

## Regulamin ESPORT NINJA

### 1. DEFINICJE

Na potrzeby niniejszego Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:

1. **Organizator** – Stowarzyszenie OSPRO Sporty Przeszkodowe, Wolica ul. Przerąbkowska 3, 05-830 Nadarzyn. NIP: 5342657036.
2. **Uczestnik** – każda pełnoletnia osoba, która zgłosi udział i zaakceptuje niniejszy Regulamin. W przypadku osób niepełnoletnich każda niepełnoletnia osoba, której rodzic / opiekun prawny (dalej: opiekun) przed rozpoczęciem Wydarzenia wyrazi zgodę na oryginale oświadczenia.
3. **Serwis zapisów** – serwis internetowy wskazany przez Organizatora, dostępny pod adresem [ninjaseries.events](http://ninjaseries.events), [www.esportninjalife.com](http://www.esportninjalife.com) umożliwiający Uczestnikom m.in. przystąpienie do rywalizacji, publikowanie swoich wyników oraz śledzenie wyników innych Uczestników.
4. **Klasyfikacja** – uporządkowane w kolejności wyniki zawodników (zawodniczek), którzy startowali w kategorii GUARDIAN, GLOBAL ELITE w swoich kategoriach wiekowych i ukończyli rywalizację, będąc sklasyfikowanymi w Kategorii.
5. **Wydarzenie / ESPORT NINJA** – rywalizacja esportowo-sportowa realizowana podczas Poznań Game Arena (ul. Głogowska 10, 60-734 Poznań), zgodnie z harmonogramem określonym na stronie internetowej wydarzenia [ninjaseries.events](http://ninjaseries.events), [www.esportninjalife.com](http://www.esportninjalife.com).
6. **Wyścig / rywalizacja** – tor z przeszkodami wraz z próbami na stanowisku esportowym z elektronicznym pomiarem czasu.

### 2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa w Wydarzeniu esportowo-sportowym – Esport Ninja oraz korzystania z Serwisu.
2. Esport Ninja to inicjatywa, której celem jest połączenie świata gier komputerowych ze zdrowym, świadomym stylem życia. Projekt promuje wychowanie poprzez esport, ucząc równowagi między pasją do grania a aktywnością fizyczną i troską o dobrostan psychiczny. Esport Ninja stawia na edukację młodych graczy w zakresie przeciwdziałania cyberprzemocy, hejtu oraz wspierania zasad fair play. W ramach przedsięwzięcia uczestnicy rozwijają umiejętność współpracy, szacunku i odpowiedzialności, a także poznają znaczenie etyki i różnorodności w środowisku gamingowym. Esport Ninja to społeczność, która łączy wartości sportu tradycyjnego i elektronicznego, pokazując, że granie może być nie tylko zabawą, ale też drogą do rozwoju i pozytywnej zmiany.
3. Istotą rywalizacji Esport Ninja jest rywalizacja indywidualna oraz np. w duetach w oparciu o wyniki uzyskiwane przez Uczestników w kategoriach, w rywalizacji Esport Ninja, rozgrywanych w całej Polsce, podczas których prowadzony jest elektroniczny pomiar czasu, na przeszkodach inspirowanych grą Counter-Strike 2 przez Organizatora.
4. Warunkiem uczestnictwa w rywalizacji Uczestnika (niepełnoletniego) jest zgoda (opiekuna) Uczestnika i dobry stan zdrowia, bez przeciwwskazań medycznych do uczestnictwa w poszczególnej rywalizacji oraz świadomość startu w rywalizacji na własną odpowiedzialność z pełną świadomością niebezpieczeństwa i ryzyka wynikającego z charakteru tego Wydarzenia.
5. Uczestnicy oraz opiekunowie uczestników startujący w rywalizacji oświadczają, że uczestnicy są zdolni do udziału w rywalizacji sportowej oraz nie posiadają przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w rywalizacji oraz biorą udział w rywalizacji wyłącznie na własną odpowiedzialność. Uczestnicy oraz opiekunowie uczestników są zobowiązani własnoręcznie podpisać oświadczenie o braku przeciwwskazań zdrowotnych do wysiłku fizycznego podczas udziału w Wydarzeniu. Oświadczenia składają wszyscy Uczestnicy Esport Ninja z wyjątkiem Uczestników „For Fun – Buzzer Challenge” oraz „For Fun - 1 vs 1 z pashaBiceps”.
6. Uczestnicy są obowiązani do zachowania dyscypliny oraz do wykonywania poleceń osoby odpowiedzialnej za przebieg Wydarzenia. Każdy Uczestnik bierze udział w rywalizacji na ryzyko i odpowiedzialność własną (w przypadku uczestnika niepełnoletniego - opiekuna).
7. Zabrania się usuwania znaków wodnych z oficjalnych materiałów zdjęciowych i video z udziału w Wydarzeniu.

