

Regulamin

MOSiR CUP

I. ORGANIZATORZY

- Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Mińsku Mazowieckim sp. z o. o.,
ul. Wszyńskiego 56, 05-300 Mińsk Mazowiecki
tel.: 25 752 24 46, e-mail: mosir@mosir.org.pl
WWW.MOSIR.ORG.PL
Bezpośredni kontakt do Organizatora:
Dział Marketingu, Imprez i Sportu Młodzieżowego
tel.: 25 752 75 13, 728 276 680, e-mail: imprezy@mosir.org.pl
- MMZ DART
<https://www.facebook.com/mmzdart>
e-mail: mmz.dart@gmail.com

II. CELE

1. Popularyzacja darta w regionie.
2. Propagowanie czynnego wypoczynku oraz aktywności ruchowej wśród dorosłych
3. Wyłonienie najlepszych zawodników w regionie.
4. Organizacja czasu wolnego dorosłym.
5. Integracja środowisk zawodników darta.
6. Kształtowanie cech sportowej rywalizacji w duchu zasad fair play.

III. TERMIN I MIEJSCE

31 stycznia 2026 (sobota) - open

- **godz. 12:45** – weryfikacja w biurze zawodów
- **godz. 13.00** – start gier
- Salka Sportowa
Stadion Miejski przy ul. Sportowej 1 w Mińsku Mazowieckim

IV. KATEGORIE

- **open** – dla wszystkich

V. ZGŁOSZENIA

1. **W Turnieju mogą wziąć udział zawodnicy, którzy zapisali się poprzez kontakt w aplikacji messenger MMZ Dart oraz opłacili wpisowe w wysokości 20 zł.**
2. Organizator zobowiązuje się przestać informację zwrotną potwierdzającą udział zawodnika w Turnieju .
3. Limit zawodników nie zostaje ustalony, gdyby frekwencja była bardzo duża organizator zastrzega sobie możliwość ustalenia limitu

VI. SYSTEM ROZGRYWEK

1. **MOSiR CUP** jest to cykl 6 turniejów rozgrywanych raz w miesiącu.
2. Każdy turniej jest zarówno oddzielnym turniejem a także częścią cyklu którego zwycięzca dostanie dodatkowe nagrody.

3. Punktacja turniejowa:

- miejsce 25 pkt
- miejsce 20 pkt
- miejsce 16 pkt
- miejsce 12 pkt
- 5-8 – 9 pkt
- 9-16 – 6 pkt
- 17-24 – 4 pkt
- 25-32 – 2 pkt
- 33-40 – 1 pkt

4. rozgrywki w grupach po 4 osoby (każdy z każdym), a następnie drabinka pucharowa (awans – 2 pierwsze miejsca w grupie) (możliwa zmiana formatu)
5. gra do trzech wygranych legów (BO5 - best of 5)
6. ustala się limit 45 rzutów, które może wykonać każdy z zawodników z celu zakończenia lega. Po wykorzystaniu limitu decyduje rzut jedną lotką do tarczy jak najbliższej środka (bull eye). Pomiaru dokonuje sędzia za pomocą przyrządu pomiarowego (linijka, miarka itp.) z dokładnością do 1mm.
Lotki, po trafieniu w pojedynczy lub podwójny środek tarczy, należy wyjąć z tarczy przed symetrycznym rzutem przeciwnika.
7. Na etapie rozgrywek pucharowych, obowiązuje zasada pojedynczego KO (przeegrany odpada z turnieju)

Definicje

Reguły gry

Przepisy i zasady, opisane w niniejszym Regulaminie. Wszystkie zawarte w Regulaminie zasady służą zorganizowanym rozgrywkom darta.

Sędzia

Osoba, która nadzoruje pojedynek dwóch zawodników lub drużyn podczas meczu.

Leg

Pojedyncza gra, także element seta (np., 501)

Set

Set składa się z określonej przed grą (a) minimalnej potrzebnej do zwycięstwa lub (b) maksymalnej dopuszczalnej do rozegrania liczby legów. Set uważany jest za zakończony, gdy zawodnik lub drużyna wygra ustaloną przed pojedynkiem liczbę legów, potrzebnych do zwycięstwa.

Mecz

Liczba setów lub legów, które muszą zostać rozegrane przez dwóch zawodników lub drużyny, by mecz mógł zostać uznany za zakończony.

