

# Regulamin Turnieju Piłki Nożnej o Puchar Burmistrza Sośnicowic

## I. Termin i zgłoszenia:

### 1. Termin i miejsce : 15 czerwca 2024 r.

OSiR w Sośnicowice ul. Raciborska 39

Otwarcie biura turnieju: 9.00

Rozpoczęcie rozgrywek: 9.30

### 2. Zgłoszenia drużyny należy dokonać poprzez wypełnienie Karty zgłoszeniowej (Załącznik 1 do niniejszego Regulaminu) i przesłanie skanu na adres [miasteczko@sosnicowice.pl](mailto:miasteczko@sosnicowice.pl) lub składając bezpośrednio w sekretariacie UM do dnia **10 czerwca 2024 r.**

## II. System rozgrywek:

1. Losowanie przeprowadzone zostanie w obecności zgłaszających drużyny przez koordynatora rozgrywek wyznaczonego przez Organizatora.

2. Po losowaniu omówiony zostanie też szczegółowo Regulamin Rozgrywek.

3. W zależności od liczby zgłoszonych w dniu turnieju drużyn zostanie podjęta decyzja o systemie rozgrywek.

4. W przypadku zgłoszenia się do turnieju 5 lub mniejszej ilości drużyn zawody rozegrane zostaną systemem "każdy z każdym".

5. W przypadku zgłoszenia się 6 lub więcej drużyn utworzone zostaną w drodze losowania 2 grupy. W takim przypadku odbędzie się II faza turnieju w której: Zwycięzca grupy I zagra z drugim zespołem grupy II o wejście do finału z kolei drugi zespół z grupy I zagra z I zespołem grupy II (na krzyż). Przegrani zagrają o trzecie miejsce Uwaga: Mecze muszą się zakończyć wynikiem rozstrzygniętym w przypadku remisu po trzy rzuty karne, potem do skutku), mecze trwać będą 2 x 7 min.

## III. Punktacja:

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis drużyny otrzymują po 1 pkt.

2. O kolejności decydują: najpierw punkty, potem bezpośredni mecz (tylko w przypadku równej ilości pkt. dwóch drużyn), następnie różnica bramek, następnie ilość bramek zdobytych, w ostateczności zostaną zarządzane rzuty karne (najpierw po trzy, a później do skutku).

3. Gdyby sytuacja dotyczyła trzech drużyn zamiast karnych zostanie przeprowadzone losowanie.

## IV. Zawodnicy:

1. Zawodników można wymieniać systemem hokejowym tzn. ten sam zawodnik może schodzić i wchodzić w trakcie tego samego meczu. W meczu udział bierze 5 zawodników w polu + bramkarz = 6 osób.

2. Każdy z zawodników winien legitymować się dowodem osobistym, paszportem lub legitymacją szkolną w przypadku młodszych zawodników celem udokumentowania swojego zameldowania(zawodnik musi być mieszkańcem miejscowości, którą reprezentuje) - uzgodniono jednocześnie, że w drużynie z Łan Wielkich występować mogą mieszkańcy osiedla „Jagiellońska”.

## V. Fotorelacja:

Z przebiegu turnieju przeprowadzona zostanie fotorelacja. Udział w imprezie lub obecność na niej jest jednoznaczny z możliwością utrwalenia wizerunku uczestnika lub obserwatora wydarzenia oraz rozpowszechnienia go nieodpłatnie w celach dokumentacyjnych oraz

promocyjnych związanych z turniejem i Organizatorem (w szczególności: na stronie internetowej Urzędu Miejskiego w Sośnicowicach, na profilu Facebook Urzędu Miejskiego w Sośnicowicach, na łamach gminnego informatora „Miasteczko” oraz innych publikacjach wydawanych przez Organizatora)

#### VI. Postanowienie końcowe:

1. Uczestnictwo w imprezie sportowej jest bezpłatne.
2. Organizator, wszystkie osoby z nim współpracujące, a także osoby związane z przeprowadzeniem i organizacją imprezy nie ponoszą odpowiedzialności względem uczestników za szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe, które wystąpią przed, w trakcie lub po imprezie.
3. Organizator zapewnia udział w imprezie służby medycznej.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności materialnej za rzeczy zaginione w trakcie imprezy.
5. Za szkody wyrządzone przez uczestników wobec innych uczestników jak i osób trzecich organizatorzy nie odpowiadają.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbek na zdrowiu za udział w Turnieju.
7. Organizator zapewnia wodę mineralną i mały poczęstunek dla każdego zawodnika.
8. W kwestiach nie zapisanych w niniejszym regulaminie ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
9. Każdy uczestnik poprzez zgłoszenie do biegu/zabaw akceptuje zapisy niniejszego regulaminu i zobowiązuje się do jego przestrzegania, a także potwierdza zapoznanie się z informacją o przetwarzaniu danych osobowych.
10. W razie niesprzyjających warunków atmosferycznych impreza sportowa może zostać przeniesiona na salę gimnastyczną (obowiązek zmiennego obuwia!) bądź odwołana.

#### VII. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

1. Administratorem przetwarzanych danych osobowych jest Burmistrz Sośnicowic, z siedzibą: Rynek 19, 44-153 Sośnicowice, e-mail: [um@sosonicowice.pl](mailto:um@sosonicowice.pl) tel.: 32 238 71 91.
2. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych można się kontaktować z Inspektorem Ochrony Danych, za pośrednictwem poczty elektronicznej: [iod@sosnicowice.pl](mailto:iod@sosnicowice.pl) lub pisząc na adres Urzędu Miejskiego w Sośnicowicach.
3. Dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z art. 6 ust 1 lit. a **RODO** w związku z wyrażeniem zgody na udział w **Turnieju Piłki Nożnej o Puchar Burmistrza Sośnicowic**.
4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w turnieju. Konsekwencją niepodania tych danych będzie brak możliwości wzięcia udziału w wydarzeniu.
5. Dane osobowe będą przechowywane przez okres do 5 lat lub do czasu wycofania zgody.
6. Osobie której dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do swoich danych osobowych zgodnie z art. 15 RODO, prawo do ich sprostowania jeśli są nieprawidłowe, usunięcia zgodnie z art. 17 RODO z zastrzeżeniem ust. 3, jak również prawo do ograniczenia ich przetwarzania zgodnie z art. 18 RODO oraz prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,.
7. Przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych), jeśli przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy unijnego rozporządzenia RODO.
8. Dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom zewnętrznym w sytuacjach określonych przepisami prawa oraz w uzasadnionych przypadkach na podstawie umów powierzenia przetwarzania danych.
9. Dane osobowe nie będą profilowane ani przetwarzane w sposób zautomatyzowany.