### 3. HARMONOGRAM\*

1. Wydarzenie odbędzie się w następującym terminie i miejscu: 24-26.10.2025 r., Międzynarodowe Targi Poznańskie (ul. Głogowska 10, 60-734 Poznań) - Poznań Game Arena.

24.10.2025 r. (piątek, 11:00–20:00):

Godzina	Kategoria	Aktywność
11:00–11:30	GUARDIAN (10–11 lat)	Bieg 1 vs 1
11:30–12:00	GUARDIAN (12–14 lat)	
12:00–13:00	GLOBAL ELITE (15+ lat)	
13:00–13:30	FOR FUN	Rzut granatem (do okna de_mirage) Papito Challenge - AWP (18+)
13:30–14:30	GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
14:30–15:00	GUARDIAN (10–11 lat)	
15:00–15:30	GUARDIAN (12–14 lat)	
15:30–16:00	FOR FUN	1 vs 1 z pashaBiceps
16:00–17:00	GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
17:00–18:00	GLOBAL ELITE (15+ lat)	
18:00–18:30	Duety	Bieg w duetach (2 vs 2)
18:30–19:30	GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
19:30–20:00	FOR FUN	Buzzer Challenge (zatrzymaj czas na 10,00)

25.10.2025 r. (sobota, 9:00–20:00):

Godzina	Kategoria	Aktywność
09:00–09:30	GUARDIAN (10–11 lat)	Bieg 1 vs 1
09:30–10:00	GUARDIAN (12–14 lat)	
10:00–11:00	GLOBAL ELITE (15+ lat)	
11:00–11:30	FOR FUN	Rzut granatem (do okna de_mirage) Papito Challenge - AWP (18+)
11:30–12:30	GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
12:30–13:00	GUARDIAN (10–11 lat)	
13:00–13:30	GUARDIAN (12–14 lat)	
13:30–14:00	FOR FUN	Rzut granatem (do okna de_mirage) Papito Challenge - AWP (18+)
14:00–15:00	GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
15:00–15:30	GUARDIAN (10–11 lat)	
15:30–16:00	GUARDIAN (12–14 lat)	
16:00–16:30	FOR FUN	1 vs 1 z pashaBiceps Bieg pokazowy Esport Ninja
16:30–17:30	GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
<b>17:30–19:30</b>	<b>FINAL</b>	<b>WIELKI FINAL rywalizacji Esport Ninja</b>
19:30–20:00	FOR FUN	Buzzer Challenge (zatrzymaj czas na 10,00)

26.10.2025 r. (niedziela, 11:00–18:00):

Godzina	Kategoria	Aktywność
09:00–09:30	FOR FUN – GUARDIAN (10–11 lat)	Bieg 1 vs 1
09:30–10:00	FOR FUN – GUARDIAN (12–14 lat)	
10:00–11:00	FOR FUN – GLOBAL ELITE (15+ lat)	
11:00–11:30	FOR FUN	1 vs 1 z pashaBiceps
11:30–12:30	FOR FUN – GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
12:30–13:00	FOR FUN – GUARDIAN (10–11 lat)	
13:00–13:30	FOR FUN – GUARDIAN (12–14 lat)	
13:30–14:00	Duety	Bieg w duetach (2 vs 2)
14:00–14:30	Godziny otwarte	Godziny otwarte na Esport Ninja
14:30–15:30	FOR FUN – GLOBAL ELITE (15+ lat)	Bieg 1 vs 1
15:30–16:30	FOR FUN – GLOBAL ELITE (15+ lat)	
16:30–17:00	FOR FUN	1 vs 1 z pashaBiceps
17:00–17:30	FOR FUN	Rzut granatem (do okna de_mirage) Papito Challenge - AWP (18+)
17:30–18:00	FOR FUN	Buzzer Challenge (zatrzymaj czas na 10,00)

Dekoracja finalistów **rywalizacji Esport Ninja** wszystkich kategorii około godziny 19:00 w dniu 25.10.2025 r. (sobota).