Ogólne zasady gry

Podstawowe zasady gry

1. Wszyscy, zawodnicy i drużyny, zobowiązani są do przestrzegania zasad i reguł zawartych w niniejszym Regulaminie. W przypadku złamania tych zasad istnieje możliwość wykluczenia z zawodów osób naruszających przepisy.
2. Wszystkie punkty i zaistniałe sytuacje, które nie zostały jednoznacznie zawarte w tym Regulaminie, brzmią niejasno lub nie są do danej sytuacji dokładnie dopasowane, rozstrzygane są przez organizatora turnieju.
3. Dopuszczone do gry są wyłącznie lotki nie dłuższe niż 30,5 cm i nie cięższe niż 50 g. Lotka musi składać się z metalowego grotu, korpusu, zalocia i piórka.
4. Zawodnicy mają prawo do sprawdzenia wysokości zawieszanej tarczy oraz położenia linii rzutu.

Rzut

1. Wszystkie lotki muszą być rzucone w kolejności i po sobie, za pomocą ręki zawodnika właśnie rzucającego.
2. Kolejka rzutów składa się z 3 lotek, chyba że leg, set lub mecz mogą zostać zakończone mniejszą liczbą lotek.
3. Żadna lotka, która wypadnie z tarczy lub się od niej odbije, nie może zostać rzucona powtórnie.
4. Żadna lotka, która wypadnie z tarczy przed zakończeniem kolejki rzutów i wyjęciem lotek z tarczy przez zawodnika, nie może być zaliczona.
5. Do momentu, gdy jeden z zawodników znajduje się jeszcze w polu rzutu, jego przeciwnik nie może przyjmować pozycji rzutowej.
6. Lotka, która ląduje za linią rzutu, ale nie dolatuje do tarczy, jest zaliczona jako lotka rzucona. Sytuacja taka zostaje jednak zaliczona tylko wtedy, gdy wykonano ewidentny ruch rzutu.

Rozpoczynanie i zakończenie gry

1. Gdy zawodnik, już po trafieniu potrzebnego do zakończenia gry pola podwójnego tarczy albo po przerzuceniu licznika, odda dodatkowy rzut lub rzuty do tarczy, te nie będą się liczyć do gry. Świadome wykonywanie takich dodatkowych rzutów może być potraktowane jako niesportowe zachowanie.
2. Zawodnik lub drużyna, który trafił pole podwójne tarczy konieczne do zakończenia gry, uznawany jest za jej zwycięzcę.
3. Jeśli w wyniku błędu sędziego, zaistniałego w pkt 6 § 3, zawodnik usunie lotki z tarczy sugerując się ogłoszeniem zakończenia gry przez sędziego, a pozostały mu w danej kolejce rzutowej lotki do rzucenia, sędzia usunięte lotki wkłada z powrotem w tarczę, odtwarzając jak najwierniej sytuację sprzed usunięcia lotek i umożliwiając zawodnikowi oddanie pozostałych w danej kolejce rzutów.
4. Obowiązuje zasada przerzucenia licznika (Bust, pol.: fura), czyli gdy zawodnik rzuci więcej niż wynosi pozostała mu do skończenia lega liczba punktów, kolejka zostaje potraktowana jako zero punktów, a wynik pozostały do rzucenia pozostaje niezmienny, jak przed kolejką rzutów. Tak samo zaliczona zostaje także kolejka, po której na liczniku pozostaje 1 (jeden) punkt lub 0 (zero) po rzucie innym niż w pole podwójne.
5. Pole Bullseye, czyli czerwony środek tarczy, liczone jest za 50 punktów. Jeśli zawodnikowi na liczniku pozostało 50 punktów, bullseye liczony jest jako podwójne 25.
6. We wszystkich turniejach gry rozgrywane będą, jeśli nie zostanie inaczej podane, systemem straight in i double out, czyli rozpoczęcie gry trafieniem dowolnego pola, a zakończenie trafieniem podwójnego pola tarczy.
7. Wszystkie legi w turniejach grane są, jeśli nie zostanie inaczej podane, systemem 501 Double Out (501 DO), czyli podwójnym zakończeniem.

