

REGULAMIN TURNIEJU

Morele E-Biznes Cup Sezon 3

1. Definicje

1.1 Organizator:

Organizatorem turnieju **Morele E-Biznes Cup Sezon 3** jest firma **GG LEAGUE, ul. Taczaka 24/207, 61-816 Poznań.**

1.2 Partner:

Partnerem wspierającym Organizatora w prowadzeniu Turnieju są:

1) **MORELE NET** spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, ul. Fabryczna 20 A, 31-553 Kraków, KRS nr 0000390511

1.3 Turniej

Esportowe rozgrywki drużyn w Counter-Strike: Global Offensive w ramach biznes ligi pod nazwą: Morele E-Biznes Cup Sezon 3, rozgrywane online na platformie Steam. Turniej będzie rozgrywany przez sezon, składający się z fazy grupowej, fazy pucharowej i Wielkiego Finału.

1.4 Formularz Zgłoszeniowy

<https://www.morele.net/ebc>

1.5 Drużyna

Zespół zgłoszony przez przedsiębiorcę niebędącym przedsiębiorcą zagranicznym lub osobę przez niego upoważnioną, składający się z 5 podstawowych zawodników oraz opcjonalnie trzech graczy rezerwowych i trenera, których dane do kont na platformie STEAM zostały podane w Formularzu Zgłoszeniowym. Jej skład może być jednokrotnie zmieniony za zgodą Administracji. Przedsiębiorca może zgłosić więcej niż jedną drużynę.

W skład drużyny rozgrywającej dany mecz (tj. 5 zawodników) musi wchodzić co najmniej 3 pracowników przedsiębiorcy. Na wniosek organizatora przedsiębiorca jest zobowiązany przedstawić potwierdzenie zatrudnienia danego zawodnika (poprzez przedstawienie: kopii umowy lub wyciągu z umowy lub oświadczenia przedsiębiorcy o zatrudnieniu). W każdym meczu udział musi brać co najmniej 3 pracowników przedsiębiorcy.

1.6 Kapitan

Osoba reprezentująca drużynę i podejmująca decyzje w jej imieniu.

1.7 Uczestnik

Uczestnikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest zarówno przedsiębiorca (albo osoba upoważniona przez niego) zgłaszający drużynę do turnieju, jak i każdy z członków zgłoszonej drużyny. Każdy z uczestników bierze udział w rozgrywkach na

własne ryzyko i odpowiedzialność. Minimalny wiek uczestnika to 17 lat (przy przedstawieniu zgody opiekuna).

1.8 Administracja

Grupa osób wyznaczonych przez **Organizatora** do przeprowadzania rozgrywek turnieju.

1.9 Strefa czasowa

Organizator turnieju podaje wszystkie godziny meczów zgodnie z obowiązującym czasem w Polsce (uwzględniając zmianę czasu) - GMT+2 Czas środkowoeuropejski letni.

1.10 Rozgrywki

Rozgrywki/Turniej Online - Rozgrywki prowadzone przez Internet.

2. Postanowienia ogólne

2.1 Zmiany

Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu, bez obowiązku poinformowania o tym fakcie Uczestników. Wymienione są następujące kanały komunikacji:

- Komunikacja e-mail : morele.ebc@ggleague.pl
- Komunikacja toornament.com

W przypadkach nagłych Organizator zastrzega możliwość używania określonego przez siebie kanału komunikacji.

2.2 Zgłoszenie Drużyny

Zgłoszenie drużyny następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją warunków Regulaminu.

2.3 Opłata rejestracyjna

Zgłoszenie Drużyny do turnieju jest równoznaczne z zawarciem przez przedsiębiorcę umowy cywilno-prawnej z Organizatorem i stanowi podstawę do wystawienia przez organizatora faktury VAT bez podpisu odbiorcy w pełnej wysokości. Zgłoszenie Drużyny podlega jednorazowej opłacie w wysokości 500,00 zł powiększonej o należny podatek VAT, płatnej w terminie 7 dni od otrzymania danych do przelewu. Przez pierwszy tydzień zapisów tj. 06.11.2019 do 12.11.2019 wpisowe zostaje pomniejszone o 10% i opłata wpisowa wynosi 450 zł powiększona o należny podatek VAT, płatne w terminie 7 dni od otrzymania danych do przelewu. Momentem decydującym o zakwalifikowaniu się do zniżki jest prawidłowo wysłany formularz w podanym terminie, bez możliwości późniejszej edycji zgłoszenia (nie dotyczy zmian

zawodników). Przez cały okres zapisów tj. 06.11.2019 do 25.11.2019 (data może zostać przedłużona, zniżka jest uznawana nawet w takim przypadku), uczestnicy poprzednich edycji E-Biznes Cup edycja 1 i 2, mają stałą zniżkę 10% na opłatę rejestracyjną i wynosi ona 450 zł powiększoną o należny podatek VAT, płatne w terminie 7 dni od otrzymania danych do przelewu.

Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia Drużyny do turnieju w przypadku dokonania opłaty w formacie niezgodnym z ustalonym przez Organizatora (kwota, tytuł wpłaty, podmiot wpłacający). W takim wypadku opłata rejestracyjna podlega zwrotowi.

2.4 Zatwierdzenie Drużyny

Organizator zatwierdza Drużynę po otrzymaniu prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego oraz zaksięgowaniu opłaty rejestracyjnej. Zatwierdzenie Drużyny stanowi potwierdzenie zawarcia umowy z organizatorem, która obowiązuje do zakończenia sezonu. Organizator zastrzega sobie prawo do niezatwierdzenia drużyny.

2.5 Zgłaszający zobowiązany jest w szczególności do:

2.6.1

Dokonania pełnej wpłaty w terminie 7 dni przed rozpoczęciem rozgrywek na numer konta wskazany w wiadomości zatwierdzającej zgłoszenie drużyny.

2.6.2

W przypadku prośby Organizatora na dostarczenie dokumentów potwierdzających przynależność pracownika do firmy (poprzez przedstawienie: kopii umowy lub wyciągu z umowy lub oświadczenia przedsiębiorcy o zatrudnieniu).

2.6.3

Zapoznania się i stosowania do regulaminu rozgrywek.

2.7 Nagrody.

2.7.1

Pula nagród zależy od ilości drużyn uczestniczących w danym turnieju

2.7.2

Pula nagród dla danego turnieju zostanie podzielona na nagrody rzeczowe, według uznania Organizatora.

2.7.3

Nagrodzone zostaną trzy pierwsze drużyny Wielkiego Finału - odbiorcą nagrody jest kapitan danej drużyny.

2.7.4

Organizator może z puli nagród przyznawać nagrody zespołowe lub indywidualne w trakcie rozgrywek (np. MVP tygodnia).

2.7.5

Od nagród dla członków drużyn Organizator pobierze zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 % wartości wygranej rzeczowej lub nagrody pieniężnej.

2.7.6

Nagrody dla przedsiębiorców podlegają opodatkowaniu według tych samych zasad jak dochód z prowadzonej przez nich działalności gospodarczej i przedsiębiorca jest zobowiązany sam opodatkować przychód (dochód) z wygranej.

2.7.7

Nagrody dla osób fizycznych podlegają opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym w wysokości 10 % wygranej lub nagrody, który pobierany i odprowadzany jest przez organizatora.

2.8

Organizator zastrzega sobie prawo interpretacji niniejszego Regulaminu w sytuacjach spornych. Wszelkie punkty niezawarte w tym regulaminie rozstrzygane są przez administrację zgodnie z zasadami fair-play.

2.9

Decyzja administracji jest ostateczna.

2.10 Dane osobowe, wizerunek i poufność.

2.10.1

Warunkiem uczestnictwa Drużyny w Turnieju jest wyrażenie zgody przez przedsiębiorcę i zawodników na przetwarzanie ich danych osobowych oraz utrwalanie i wykorzystanie ich wizerunku w celach marketingowych - na potrzeby rozgrywek przez Organizatora i Partnerów, a także na wysyłanie elektronicznej informacji handlowej na adres e-mail przez Organizatora i Partnerów (zgodnie z ustawą z dn. 10.05.2018 r. o ochronie danych osobowych dz. U. z 2018 poz. 1000).

2.10.2

Przedsiębiorca ponosi odpowiedzialność za prawdziwość oświadczeń o ww. zgodach zawodników w Formularzu Zgłoszeniowym.