\* Harmonogram eventu może ulec zmianie.

#### 4. ZASADY KWALIFIKACJI

1. Uczestnicy mogą wziąć udział w jednej z dwóch kategorii – GUARDIAN i GLOBAL ELITE. Uczestnicy rywalizują w trzech kategoriach wiekowych:
  - GUARDIAN: 10-11 lat,
  - GUARDIAN: 12-14 lat,
  - GLOBAL ELITE: 15 lat i więcej.O danej kategorii wiekowej decyduje rocznik Uczestnika.
2. Aby zdobyć tytuł zwycięzcy kategorii wiekowej w Esport Ninja, Uczestnik musi wystartować w finałach rywalizacji. Do finału każdej kategorii wiekowej kwalifikuje się 16-stu najlepszych Uczestników biorących udział w rywalizacji 1 vs 1 w dniach 24-25.10.2025 r.
3. Istnieje możliwość przyznania tzw. dzikiej karty dla Uczestnika., który nie uzyskał kwalifikacji do finału.
4. Nie istnieje podział klasyfikacji na kategorię kobiet i mężczyzn. Organizator może wyróżnić zawodnika/zawodniczkę o szczególnych umiejętnościach i zasługach dla promocji sportu lub esportsu.
5. Kategorie wiekowe posiadają swoje klasyfikacje, podium, wyróżnienia i oddzielne nagrody.
6. Aby zdobyć tytuł zwycięzcy danej kategorii wiekowej uczestnik musi pokonać tor w jak najszybszym czasie i być pierwszym w swojej kategorii wiekowej podczas finałów rywalizacji Esport Ninja (tj. w godz. 17:30-19:30 dnia 25.10.2025 r.).

## 5. ZASADY RYWALIZACJI

1. Każdy Uczestnik ma jedną prośbę przejścia toru w rywalizacji 1 vs 1 oraz w rywalizacji drużynowej Esport Ninja w limicie 3 minut.
2. Każdy Uczestnik może powtarzać przeszkodę w limicie czasu. Gdy Uczestnik spadnie z jakiejś przeszkody może podjąć kolejną próbę jej pokonania (np. rampa).
3. W klasyfikacji generalnej do TOP16 kategorii wiekowej finałów i finałach każdej kategorii wiekowej najwyżej są osoby, które pokonały tor w najszybszym czasie. Jeżeli osoby zdobędą ten sam czas, zdecyduje czas uzyskania 30 eliminacji na stanowisku esportowym podczas tzw. dogrywki, którą Organizator przeprowadzi we wskazanym miejscu i czasie.
4. Uczestnicy, którzy nie biorą udziału w rywalizacji, muszą pozostać w strefie oczekiwania i mają zakaz wchodzenia do strefy rywalizacji.
5. Strefa oczekiwania to obszar blisko przylegający do strefy Esport Ninja.
6. W rywalizacji drużynowej (tzw. duety) Uczestnicy starają się przejść tor w jak najlepszym czasie.
7. W rywalizacji drużynowej (tzw. duety) Uczestnicy wskazują, który zawodnik ma za zadanie uzyskać 30 eliminacji na stanowisku esportowym na początku oraz na końcu rywalizacji, a który zawodnik pokonuje tor pod względem sportowym. Organizator dołoży starań, aby rywalizacja drużynowa (tzw. duety) odbywały się z podziałem na kategorie wiekowe oraz formułę GUARDIAN: 10-11 lat, GUARDIAN: 12-14 lat, GLOBAL ELITE: 15 lat i więcej.
8. Przeszkoda jest zaliczona w momencie, gdy pokona ją Uczestnik dowolnym sposobem zgodnie z trasą wskazaną przez sędziów podczas odprawy Uczestników przed startem każdej fali.
9. Formuła GUARDIAN: dla uczestników rocznikowo do 14. roku życia. Zawodnicy realizują tor biegowy w wersji z uproszczeniami.