Punkty (Scores)

1. Punkty zostają zaliczone tylko wtedy, gdy metalowy grot lotki pozostaje wewnątrz pól tarczy zawierających punkty do momentu zakończenia danej kolejki rzutów oraz gdy lotka trafiająca zostaje zaliczona przez sędziego.
2. Lotki mogą i muszą zostać usunięte z tarczy dopiero po tym, gdy zostaną zarejestrowane i zaliczone przez sędziego.
3. Po wyjęciu lotek z tarczy nie są przyjmowane żadne protesty, związane z wcześniej zaliczonymi punktami.
4. Każdy stan punktowy musi być kontrolowany przez sędziego (organizatora), markera oraz zawodników po każdej kolejce rzutów.
5. Zawodnik, którego wynik został nieprawidłowo obliczony (wynik pozostały do rzucenia), ma prawo poprosić o sprawdzenie wyniku, dopóki nie zostanie rozpoczęta

następna kolejka rzutowa. Przeciwnik ma prawo poprosić o sprawdzenie wyniku zanim zawodnik, którego sytuacja dotyczy, wykona drugi rzut w następnej kolejce rzutowej.

6. Stan punktowy meczu musi być czytelny oraz widoczny dla zawodników i sędziego, musi być na bieżąco notowany na tablicy wyników (dopuszczalne są różne materiały do budowy tablicy).
7. Pole podwójne, potrzebne do zakończenia gry, nie może być „narzucone“ lub w żaden sposób podpowiedziane przez markera lub sędziego. Przykładowa informacja podana zawodnikowi o stanie jego licznika: (a) prawidłowa: 32, (b) niedopuszczalna: podwójne 16.
8. Sędzia jest osobą nadrzędną, jeśli chodzi o sytuacje konfliktowe podczas gier i – jeśli okaże się to potrzebne – może się konsultować z markerem lub innymi osobami z grupy osób organizujących dany turniej w sprawach konfliktowych lub organizacyjnych.
9. Przykład poprawnego sposobu liczenia i zapisu. W pokazanym przykładzie, zawodnik B prowadzi 2-1 w meczu (A wygrał 3. seta, B wygrał 1. i 2. seta), zawodnik A prowadzi 2-1 w 4. secie (A wygrał 1. i 3. lega, B wygrał 2. lega), trwa 4 leg 4. seta.
10. Elektroniczne urządzenia, pomocne w naliczaniu punktów, są dopuszczalne w turnieju, ale muszą spełniać następujące warunki:
 - ostatnie 3 rund ze strony każdego z graczy muszą być jasno i klarownie przedstawione i pokazane (wyświetlone),
 - błędnie wpisywane wyniki muszą podlegać możliwości korekty,
 - punkty pozostałe do zakończenia gry muszą być jasno i klarownie przedstawione i pokazane (wyświetlone),
11. Tradycyjne tablice do zapisywania wyników muszą być w takich przypadkach także przygotowane i gotowe do użytku w każdym momencie zawodów.

Tarcze do gry

1. Wszystkie tarcze muszą być tarczami sizalowymi.
2. Wszystkie tarcze muszą zawierać segmenty od 1 do 20.
3. Wewnętrzny, wąski pasek w połowie promienia tarczy liczony jest x 3.
4. Zewnętrzny wąski pasek na obwodzie tarczy liczony jest x 2.
5. Zewnętrzny, zielony pierścień środka tarczy liczony jest za 25 pkt.
6. Wewnętrzny, czerwony pierścień środka tarczy liczony jest za 50 pkt.
7. Wszystkie, oddzielające segmenty tarczy, elementy metalowe pająka nie mogą odstawać od tarczy i muszą tworzyć jedną całość.
8. Tarcza do gry musi być tak umieszczona, aby odległość w pionie od środka tarczy do podłoża wynosiła 173 cm.
9. Tarcza musi być tak umieszczona, aby segment pola 20 miał kolor czarny i leżał dokładnie pośrodku zawieszanej tarczy, w górnej jej części.
10. Każdy zawodnik ma prawo do sprawdzenia poprawności umieszczenia tarczy i do ewentualnego żądania jej poprawienia. Jeśli obaj zawodnicy mają na ten temat różne zdania, decyzja należy do sędziego pojedynku lub przedstawiciela organizatora turnieju.
11. Standardowe wymiary tarcz sizalowych używanych podczas turnieju:
 - Pole podwójne i potrójne (szerokość wewnątrz) 8,0 mm.
 - Średnica pola środka podwójnego (wewnątrz) - 12,7 mm.
 - Średnica całego pola środka (wewnątrz) - 31,8 mm.
 - Odległość od zewnętrznego drutu podwójnego pola do środka tarczy - 170,0 mm.
 - Odległość od zewnętrznego drutu potrójnego pola do środka tarczy - 107,0 mm.
 - Odległość od zewnętrznego drutu podwójnego pola do zewnętrznego drutu podwójnego pola, leżącego na przeciwnym końcu średnicy tarczy - 340,0 mm.