2.10.3

Zgłoszenie Drużyny jest równoznaczne z wyrażeniem zgody Organizatorowi oraz Partnerom na nieodpłatne wykorzystanie firmy przedsiębiorcy i logo (znaku towarowego) na potrzeby projektu Morele E-Biznes Cup i późniejszych działań związanych z tym projektem, m.in. zamieszczenie logo (znaku towarowego) i firmy przedsiębiorcy na stronie internetowej, a także innych materiałach elektronicznych i papierowych związanych z w/w projektem.

2.10.4

Wszystkie materiały, które mogłyby naruszyć prawa uczestników (dane osobowe itp.) oraz takie, które mogłyby wpłynąć na rozgrywany turniej (tj. protesty, korespondencje z administratorami, itp.) uważa się za ściśle poufne.

3. Rozporządzenia turniejowe

3.1

Łącznie w turnieju bierze udział maksymalnie 208 drużyn zgłoszonych za pomocą Formularza Zgłoszeniowego. Celem rozgrywek jest wyłonienie zwycięzców turnieju online, którzy zmierzą się w Wielkim Finale o główne nagrody.

3.1.1.

Organizator zastrzega sobie prawo nie przeprowadzenia danego turnieju w przypadku zbyt małej liczby zgłoszonych drużyn.

3.2

O tym, które ze zgłoszonych drużyn wezmą udział w turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.

3.3 Pula map rozgrywanych w trakcie turnieju:

de_dust2
de_vertigo
de_inferno
de_mirage
de_nuke
de_overpass
de_train

3.4 Procedury przedmeczowe

Kapitanowie mają obowiązek stawić się na mecz:

W przypadku rozgrywek Online: na serwerze Discord, co najmniej 15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia meczu

3.4.1

W trakcie procedur przedmeczowych kapitanowie komunikują się z administracją za pomocą ustalonego kanału komunikacyjnego podanego podczas zatwierdzania uczestnictwa lub dodatkowej wiadomości organizacyjnej.

3.4.1.1

W przypadku rozgrywek stacjonarnych, procedury będą przeprowadzane na miejscu, rozgrywki online będą korzystać z komunikatora tekstowego bądź głosowego.

3.4.2

W trakcie procedur przedmeczowych kapitanowie otrzymują adres IP oraz hasło serwera meczowego, na którym zostanie rozegrane spotkanie.

3.5

Serwery meczowe korzystają z najnowszej konfiguracji ESL (esl5on5.cfg). Tickrate 128.

4.0 Rozporządzenia specyficzne dla rozgrywek

4.1 Turniej Online

4.1.1

Turniej Online jest podzielony na fazę grupową oraz fazę pucharową. Po zakończonej fazie grupowej, określona ilość drużyn z każdej grupy walczy o zwycięstwo w fazie pucharowej.

4.1.1.1

Ilość drużyn awansujących z grupy do fazy pucharowej uzależniona jest od ilości zgłoszonych drużyn do rozgrywek Online.

4.1.2

Losowanie drużyn odbędzie się z 3 koszyków

4.2 Faza grupowa

4.2.1

Zgłoszone drużyny zostają losowo przydzielone do grup po 8 drużyn.

4.2.2

W przypadku, kiedy ilość zgłoszonych drużyn do Turnieju Online nie jest podzielna przez 8 zostaną one odpowiednio rozdzielone do istniejących grup lub zostaną utworzone nowe grupy.

4.2.3

Mecze fazy grupowej rozgrywane są w systemie BO1.

4.2.4

Za wygranie meczu drużyna otrzymuje 1 punkt, za przegranie meczu otrzymuje 0 punktów.

4.2.5

Zebrana ilość punktów decyduje o pozycji drużyny w grupie.

4.2.6

W przypadku, kiedy liczba punktów więcej niż jednej drużyny jest taka sama, ostateczna kolejność jest wyłaniana jest na podstawie czynników przedstawionych poniżej z priorytetem zgodnym w kolejności ich podania:

- Pojedynek bezpośredni.
- Stosunek wygranych do przegranych rund

4.3 Faza Pucharowa

4.3.1

Faza pucharowa rozgrywana jest w systemie drabinki turniejowej.

4.3.2

Losowanie par odbędzie się po zakończeniu fazy online.

4.3.3

Mecze rozgrywane są w formacie BO3.

4.3.4

Podczas Turnieju Online do Wielkiego Finału zostaną wyłonione dwie najlepsze drużyny.

