kontakt z Organizatorem oraz zgłoszenie Drużyny do udziału w Wydarzeniu i musi być dostępny przez usługę internetową Discord, mailowo, telefonicznie oraz osobiście przez cały czas trwania Eliminacji i Finału.
6. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
7. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na Oficjalnej Stronie Internetowej Wydarzenia oraz na oficjalnym fanpage'u Organizatora (dostępnym pod adresem www.facebook.com/BEST.ITfest) w terminie od 1 do 20 października 2026 r. przez Kapitana Drużyny, wyłącznie za zgodą i przy obecności pozostałych członków Drużyny. Liczba miejsc w Turnieju jest ograniczona do maksymalnie 32 Drużyn. O zakwalifikowaniu decyduje kolejność poprawnie przesłanych zgłoszeń.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia daty zakończenia rejestracji na Wydarzenie.
9. Drużyna ma prawo do rezygnacji z udziału w Turnieju, jednak jest zobowiązana poinformować o tym Organizatora najpóźniej do 3 dni przed planowanym rozpoczęciem Eliminacji, wysyłając wiadomość e-mail z adresu Kapitana Drużyny na oficjalny adres Organizatora.
10. W przypadku nieobecności Drużyny w wyznaczonym czasie Eliminacji lub Finału przyznawane jest zwycięstwo dla przeciwnej Drużyny.
11. Eliminacje mogą odbywać się offline, podczas Wydarzenia, w przypadku niskiej liczby zarejestrowanych Drużyn lub online, w dniach 23, 24, 25 października 2026 r., w przypadku wysokiej liczby zarejestrowanych Drużyn.

12. Decyzja o sposobie przeprowadzenia Eliminacji (online/offline) zapadnie najpóźniej 20 października 2026 r. i zostanie ogłoszona wszystkim zarejestrowanym Drużynom drogą elektroniczną.
13. Eliminacje będą nadzorowane przez Organizatora i jest to niezależne od sposobu ich przeprowadzenia (online/offline). W przypadku przeprowadzenia Eliminacji w formie online, kanał komunikacji oraz oprogramowanie wybrane przez Organizatora w celu nadzoru i przeprowadzenia Eliminacji zostaną ogłoszone wszystkim zarejestrowanym Drużynom drogą elektroniczną.
14. Format Eliminacji:
 - Standardowo eliminacje prowadzone są w formacie BO1.
 - W przypadku niskiej liczby zarejestrowanych Drużyn Organizator może rozegrać Eliminacje w formie BO3.
 - Przy wysokiej liczbie zarejestrowanych Drużyn Organizator może wprowadzić etap pucharowy od półfinałów (lub od innego wskazanego etapu) rozgrywany w formacie BO3.
15. O kwalifikacji liczby Drużyn jako „niskiej” lub „wysokiej” każdorazowo decyduje Organizator.
16. Do udziału w danym etapie Turnieju każdorazowo zostaną dopuszczone Drużyny wyłonione jako zwycięskie w poprzednim etapie Turnieju, tj. w Eliminacjach lub innym etapie wprowadzonym przez Organizatora, o którym mowa w §3.14.
17. Zwycięzcą meczu zostaje Drużyna, która jako pierwsza osiągnie wymaganą liczbę zwycięstw zgodnie z formatem rozgrywek (BO1 lub BO3).
18. Zwycięzcą Turnieju zostanie Drużyna, która wygra mecz Finałowy rozegrany podczas Wydarzenia.
19. Organizator zapewnia łącze internetowe, przestrzeń, stanowiska, ciepły posiłek dla Uczestników Wydarzenia oraz miejsce do przechowywania sprzętu. Organizator nie odpowiada za pozostawiony sprzęt.
20. Organizator **NIE** zapewnia sprzętu komputerowego na Terenie Wydarzenia. Uczestnicy mają obowiązek przynieść swój sprzęt oraz swoje peryferia komputerowe. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za własność osobistą, w tym sprzęt komputerowy i jest zobligowany do jej pilnowania.
21. Nagrody, zarówno za udział, jak i wygranie Turnieju, nie będą przyznawane lub będą miały charakter symboliczny.
22. Naruszenie zasad uczciwej rywalizacji, ignorowanie poleceń Organizatorów lub zakłócanie przebiegu rozgrywek skutkuje dyskwalifikacją całej Drużyny. W szczególności zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek wspomagaczy, cheatów, modyfikacji, skryptów, zewnętrznych programów, makr, urządzeń lub usług, które dają graczowi przewagę niedozwoloną regulaminem gry. Zakaz obejmuje także używanie cudzych kont lub udostępnianie konta osobom trzecim w celu uzyskania przewagi.
23. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia kontroli sprzętu i oprogramowania. Stwierdzenie naruszenia Regulaminu skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją Drużyny.
24. W przypadku jakichkolwiek sporów, niejasności w interpretacji Regulaminu, sytuacji wyjątkowych lub nieprzewidzianych, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.

25. Decyzje Organizatora są niepodważalne i wiążące dla wszystkich Uczestników Turnieju.
26. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej decyzji o przyjęciu kandydatury Drużyny do udziału w Wydarzeniu.