Oświetlenie

1. Podczas turnieju każda tarcza powinna być dobrze oświetlona, przy czym należy zwrócić uwagę na to, aby światło nie było światłem rażącym uczestników turnieju.

Linia rzutów

1. Zalecane: Linia rzutów (ang. Oche) musi być szeroka na przynajmniej 3,8 cm, wysoka na nie więcej niż 5 cm oraz długa na przynajmniej 61 cm. Linia musi znajdować się w odległości 2,37 m od płaszczyzny tarczy.
2. Odległość od środka tarczy do dalszej krawędzi linii rzutów, znajdującej się na poziomie podłoża, wynosić musi 2,93 m.
3. Zalecane rozwiązanie: Odległość od środka tarczy do ściany powinna wynosić minimum 90 cm. Środki sąsiednich tarcz muszą być odległe o nie mniej niż 120 cm.
4. Podczas kolejki rzutów zawodnik nie może przekraczać linii rzutów. Lotka musi zostać rzucona w momencie, gdy obie stopy znajdują się za linią rzutów.
5. Jeśli zawodnik chce oddać rzut z pozycji, do której linia rzutów nie sięga już fizycznie, powinien on obrócić punkt odpowiadający wymaganej odległości od tarczy na wymaganym przedłużeniu linii rzutów, ale musi się on znajdować za dalszą krawędzią linii rzutów.
6. Jeśli zawodnik złamie punkty § 7.(4) i § 7.(5), zostanie on ostrzeżony przez sędziego. Po otrzymaniu takiego ostrzeżenia po raz kolejny, punkty osiągnięte podczas sytuacji zaistniałej, nie będą się liczyć.
7. **Wymiary miejsca gry:**
 - wysokość środka pola tarczy 1,73 m;
 - minimalna odległość rzutu 2,37 m;
 - odległość od linii rzutów (dalsza krawędź) do środka tarczy 2,93 m;
 - szerokość linii rzutów min. 38 mm;
 - wysokość linii rzutów max. 50 mm;
 - długość linii rzutów min. 61 cm

Reguły i zasady turniejowe

Ogólne reguły i zasady

1. Zawodnicy lub drużyny, które swoim nieodpowiedzialnym zachowaniem szkodzą wizerunkowi sportu jaki uprawiają, zostaną przez organizatora wykluczeni z turnieju, w którym uczestniczyli. Dodatkowo, osoby takie nie mają prawa do zwrotu opłaty wpisowej, a także punktów rankingowych, nagród i innych gratyfikacji związanych z danym turniejem.
2. Jeśli zawodnik lub drużyna nie rozegra lub nie dokończy któregoś z przewidzianych w zawodach swoich pojedynków, zostaje pozbawiony prawa do odbioru ewentualnie wygranej nagrody.
3. Jeśli zawodnik lub drużyna, mający prawo na podstawie wyników zawodów do nagrody, jest nieobecny podczas wręczania tych nagród, a jego nieobecność nie została wcześniej uzgodniona z organizatorem turnieju, zostaje on pozbawiony prawa do odbioru tejże nagrody.
4. Zastąpienie już zgłoszonego do turnieju zawodnika lub drużyny innym zawodnikiem lub drużyną jest niedozwolone.
5. Nikt, ani zawodnik ani drużyna, w przypadku porażki w turnieju granym systemem pojedynczego KO, nie ma prawa przystąpić do tego samego, jeszcze trwającego turnieju po raz drugi.
6. Wszyscy zawodnicy i drużyny zobowiązani są do przestrzegania zasad i reguł zawartych w tym Regulaminie. W przypadku złamania tych zasad istnieje możliwość wykluczenia takich osób z zawodów aktualnie rozgrywanych.

Przystąpienie do gry turniejowej

1. Wszyscy uczestnicy turnieju muszą dostosować się do ustalonych przez organizatorów czasów rozgrywania pojedynków.
2. Zawodnicy lub drużyny, którzy nie pojawią się przy tarczy w terminie ustalonym dla nich przez organizatorów, zostaną wykluczeni z turnieju. Wpisowe, w takim przypadku, nie jest zwracane.