4.5 Wielki Finał

4.5.1

Po zakończeniu turnieju online wyłonione 2 drużyny zmierzą się w Turnieju offline o główne nagrody. Miejsce rozgrywania Turnieju finałowego będzie podane przed eventem.

4.5.2

Finał oraz Mecz o 3 miejsce Wielkiego Finału rozgrywane są w systemie BO3.

5. Zawodnicy

5.1

Zawodnicy w trakcie meczu zobowiązani są do przestrzegania ogólnie pojętej netykiety oraz Zasad Steam dot. postępowania w sieci; niestosowanie się do tej zasady skutkować będzie ostrzeżeniami od administracji i/lub przydzieleniem punktów karnych.

5.2

Te same zasady dotyczą awatarów oraz nicków reprezentujących gracza na serwerze.

5.3

Zawodnicy zobowiązani są do grania na kontach podanych w Formularzu Rejestracyjnym.

5.3.1

Każde zgłaszane konto do rozgrywek E-Biznes Cup 3, musi mieć co najmniej 200 godzin rozegranych w Counter Strike: Global Offensive.

5.4

Jeden zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę.

5.5

Żaden z zawodników nie może brać udziału w profesjonalnych rozgrywkach Counter-Strike: Global Offensive. Jeżeli administratorzy rozgrywek zauważą jakiegokolwiek próby oszustwa co do kwestii zawodników, drużyna zostaje zdyskwalifikowana bez możliwości zwrotu wpisowego.

5.5.1

Profesjonalnym zawodnikiem CS:GO jest:

Osoba, której oficjalny profil znajduje się na portalu:

https://liquipedia.net/counterstrike/Main_Page

Osoba, której oficjalny profil znajduje się na portalu: <https://www.hltv.org>

Osoba, która ma (lub miała) kontrakt z organizacją e-sportową, jako zawodnik/gracz w ostatnich 2 latach.

Osoba, która brała udział w turnieju:

ESL Mistrzostwa Polski

Polska Liga Esportowa

GG League

East Games United

Złocieniec Game Festival

Łomża Zero Esport Tour

LAN Elovego Esports

A także we wszystkich pozostałych turniejach w których pula nagród przekracza 10 tys. zł.

5.5.2

Wszystkie edycje turnieju Morele E-Biznes Cup oraz jego bezpośrednie następstwa wyłączone są z ograniczeń turniejowych.

5.5.3

Organizator zastrzega sobie możliwość definicji gracza jako profesjonalnego zawodnika na podstawie innych czynników niż przedstawione powyżej.

5.5.4

Przez finały organizator rozumie: - Faza rozgrywana offline turnieju z otwartymi eliminacjami rozgrywanymi online.

6. Tryb rozgrywek

6.1

Aby mecz został rozpoczęty i uznany jako ważny, na wyznaczony termin spotkania musi się pojawić co najmniej 4 zawodników ze zgłoszonego składu. Drużyna, która do 15 minut po wyznaczonym terminie spotkania nie będzie w stanie wystawić 80% [4] składu, ukarana jest walkowerem.

6.1.1

Mecz ma prawo zostać przełożony z powodów losowych. Aby je przełożyć spełnione muszą być następujące warunki:

-Bezpośrednia zgoda Organizatora rozgrywek.

-Zgoda drużyny przeciwnej.

-Nowy termin meczu musi się odbywać w trakcie tej samej rundy

W przypadku, kiedy te punkty nie mogą być spełnione, a drużyna nie będzie mogła się stawić na mecz, zgodnie z punktem 6.1 zostanie ukarana walkowerem.

6.2

W przypadku, kiedy w trakcie meczu okaże się, że jeden z zawodników jest niezdolny do dalszej gry jego miejsce może zająć wskazany w formularzu gracz rezerwowy lub trener.

6.3

Jeżeli w trakcie rozgrywki jeden z zawodników utraci połączenie z serwerem, zanim

dojdzie do jakiegokolwiek zabójstwa, na żądanie zawodników poszkodowanej drużyny runda może zostać powtórzona.

6.4 Banowanie map

6.4.1

W trakcie meczów BO1 obie drużyny banują na zmianę po jednej mapie, aż zostanie tylko jedna.

6.4.3

W trakcie meczów BO3 wykorzystywany będzie system **ban/ban/pick/pick/ban/ban/pick**.