Nie pokonują:

- przeszkody nr 3 – rampa w górę z liną,
- przeszkody nr 4 – kompletu skrzyń transportowych do zejścia w dół,
- przeszkody nr 8 – pionowej drabinki na kontenerze.

Zamiast powyższych przeszkód stosuje się przeszkody zastępcze – uczestnik przechodzi trasą z ułatwieniem (przez balkon rampy). Jeśli zawodnik zdecyduje, że pokonuje tor bez balkonu doliczane jest 30 sekund. Konkurencja esportowa odbywa się 1 raz – na początku rywalizacji.

UWAGA: w przypadku niezyskania 30 eliminacji na stanowisku esportowym w czasie 1 minuty, Uczestnik kontynuuje bieg (jednak otrzymuje dodatkowe 60. sekund do czasu ogólnego Uczestnika).

10. Formuła "GLOBAL ELITE": dla uczestników rocznikowo od 15. roku życia. Kategoria rywalizuje na pełnym torze przeszkód. Każdy Uczestnik pokonuje wszystkie elementy, w przypadku rampy (przeszkoda nr 3) istnieje możliwość wyboru ułatwienia (jak w formule „Silver”) – wtedy do czasu końcowego doliczane jest 30 sekund. Zawodnik samodzielnie decyduje, jak pokonać przeszkodę.

Konkurencja esportowa rozgrywana jest 2 razy:

- na początku toru,
- na końcu rywalizacji – aby sprawdzić refleks i precyzję zarówno „na świeżo”, jak i „po wysiłku”.

UWAGA: w przypadku niezyskania 30 eliminacji na stanowisku esportowym w czasie 1 minuty, Uczestnik kontynuuje bieg (jednak otrzymuje każdorazowo dodatkowe 60. sekund do czasu ogólnego Uczestnika).

11. Domyślna intensywność myszy na stanowisku esportowym wynosi 2,5. Uczestnik podczas rejestracji może wskazać dowolną, preferowaną wartość w zakresie sensitivity w Counter-Strike 2. Zmiana w późniejszym czasie nie jest możliwa.
12. Wśród najlepszych Uczestników z kategorii wiekowej w rywalizacji 1 vs 1 do finałów przechodzi po 16 Uczestników z najlepszymi czasami pokonania toru.

13. Wielki finał polegać będzie na przejściu toru na zasadach, jak w rywalizacji 1 vs 1.
14. Wielki finał odbywa się zawsze przed ceremonią wręczenia nagród.
15. Czas jest zapisany w momencie wciśnięcia przycisku (buzzera) na końcu rywalizacji (tj. umieszczonego na 8 przeszkodzie).
16. W ramach wydarzenia Esport Ninja odbędą się trzy konkurencje zręcznościowo-siłowe inspirowane światem Counter-Strike 2, których celem jest rozrywka:
  - rzut granatem do okna de\_mirage: Uczestnik staje na wyznaczonym miejscu startowym - tzw. rampie. Zadaniem uczestnika jest trafienie repliką granatu do okna inspirowanego mapą de\_mirage. Dopuszcza się dowolną technikę rzutu, o ile nie stwarza ona zagrożenia dla innych uczestników lub sprzętu. Każdy uczestnik ma jedną próbę konkursową. O wyniku decyduje trafienie do okna. Wygrywa każdy Uczestnik, który uzyska trafienie,
  - Papito challenge - AWP (18+): na sygnał sędziego Uczestnicy podnoszą przed sobą obiekt o wadze ok. 5–6 kg, symbolizujący wagę legendarnej snajperki „AWP” z gry Counter-Strike 2. Obiekt należy trzymać na wyprostowanych rękach przed sobą, bez opuszczania lub podpierania. Każdy uczestnik ma jedną próbę. Sędzia ma prawo zdyskwalifikować zawodnika za nieprawidłową postawę. Uczestnik, który utrzyma „AWP” najdłużej w prawidłowej pozycji, zostaje zwycięzcą konkurencji,
  - buzzer challenge (zatrzymaj czas na 10,00): Uczestnik staje przed elektronicznym przyciskiem (buzzer'em). Uczestnik samodzielnie aktywuje urządzenie w celu zatrzymania czasu dokładnie na 10,00 sekund. Pomiar dokonywany jest elektronicznie. Każdy uczestnik ma jedną próbę. Wygrywa każdy Uczestnik, który uzyska wynik 10,00 sekund.