Losowanie zestawienia gier

1. W turnieju zostaje przeprowadzone jedno losowanie zestawienia gier.
2. Wyniki losowania muszą zostać udostępnione uczestnikom przed rozpoczęciem gier, w widocznym miejscu.
3. Czasy rozgrywania poszczególnych gier są danymi orientacyjnymi. Zawodnik powinien być gotowy do gry przynajmniej na 15 minut przed podanym terminem rozpoczęcia pojedynku.
4. Nie jest dozwolone, już po oficjalnym zakończeniu zapisów do turnieju, wprowadzanie do turnieju zawodników dodatkowych lub drużyn dodatkowych. W wyjątkowych, szczególnie uzasadnionych przypadkach, decyzja należy do organizatora turnieju.

Losowanie kolejności

1. Zawodnik (drużyna), który rozpoczyna mecz, zostaje wyłoniony na podstawie rzutu do tarczy za pomocą jednej lotki. Zawodnik, który odda rzut bliżej środka (bull eye) rozpoczyna spotkanie.
2. Lotki, po trafieniu w pojedynczy lub podwójny środek tarczy, należy wyjąć z tarczy przed symetrycznym rzutem przeciwnika.
3. Losowanie musi nastąpić przed rozpoczęciem meczu.
4. Zwycięzca losowania rozpoczyna pierwszego lega (seta) oraz kolejne nieparzyste legi (sety), tzn. 1, 3, 5 itd.
5. Przegrany z losowania rozpoczyna kolejne parzyste legi (sety), tzn. 2, 4, 6 itd.

Rzuty rozgrzewkowe

1. Przed rozpoczęciem meczu zawodnik ma prawo do rzucenia 9 lotek rozgrzewkowych.
2. Na tarczach, które nie są jasno oznaczone jako tarcze treningowe, wraz z rozpoczęciem turnieju nie jest dozwolone trenowanie.

Gry turniejowe

1. W obszarze rozgrywania meczu mogą znajdować się tylko sędzia oraz uczestnicy pojedynku.
2. W polu przed zawodnikiem oraz obok tarczy mogą znajdować się tylko sędziowie. Podczas rzutów powinni oni ograniczyć do niezbędnego minimum wszelką aktywność ruchową.
3. Przeciwnik zawodnika rzucającego powinien znajdować się podczas rzutu przeciwnika w odległości przynajmniej 60 cm za nim.
4. Podczas pojedynków zawodnicy powinni zachowywać się spokojnie. Tylko zawodnik właśnie rzucający ma prawo zadawać pytania sędziemu. Dodatkowe, mogące przeszkadzać podczas rzutów, okrzyki ze strony zawodników, kibiców czy organizatorów są niedopuszczalne.
5. Jeśli zawodnik lub drużyna złamie przepis § 13 punkt (4), sędzia udzieli ostrzeżenia. Po powtórzeniu sytuacji i udzieleniu kolejnego takiego ostrzeżenia, punkty osiągnięte podczas sytuacji zaistniałej nie zostaną przez sędziego zaliczone.
6. Rzucający właśnie zawodnik ma prawo zapytać sędziego o aktualny stan swojego licznika. Sędzia nie może informować zawodnika, w jaki sposób grę należy zakończyć (np. poprzez podanie przy stanie licznika 32 - „podwójne 16”).
7. Wszystkie pytania i niedomówienia, dotyczące stanu punktowego podczas meczu, należy wyjaśnić przed kolejnym rzutem.
8. Po zakończeniu lega, seta lub meczu jakiegokolwiek zmiany w stanach punktowych zawodników są niedopuszczalne.
9. Protesty muszą być zgłaszane natychmiast, albo do sędziego, albo do organizatorów turnieju. Po zakończeniu lega, seta lub meczu wszelkie protesty nie będą akceptowane.
10. W przypadku uszkodzenia sprzętu sportowego podczas meczu, lub gdy zawodnik musi z ważnych powodów opuścić miejsce pojedynku, musi to zostać omówione z sędzią

pojedyнку lub organizatorem turnieju. W takich przypadkach sędzia lub organizator udzielają zawodnikowi nie więcej niż 5 minut przerwy.