6.5

Na początku każdej mapy rozgrywana jest „runda nożowa”, w której zwycięska drużyna wybiera stronę rozpoczynającą mecz.

6.6

W przypadku meczów BO3, przerwa pomiędzy poszczególnymi mapami winna trwać nie więcej niż 15 minut.

6.7

W przypadku problemów bądź potrzeby wykonania przerwy taktycznej, drużyny mogą skorzystać z systemu pauz.

6.7.1

Na każdą mapę przypadają 4 pauzy, 2 na każdą połowę (2 taktyczne, 2 techniczne). Pauza taktyczna trwa 60 sekund

6.7.2

Na wezwanie zawodnika lub administratora mecz może zostać zapauzowany z przyczyn technicznych.

6.7.2.1

Nadużywanie pauz może skutkować ostrzeżeniem przez administratora i/lub nadaniem punktów karnych zgodnie z taryfikatorem.

6.7.2.2

Jednorazowa pauza techniczna nie powinna trwać więcej niż 10 minut.

6.7.2.3

W przypadku porozumienia między drużynami pauza może zostać przedłużona do nie więcej niż 15 minut.

6.7.2.4

Przedłużanie pauzy poza regulaminowy czas skutkować będzie nadaniem punktów karnych zgodnie z taryfikatorem.

6.7.3

Z przyczyn losowych mecz może zostać wstrzymany lub przełożony przez Administrację

7. Zapobieganie oszustwom

7.1

Podczas turnieju nie jest wykorzystywane żadne zewnętrzne oprogramowanie typu Anty Cheat.

7.2

Każdy z zawodników rozgrywających spotkanie online zobowiązany jest do nagrywania dema POV z każdej mapy korzystając z komendy „record”. Na nagraniu znajdować się musi każda runda włącznie z rundą nożową. Brak jakiegokolwiek rundy traktowany będzie jako brak nagrania z danego spotkania.

7.2.1

Na wezwanie administracji gracze są zobowiązani dostarczyć nagrany plik dem do administracji na wskazany hosting plików. Niewywiązanie się z tego skutkować będzie nadaniem punktów karnych zgodnie z taryfikatorem kar.

7.3

Bezwzględnie zakazane jest używanie programów ułatwiających rozgrywkę w jakikolwiek sposób (tak zwanych „cheatów”).

7.3.1

Zakazane są również wszelkiego rodzaju wspomagające skrypty z wyłączeniem tzw. „jump throw script” – ten można swobodnie wykorzystywać na serwerach meczowych.

8. Taryfikator kar

8.1

Każda drużyna rozpoczyna turniej z liczbą punktów karnych wynoszących 0. Zebrane przez drużyny punkty zapisywane są na cały okres trwania turnieju i nie ulegają przeterminowaniu. Osiągnięcie progu 10 punktów skutkuje dyskwalifikacją.

8.2 Tabela przedstawiająca taryfikator kar:

Łamanie zasad netykiety

1 pkt

Nick / awatar niezgodny z regulaminem

2 pkt

Nieodpowiednie zachowanie wobec administracji

3 pkt

Nieodpowiednie zachowanie wobec przeciwnika

3 pkt

Nadużywanie systemu protestów

3 pkt

Nadużywanie systemu pauz

2 pkt

Opóźnianie startu meczu

2 pkt

Niestosowanie się do poleceń administracji

2pkt

Przedłużanie pauzy ponad regulaminowy czas

1 pkt/min

Niedostarczenie dema na wezwanie administracji (faza RO64 - R08)

8 pkt

Niedostarczenie dema na wezwanie administracji (faza ćwierćfinał – finał)

10 pkt

Używanie programów wspomagających

10 pkt

Brak wymaganej liczby pracowników w składzie Drużyny

10 pkt

Niedostarczenie dokumentów potwierdzających zatrudnienie danego zawodnika u przedsiębiorcy

10pkt

9. Protesty

9.1

Każdej drużynie przysługuje prawo do protestu.

9.2

Protesty należy składać do Administracji w przypadku podejrzenia złamania regulaminu turnieju.

9.3

Protesty należy złożyć do Administracji do 10 minut po zakończeniu rozgrywanego spotkania.

9.3.1

W przypadkach szczególnych (określonych przez administrację) protest zgłoszony może zostać w późniejszym terminie.

9.3.2

Protesty mogą być składane także w trakcie rozgrywania meczu.