Organizator przewiduje nagrody dla Uczestników w każdej konkurencji zręcznościowo-siłowej.

## 6. ROZPOWSZECHNIANIE WIZERUNKU I PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Uczestnik oraz – w przypadku osoby niepełnoletniej opiekun udzielają Organizatorowi zezwolenia, o którym mowa w art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, na utrwalanie, wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika utrwalonego podczas Wydarzenia w następujących formach i pola eksploatacji:
  - a) utrwalanie, zwielokrotnianie i publiczne udostępnianie wizerunku w dowolnej technice i formie,
  - b) publikacja w prasie, telewizji, radiu, Internecie, w tym na stronach [www.ninjaseries.events](http://www.ninjaseries.events), [www.esportninjalife.com](http://www.esportninjalife.com), w mediach społecznościowych i materiałach promocyjnych Organizatora oraz partnerów Wydarzenia,
  - c) wykorzystanie w transmisjach, relacjach i materiałach informacyjnych z Wydarzenia.
2. Uczestnik oraz – w przypadku osoby niepełnoletniej opiekun udzielają odrębnego zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku przez EURO-NET Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej: Euro), będącą partnerem Wydarzenia, w celach promocyjno-informacyjnych Euro, zgodnie z niniejszym Regulaminem oraz z „Klauzulą informacyjną EURO-NET Sp. z o.o.”, przekazywaną uczestnikom przez Organizatora w imieniu Euro.
3. Zgłoszenie online uczestnictwa w Wydarzeniu wymaga obowiązkowego zaznaczenia pola „Akceptuję Regulamin Esport Ninja”, umieszczonego bezpośrednio nad treścią Regulaminu. Brak akceptacji uniemożliwia wysłanie zgłoszenia. Akceptacja Regulaminu stanowi jednocześnie złożenie oświadczenia woli (art. 60 k.c.) i udzielenie zezwoleń, o których mowa w ust. 1–2.
4. Cofnięcie udzielonego zezwolenia jest możliwe wyłącznie ze skutkiem na przyszłość i w zakresie technicznie oraz prawnie możliwym, bez wpływu na zgodność z prawem czynności dokonanych przed cofnięciem.
5. Organizator przetwarza dane osobowe uczestników zgodnie z RODO na podstawie:
  - a) art. 6 ust. 1 lit. b RODO – w celu organizacji i realizacji udziału w Wydarzeniu,
  - b) art. 6 ust. 1 lit. f RODO – w celu realizacji uzasadnionego interesu Organizatora, polegającego na dokumentowaniu i promocji Wydarzenia oraz publikacji wyników (imię i nazwisko). Uczestnikowi przysługuje prawo sprzeciwu.

6. Uczestnik oraz – w przypadku osoby niepełnoletniej opiekun potwierdza zapoznanie się z „Klauzulą informacyjną Organizatora” oraz z „Klauzulą informacyjną EURO-NET Sp. z o.o.” przekazaną przez Organizatora w imieniu Euro.
7. Wizerunki osób stanowiące element zbiorowych ujęć (tłum, publiczność) mogą być rozpowszechniane bez odrębnego zezwolenia zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
8. Organizator i Euro nie ponoszą odpowiedzialności za dalsze nieuprawnione wykorzystanie wizerunku przez osoby trzecie ani za rozpowszechnianie materiałów opublikowanych zgodnie z prawem przed cofnięciem zezwoleń.