11. Klasyfikacja zawodników w grupie:
 1. Liczba wygranych pojedynków w grupie
 2. Różnica legów (wygrane: stracone)
 3. Bezpośredni pojedynek.
 4. Większa liczba wygranych legów (ma zastosowanie gdy pkt. 1.-3. w wypadku więcej niż 2-ch graczy nie przynoszą rozstrzygnięcia)
 5. Dodatkowy leg 501 rozgrywany przez zainteresowane strony

VII. NAGRODY

1. Najlepszy zawodnik pojedynczego turnieju otrzyma puchar, oraz nagrodę finansową.
2. Zawodnicy pojedynczego turnieju z miejsc 2 i 3 otrzymają nagrody finansowe.
3. Zawodnicy z miejsc 1-3 w całym cyklu otrzymają puchary i nagrody finansowe.

VIII. WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. W celu weryfikacji zawodników w biurze zawodów w dniu zawodów należy okazać się ważną legitymacją szkolną lub dokumentem tożsamości (zdjęcie i data urodzenia).
2. Warunkiem wzięcia udziału w imprezie jest podpisanie oświadczenia o braku przeciwwskazań zdrowotnych do wzięcia udziału w imprezie, starcie na własną odpowiedzialność oraz zgody na przetwarzanie danych osobowych (zaświadczenia dostępne w biurze zawodów w dniu imprezy).
3. Podpisanie oświadczenia oznacza, że zawodnik startuje dobrowolnie i wyłącznie na własną odpowiedzialność (oświadczenia dostępne w biurze zawodów w dniu imprezy).
4. Każdy uczestnik podczas weryfikacji podpisuje oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Mińsku Mazowieckim sp. z o.o. z siedzibą w Mińsku Mazowieckim przy ul. Wyszyńskiego 56 zgodnie z rozporządzeniem o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016)
5. Uczestnik/opiekun prawny wyraża zgodę na publikację zdjęć i materiałów filmowych z imprezy z wizerunkiem swoim/dziecka w Internecie, prasie i telewizji.
6. Uczestnik/ opiekun prawny swoim podpisem złożonym na oświadczeniu zapewnia, że wypełnił formularz zgłoszeniowy zgodnie z prawdą oraz kompletnie.
7. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że udział w zawodach wiąże się z wysiłkiem fizycznym i pociąga za sobą naturalne ryzyko wypadku, odniesienia obrażeń ciała i urazów fizycznych (w tym śmierci), a także szkód i strat o charakterze majątkowym.
8. Z udziałem w zawodach mogą wiązać się inne, niemożliwe w tej chwili do przewidzenia, czynniki ryzyka.
9. Podpisując oświadczenie uczestnik/ opiekun prawny wyraża zgodę na udzielenie sobie/dziecku pierwszej pomocy medycznej, wykonanie innych zabiegów medycznych oraz transport poszkodowanego w bezpieczne miejsce, personelowi medycznemu i paramedycznemu działającemu w imieniu organizatora.
10. Uczestnik/rodzic lub opiekun prawny oświadcza, że ponosi odpowiedzialność cywilną i prawną za wszystkie wyrządzone przez siebie/dziecko szkody innym uczestnikom zawodów oraz osobom trzecim.
11. Zgłoszenie do imprezy jest równoznaczne z akceptacją postanowień regulaminów obiektu.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zawodnicy zobowiązani są zachowania ogólnie przyjętych zasad fair play, poszanowania rywala oraz punktualności.
2. Zawodnicy ubezpieczają się we własnym zakresie.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione lub zagubione w dniu zawodów.

4. Organizator zapewnia wodę i poczęstunek.
5. Organizator zapewnia szatnię, prysznic oraz zaplecze sanitarne.

Akceptuję regulamin turnieju. Zgadzam się na przetwarzanie danych osobowych przez organizatorów turnieju w celu jego organizacji zgodnie z rozporządzeniem o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016) informujemy, iż:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji sp. z o. o. z siedzibą w Mińsku Mazowieckim przy ul. Wyszyńskiego 56, 05-300 Mińsk Mazowiecki.
2. Kontakt z osobą odpowiedzialną za ochronę danych osobowych – iod@mosir.org.pl
3. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celu przeprowadzenia rozgrywek sportowych.
4. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych będą podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie przepisów prawa.
5. Pani/Pana dane osobowe przechowywane będą w czasie określonym przepisami prawa.
6. Posiada Pani/Pan prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania.
7. Ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże odmowa podania danych może skutkować odmową uczestnictwa w imprezie sportowej.

Powodzenia!