9.3.3

W przypadku, kiedy protest jest złożony w trakcie przeprowadzania spotkania, może ono zostać wstrzymane przez Administrację w celu zweryfikowania słuszności zgłoszenia.

9.3.4

Protest należy zgłosić poprzez platformę Discord - <https://discord.gg/FqyMkZ> w odpowiednim dziale zgodnie z instrukcjami tam zawartymi.

10. Dyskwalifikacje

10.1

Drużynie zdyskwalifikowanej nie przysługuje zwrot kwoty wpisowego.

10.2

W przypadku dyskwalifikacji drużyny w fazie pucharowej wynik ostatniego meczu pucharowego drużyny zdyskwalifikowanej zostanie zweryfikowany jako walkower (16:0) na rzecz przeciwnika.

10.3

W przypadku dyskwalifikacji drużyny w fazie grupowej, wszystkie mecze drużyny zdyskwalifikowanej zamieniane są na walkowery (16:0), w tym również mecze już rozegrane.

10.4

Ze względu na obecność małych punktów wynikających z punktu 4.2.6 dla rozgrywek online oraz 4.4.3.5 dla rozgrywek w Krakowie, w przypadku walkowera w pojedynczym spotkaniu, wynik meczu traktowany jest jako 16:0 na korzyść drużyny otrzymującej walkowera.

11. Komunikacja z administratorami

11.1 Kontakt z administracją turniejową odbywa się tylko i wyłącznie poprzez platformę Discord - <https://discord.gg/FqyMkZ>

12 KLAUZULA INFORMACYJNA RODO

12.1. Administratorem danych osobowych jest:
GG LEAGUE, ul. Taczaka 24/207, 61-816 Poznań.

12.2 We wszelkich sprawach związanych z gromadzeniem i przetwarzaniem danych osobowych możecie się Państwo kontaktować się za pomocą poczty elektronicznej: s.stanislawski@ggleague.pl

12.3 Administrator danych osobowych gromadzi i przetwarza dane osobowe w celu przeprowadzenia turnieju, o którym mowa w pkt 1.3 Regulaminu na podstawie zawartych umów oraz udzielonych zgód.

12.4 Administrator przetwarza dane osobowe w ściśle określonym, minimalnym zakresie niezbędnym do osiągnięcia celu, o którym mowa powyżej. W szczególnych sytuacjach Administrator może przekazać/powierzyć dane innym podmiotom. Podstawą przekazania/powierzenia danych są przepisy prawa lub właściwie skonstruowane, zapewniające bezpieczeństwo danym osobowym, umowy powierzenia danych do przetwarzania. Dane osobowe nie będą przekazane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.

12.5. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celu dla którego zostały zebrane oraz zgodnie z terminami archiwizacji określonymi przez przepisy prawa, tj.: a) w przypadku zgody – przez czas wskazany w oświadczeniu o zgodzie, do czasu odwołania zgody, b) w przypadku umowy bądź innej czynności prawnej – przez czas niezbędny do realizacji umowy, a jeżeli dana czynności nie doszła do skutku, przez okres 3 lat od dnia zebrania danych, c) danych archiwalnych – po wygaśnięciu danej umowy, dane osobowe przetwarzane są przez 10 lat.

12.6 W związku z przetwarzaniem danych osobowych, z wyjątkami zastrzeżonymi przepisami prawa, mają Państwo prawo do: - dostępu do treści swoich danych osobowych, - żądania ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych oraz uzyskania kopii danych, - wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania. - cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie uprzednio wydanej zgody na przetwarzanie. Możliwe jest także, że – zgodnie z przepisami prawa - Organizator będzie uprawniony do przetwarzania danych na innej podstawie prawnej lub w innym celu.

12.7 Przysługuje Państwu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego w sprawach ochrony danych osobowych na niezgodne z RODO przetwarzanie danych osobowych przez Administratora.

12.8 Dane osobowe mogą być przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą profilowane.

12.9 W sytuacji, gdy przetwarzanie danych osobowych odbywa się na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą, podanie przez Państwa danych osobowych Administratorowi ma charakter dobrowolny.

12.10 Podanie przez Państwa danych osobowych jest obowiązkowe, w sytuacji, gdy przesłankę przetwarzania danych osobowych stanowi przepis prawa lub zawarta między stronami umowa.