§ 4. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad BHP i ppoż. oraz regulaminów obowiązujących na Terenie Wydarzenia.
2. W przypadku niestosowania się do zaleceń, Organizator (lub osoby przez niego wyznaczone) może nie zezwolić na wstęp lub wyprosić Uczestnika z Terenu Wydarzenia.
3. Uczestnikom zabrania się podczas Wydarzenia:
 - a. wnoszenia i spożywania alkoholu oraz rozprowadzania i zażywania środków odurzających, a także bycia pod ich wpływem,
 - b. wnoszenia i używania broni, amunicji i materiałów pirotechnicznych oraz szkodliwych substancji chemicznych, a także ognia otwartego, stanowiących zagrożenie pożarowe, uszkodzenia mienia oraz stwarzających niebezpieczeństwo dla zdrowia i życia,
 - c. przeszkadzania innym Uczestnikom Wydarzenia - w szczególności przez zakłócanie Turnieju (np. poprzez głośne lub agresywne zachowanie),
 - d. wprowadzania zwierząt,
 - e. palenia wyrobów tytoniowych oraz papierosów elektronicznych,
 - f. niszczenia infrastruktury (np. oklejanie ścian, szyb, posadzek ulotkami reklamowymi oraz innymi materiałami),
 - g. opierania się o elementy zabudowy stoisk, konstrukcje reklamowe i inne elementy aranżacji przestrzeni,
 - h. wprowadzania deskorolek, rowerów, hulajnóg czy innych środków komunikacji,
 - i. prowadzenia jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także zbiórek pieniężnych, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 5. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe oraz niemajątkowe poniesione przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Wydarzenia.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbki na zdrowiu. Odpowiedzialność za wszelkie uszczerbki na swoim lub czyimś zdrowiu w pełnym zakresie ponosi Uczestnik.
4. Uczestnik ponosi odpowiedzialność finansową za wszelkie szkody powstałe z jego winy podczas Wydarzenia, wyrządzone na Terenie Wydarzenia.

§ 6. Klauzula informacyjna przetwarzania danych osobowych RODO

1. **Administratorem** danych osobowych jest Organizator – Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice z siedzibą przy ul. Pszczyńskiej 85/13, 44-100 Gliwice, NIP: 6312145378.
2. Administrator danych osobowych będzie przetwarzać dane osobowe Uczestników ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności z Rozporządzeniem 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 („RODO”).
3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora jako Administratora tych danych w celu rejestracji i realizacji udziału w Wydarzeniu, komunikacji organizacyjnej związanej z Wydarzeniem, ogłoszenia wyników i promocji Wydarzenia, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując i rejestrując się na Wydarzenie.
4. Na podstawie dobrowolnej, wyrażonej zgody przetwarzane będą dane w celach marketingowych obejmujących przysyłanie informacji o przyszłych edycjach wydarzeń powiązanych z projektem BIT Festival oraz informacji marketingowych Partnerów (mailowo). Zgoda może być w każdej chwili wycofana bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem.
5. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych osobowych Uczestników: imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, nazwa użytkownika w serwisie Discord, wizerunek, głos.
6. Uczestnik wyraża zgodę, że za pomocą serwisu Discord mogą być publikowane materiały promocyjne Wydarzenia i Partnerów.
7. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora przez okres niezbędny do realizacji celów związanych z Wydarzeniem, tj. od momentu rejestracji do zakończenia Wydarzenia oraz przez okres niezbędny do obsługi ewentualnych roszczeń i obowiązków archiwizacyjnych wynikających z przepisów prawa. Dane przetwarzane na podstawie zgody marketingowej będą przechowywane do czasu wycofania zgody. Nazwa użytkownika w serwisie Discord będzie przetwarzana od momentu rejestracji w celu weryfikacji i komunikacji na serwerze Discord oraz nadania dostępu do kanałów do momentu rezygnacji z tej formy komunikacji z Organizatorem.
8. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od Administratorów dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych kontaktując się z Organizatorem poprzez wiadomość wysłaną pocztą elektroniczną na adres info@bestgliwice.pl. Uczestnik ma również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Dane osobowe Uczestnika nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania w rozumieniu RODO oraz nie będą przekazywane do państw trzecich.
10. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę Uczestnika na dokumentowanie oraz bezterminowe wykorzystanie jego imienia i nazwiska, nazwy Zespołu oraz wizerunku w postaci zdjęć lub nagrań wideo przez Organizatora, bądź na jego zlecenie, w materiałach promocyjnych Wydarzenia i w kanałach Organizatora w zakresie koniecznym do

ogłoszenia wyników i promocji Wydarzenia lub jego przyszłych edycji, a także przez Partnerów za pośrednictwem mediów społecznościowych, portali internetowych, prasy lub telewizji. Zgoda ta nie jest zależna od zgody Uczestnika na wykorzystanie danych w celach marketingowych.

11. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika określonych na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu. Wyrażenie zgody na cele marketingowe jest w pełni dobrowolne.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Dane kontaktowe do głównego koordynatora Wydarzenia:
Imię i Nazwisko: Faustyna Biegańska
Nr telefonu komórkowego: +48 504 260 248
Adres e-mail: faustyna.bieganska@bestgliwice.pl
2. Udział w Wydarzeniu jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia zapisów i obowiązuje do oficjalnego zakończenia Wydarzenia przez Organizatora.
4. Zasady przeprowadzonego Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie, po uprzednim poinformowaniu Uczestnika o tym fakcie pocztą elektroniczną. Zmiany w postanowieniach Regulaminu wchodzi w życie z dniem wskazanym w wiadomości e-mail lub z dniem następującym po wysłaniu przez Organizatora wiadomości, jeżeli nie została podana data wprowadzenia w życie postanowień Regulaminu.
6. Wszelkie przypadki, które nie są bezpośrednio określone w Regulaminie podlegają decyzji Organizatora.
7. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Wydarzeniu.
8. Niniejszy Regulamin zostaje udostępniony Uczestnikom do wglądu w czasie Wydarzenia, a także na Oficjalnej Stronie Internetowej Wydarzenia.