## **7. ZASADY ZAPISÓW**

1. Zapisy odbywają się wyłącznie online. Limit jest ustalany oddzielnie dla każdej rywalizacji, a zapisy odbywają się na dedykowanej stronie Wydarzenia [ninjaseries.events](http://ninjaseries.events), [www.esportninjalife.com](http://www.esportninjalife.com).
2. Warunkiem zapisania się na Wydarzenie jest założenie konta na ninjaseries.events i wypełnienie elektronicznego formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie internetowej ninjaseries.events dotyczącego Wydarzenia. Informacja o serwisach partnerskich znajduje się na stronie dedykowanej Wydarzenia.
3. Dokonując zapisu na Wydarzenie uczestnik oraz opiekun uczestnika wskazują datę startu oraz rodzaj rywalizacji w jakiej będzie uczestniczył.
4. Zapisy na rywalizację z gwarancją utrzymania wszystkich świadczeń przyjmowane są do 30 minut przed startem Wydarzenia.
5. Dokonanie zapisu w terminie późniejszym jest możliwe w miarę dostępności miejsc, przy czym Organizator nie gwarantuje kompletności usług osobom, które dokonają zapisu po upływie terminu, o którym mowa w ust. 4 powyżej.
6. Zapisy online są otwarte do startu danej fali na Wydarzeniu.
7. Przez przekazanie do Organizatora prawidłowo wypełnionego i podpisanego formularza zgłoszeniowego uczestnik oraz opiekun uczestnika wyraża zgodę i zezwala na przetwarzanie podanych przez niego danych osobowych w zakresie opisanym w Regulaminie na potrzeby realizacji i udziału w Wydarzeniu jak również przesłania do informacji o przyszłych imprezach, produktach handlowych, a także na wewnętrzne potrzeby administracyjne i analityczne, zgodnie z Rozporządzeniem PE i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych. Uczestnikowi przysługuje prawo do wycofania takiej zgody i może to zrobić w dowolnym momencie, kierując korespondencję na adres Organizatora. Za pośrednictwem formularza rejestracyjnego Uczestnik wyraźnie wyraża zgodę na przekazanie swoich danych osobowych w celu otrzymywania informacji, reklam, usług, promocji i wiadomości o wydarzeniach organizowanych przez Organizatora lub któregokolwiek z jej partnerów i Sponsorów.

## **8. OPŁATA STARTOWA**

1. Po wysłaniu zgłoszenia rejestracyjnego uczestnik oraz opiekun mają prawo edytować dane osobowe w terminie do zamknięcia zapisów (z wyłączeniem pkt. 5 ust. 11).
2. Wydarzenie Esport Ninja jest bezpłatne.

## **9. PRAWO DO ODSTĄPIENIA OD UMOWY I REZYGNACJI Z UDZIAŁU W WYDARZENIU I RYWALIZACJI**

1. W terminie nie późniejszym niż 14 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia, na które dokonano zapisu, opiekun uczestnika może zrezygnować z uczestnictwa w Wydarzeniu. Rezygnacji dokonuje się w sposób przewidziany dla odstąpienia od umowy. Dniem rezygnacji z Wydarzenia jest dzień doręczenia Organizatorowi informacji o rezygnacji na adres: [biuro@esportninjalife.com](mailto:biuro@esportninjalife.com).
2. Aby skorzystać z prawa odstąpienia od umowy, należy poinformować Organizatora, o swojej decyzji. Informację taką należy przesłać drogą elektroniczną na adres:

[biuro@esportninjalife.com](mailto:biuro@esportninjalife.com), przy czym powinna ona zawierać jednoznaczne oświadczenie o wykonaniu prawa do odstąpienia od umowy

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, jeżeli nie wykonał swoich obowiązków lub wykonał je nienależycie z powodu istnienia siły wyższej tj. okoliczności, o których nie wiedział i nie mógł ich przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec, pomimo dołożenia najwyższej staranności.

## **10. DZIAŁANIE BIURA ZAWODÓW**

1. Biuro Zawodów mieści się na terenie Wydarzenia i rozpoczyna działanie 30 minut rozpoczęciem rywalizacji danego dnia. Weryfikacja na finały następuje w godzinach otwarcia Biura Zawodów najwcześniej na godzinę przed startem finałów (tj. 25.10.2025 r. od godz. 16:30). Weryfikacja na rywalizację powinna nastąpić najpóźniej 15 min przed startem.
2. Podczas weryfikacji uczestnicy muszą posiadać ważny dokument ze zdjęciem (taki jak: dowód osobisty / paszport / legitymacja) celem weryfikacji danych osobowych oraz wieku. W przypadku okazania dokumentu, który nie odpowiada wymogom identyfikacji, Organizator ma prawo odmówić uczestnikowi wzięcia udziału w Wydarzeniu. Zaleca się, aby uczestnik posiadał potwierdzenie zapisu na e-mail.
3. Podczas weryfikacji uczestnicy oraz opiekunowie składają podpisane oświadczenie uczestnika o zapoznaniu się z Regulaminem Esport Ninja zawierające oświadczenie zawodnika o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Wydarzeniu, i akceptacją jego postanowień.
4. Uczestnik oraz opiekun uczestnika mogą upoważnić inną osobę do przekazania oświadczeń. Warunkiem przekazania jest przedstawienie (1) pisemnego upoważnienia dla wskazanej osoby, (2) kserokopii pierwszej strony dowodu osobistego opiekuna oraz (3) własnoręcznie podpisanego przez opiekuna Uczestnika oświadczenia uczestnika o zapoznaniu się z Regulaminem Esport Ninja zawierające oświadczenie zawodnika o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Wydarzeniu. Upoważnienie winno zawierać: (1) dane dokumentu tożsamości osoby upoważnionej, (2) oświadczenie uczestnika o zapoznaniu się z Regulaminem Esport Ninja zawierające oświadczenie zawodnika o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Wydarzeniu i, (3) zgodę na podpisanie przez upoważnioną osobę oświadczenia o zapoznaniu się z Regulaminem Esport Ninja oraz (4) zgodę na przetwarzanie danych osobowych osoby upoważnionej.
5. Niedopuszczalne jest samowolne przekazanie startu w rywalizacji bez uprzedniej zmiany/weryfikacji w Biurze Zawodów. Takie zachowanie skutkuje niedopuszczeniem do udziału / dyskwalifikacją w klasyfikacji zawodów.

## **11. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE**

1. Reklamacje dotyczące spraw związanych z Wydarzeniem, należy składać na piśmie wraz z uzasadnieniem do Organizatora, w terminie 2 dni kalendarzowych od daty przeprowadzenia rywalizacji - bezpośrednio lub listem poleconym (decyduje data stempla pocztowego).
2. Reklamacje przesłane po upływie terminu określonego wyżej nie będą rozpatrywane.
3. Reklamacje dotyczące rywalizacji Organizator rozpatrywać będzie w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia ich otrzymania.
4. Decyzja Organizatora w sprawie reklamacji dotyczących rywalizacji będzie ostateczna.

## **12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje wszystkich Uczestników Wydarzenia.
2. Organizator Wydarzenia oraz Partnerzy Organizatora zastrzegają sobie prawo do przeprowadzenia z Uczestnikami wywiadu, robienia im zdjęć i filmowania na potrzeby reklamowe, promocyjne, wykorzystania w Internecie lub w transmisjach radiowo-telewizyjnych oraz na inne potrzeby komercyjne w związku z tym Wydarzeniem z poszanowaniem obowiązujących w tym zakresie przepisów i uwzględnieniem zakazów ustawowych.
3. Organizator Wydarzenia zastrzegają sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania bez ograniczeń terytorialnych wszelkich zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających Uczestników rywalizacji z poszanowaniem obowiązujących w tym zakresie przepisów i uwzględnieniem zakazów ustawowych. Mogą one być wykorzystane przez Organizatora poprzez umieszczanie na nośnikach, w katalogach oraz mediach,

na stronach internetowych, w mediach społecznościowych, jak również na potrzeby promocyjno-reklamowe związane z działalnością prowadzoną przez Organizatora i Sponsorów Wydarzenia z poszanowaniem obowiązujących przepisów prawa i zakazów ustawowych.

4. Na miejsce rywalizacji zabrania się wnoszenia środków odurzających, nielegalnych substancji, środków podnoszących wydolność fizyczną oraz napojów alkoholowych jakiegokolwiek rodzaju. Uczestnikom zabrania się zażywania takich środków i substancji zarówno przed, jak i podczas rywalizacji pod groźbą wykluczenia z rywalizacji. W wypadku stwierdzenia, że Uczestnik naruszył powyższy zakaz, Organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia go do udziału w rywalizacji lub wykluczenia go w jego trakcie.
5. Wszystkie informacje dotyczące Uczestników uzyskane przez Organizatora i zawarte w formularzu zgłoszeniowym zostaną zapisane w sposób elektroniczny i w każdym wypadku będą wykorzystywane zgodnie z Rozporządzeniem PE i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych.
6. Organizator zapewnia opiekę medyczną podczas Wydarzenia.
7. Organizator w trakcie trwania Wydarzenia nie odpowiada za rzeczy należące do Uczestników pozostawione na terenie obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie.
8. W sprawach nieobjętych Regulaminem rozstrzyga Organizator.
9. Regulamin może ulec zmianie. W przypadku zmiany Regulaminu udostępnione zostaną odpowiednie komunikaty Organizatora.

### **13. KLAUZULA INFORMACYJNA ORGANIZATORA**

#### **Administrator danych:**

Organizator – Stowarzyszenie OSPRO Sporty Przeszkodowe z siedzibą w Wolicy (ul. Przerąbkowska 3, 05-830 Wolica), e-mail: [biuro@ospro.pl](mailto:biuro@ospro.pl) („Administrator”).

#### **Cele i podstawy przetwarzania:**

Dane osobowe uczestników przetwarzane są w celu:

- a) organizacji i przeprowadzenia Wydarzenia (art. 6 ust. 1 lit. b RODO),
- b) dokumentacji, promocji i informacji o działalności Organizatora oraz o Wydarzeniu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO – uzasadniony interes Administratora),
- c) realizacji obowiązków prawnych Administratora (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
- d) na podstawie udzielonych zezwoleń z art. 81 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

#### **Kategorie odbiorców danych:**

EURO-NET Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (partner Wydarzenia – odrębny administrator), dostawcy usług IT, foto i wideo, podmioty obsługujące wydarzenie na zlecenie Organizatora.

#### **Okres przetwarzania:**

Dane będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji Wydarzenia i jego rozliczenia, a w celach promocyjnych do czasu wniesienia skutecznego sprzeciwu lub cofnięcia udzielonego zezwolenia, nie dłużej niż 5 lat od dnia wydarzenia, chyba że obowiązujące prawo wymaga dłuższego okresu.

#### **Prawa uczestnika:**

Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do: dostępu do danych, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, sprzeciwu, przenoszenia danych oraz wniesienia skargi do Prezesa UODO.

Cofnięcie zgody lub zezwolenia nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed cofnięciem.

**Kontakt w sprawach ochrony danych:** [biuro@ospro.pl](mailto:biuro@ospro.pl)

**Informacja dodatkowa:** Strefa z ograniczoną rejestracją obrazów dostępna jest przy Biurze Zawodów Organizatora.

#### **14.KLAUZULA INFORMACYJNA EURO-NET Sp. z o.o.**

**Administratorem Pani/Pana danych osobowych** jest EURO-NET Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Muszkietarów 15, 02-273 Warszawa (zwany dalej „Administratorem”). Z Administratorem można się skontaktować przez e-mail daneosobowe@euro.com.pl, telefon: 855 855 855.

**Administrator wyznaczył Inspektora ochrony danych**, z którym można skontaktować się poprzez e-mail iod@euro.com.pl w każdej sprawie dotyczącej przetwarzania danych osobowych.

**Dane osobowe będą przetwarzane** w ramach prowadzenia działań promocyjno-informacyjnych Euro w Internecie lub mediach społecznościowych.

Podstawą prawną przetwarzania Pani/Pana danych jest wyrażona zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO).

**Dane osobowe zostały pozyskane** od partnera Administratora, tj. Stowarzyszenie OSPRO Sporty Przeszkodowe z siedzibą w Wolicy przy ul. Przerąbkowskiej 3, 05-830 Wolica.

**Dostęp do Pani/Pana danych** będą mieć pracownicy Administratora oraz podmioty świadczące usługi na jego rzecz (tj. usługi IT i wsparcia technicznego, firmy realizujące prace zlecone przez EURO w tym celu), które muszą mieć dostęp do danych, aby wykonywać swoje obowiązki.

**Podanie danych jest dobrowolne.** Pani/Pana dane osobowe nie będą wykorzystywane do podejmowania zautomatyzowanych decyzji, w tym profilowanie.

**Pani/Pana dane będą przetwarzane do czasu odwołania wyrażonej zgody.** Przysługuje Pani/Panu prawo do: i) dostępu do danych osobowych, ii) sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania danych osobowych, iii) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, iv) cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych w jednym lub większej liczbie celów, na jaki była udzielona, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, v) przeniesienia danych osobowych. W celu realizacji praw przysługujących osobie, której dane dotyczą należy skontaktować się z Administratorem.

**Osobom, których dane osobowe dotyczą przysługują prawa** do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.