

REGULAMIN XXVI MISTRZOSTW POLSKI PORTÓW LOTNICZYCH W PIŁCE NOŻNEJ - BABIMOST 29-30.05.2026 r.

I. Spis treści

I. SPIS TREŚCI.....	1
II. DEFINICJE	2
III. WARUNKI UDZIAŁU ZAWODNIKA W MISTRZOSTWACH	2
IV. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY DO MISTRZOSTW.....	3
V. REGULAMIN ROZGRYWEK	3
A. LICZBA GRACZY	4
B. UBIÓR ZAWODNIKÓW	4
C. SĘDZIOWIE	5
D. ROZPOCZĘCIE GRY.....	5
E. PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ.....	5
F. GRA NIEDOZWOLONA.....	5
G. RZUT WOLNY, KARNY, Z AUTU, Z ROGU.....	6
H. WYKONYWANIE RZUTÓW KARNYCH.....	6
I. PRZEPISY DYSCYPLINARNE	7
VI. NAJLEPSZY PIŁKARZ, BRAMKARZ, KRÓL STRZELCÓW	7
VII. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH.....	7
VIII. WYKORZYSTANIE WIZERUNKU.....	9
IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE	9

II. DEFINICJE

Organizator – Polskie Porty Lotnicze S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Żwirki i Wigury 1, 00-906 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0001025154, NIP: 5250000239, REGON: 000126652

Mistrzostwa – Amatorski turniej piłki nożnej organizowany w dniach 29-30.05.2026 r. w Babimoście.

Port Lotniczy – Spółka lub inny podmiot o osobowości prawnej zarządzający Lotniskiem.

Lotnisko – Wydzielony obszar na lądzie lub wodzie (włącznie ze znajdującymi się w jego granicach budynkami, infrastrukturą i wyposażeniem) przeznaczony w całości lub w części do startów, lądowań i ruchu naziemnego lub nawodnego statków powietrznych, wykorzystywany do prowadzenia handlowych operacji transportu lotniczego

Pracownik – Osoba zatrudniona w Porcie Lotniczym na umowę o pracę, umowę zlecenie lub mająca podpisaną umowę cywilnoprawną o charakterze współpracy.

Drużyna – Zespół maksymalnie 15 Pracowników reprezentujący wybrany Port Lotniczy.

Zawodnik – Osoba biorąca udział w Mistrzostwach jako gracz piłki nożnej, spełniająca kryteria uczestnictwa jako Pracownik Portu Lotniczego.

Kapitan Drużyny – Osoba reprezentująca Drużynę jak i Zawodników podczas meczu piłkarskiego.

Kierownik Drużyny – Osoba reprezentująca i odpowiedzialna za Drużynę w czasie Mistrzostw, może występować w roli Trenera.

III. WARUNKI UDZIAŁU ZAWODNIKA W MISTRZOSTWACH

1. W Mistrzostwach mogą brać udział wyłącznie pracownicy Portów Lotniczych zatrudnieni co najmniej 2 miesiące przed rozpoczęciem Mistrzostw.
2. Organizator dopuszcza udział Pracowników podmiotów powiązanych kapitałowo (nie dotyczy współwłaścicieli) z zarządzającym Portem Lotniczym w dowolnej liczbie.
3. Każda Drużyna może mieć maksymalnie 4 zawodników spoza Portu Lotniczego, o ile pracują w podmiotach operujących na lotnisku m.in. agenta paliwowego, agenta cateringowego, agenta handlingowego.
4. Niedozwolony jest udział pracowników Straży Granicznej, Policji, Wojska Polskiego oraz Krajowej Administracji Skarbowej.
5. Zawodnicy posiadający aktywną kartę zawodnika V poziomu rozgrywkowego lub wyższego nie mogą brać udziału w Mistrzostwach (obejmuje Ekstraklasę, I ligę, II ligę, III ligę oraz IV ligę).
6. W Mistrzostwach nie mogą uczestniczyć czynni zawodnicy futsalowi zgłoszeni w zespołach Futsal Ekstraklasy. Do rozgrywek można zgłosić 1 zawodnika grającego czynnie w 1 lidze futsalu (przy zachowaniu pozostałych warunków).
7. Każdy Zawodnik może występować tylko w jednej Drużynie, do której został zgłoszony.
8. Wszyscy Zawodnicy muszą posiadać aktualne przepustki (karta identyfikacyjna) wydane przez Port Lotniczy okazane na żądanie Organizatora.

IV. ZGŁOSZENIE DRUŻYNY DO MISTRZOSTW

1. Zgłoszenie Drużyny powinno zawierać:
 - Nazwę Portu Lotniczego.
 - Listę Zawodników (maksymalnie 15 osób w Drużynie).
 - Rozmiary koszulek.
 - Numery na koszulce.
 - Przynależność zawodników do firm.
 - Dane kontaktowe Kierownika Drużyny.
2. Lista Zawodników musi być potwierdzona przez Kierownika Drużyny oraz Zarząd Portu Lotniczego na Formularzu Zgłoszeniowym stanowiącym Załącznik nr 1 niniejszego Regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia na Mistrzostwa i udział w nich Drużyn reprezentujących inne podmioty niż Porty Lotnicze.
4. Zgłoszenie do Mistrzostw oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
5. Termin zgłoszeń: 31 marca 2026 r. Zgłoszenie należy wysłać na adres e-mail: babimost2026@ppl.pl

V. REGULAMIN ROZGRYWEK

1. Zawodnicy muszą rozgrywać mecze w obuwiu sportowym przystosowanym do gry w piłkę nożną na boisku z naturalną nawierzchnią. Organizator nie dopuszcza możliwości gry w butach z metalowymi wkrętami. Organizator Mistrzostw zastrzega sobie prawo do nie dopuszczenia do gry zawodnika nie posiadającego wymaganego obuwia.
2. Mecze będą rozgrywane na dwóch boiskach równocześnie o wymiarach 45m x 27m z bramką o wymiarach 5m x 2m oraz piłką nożną rozmiaru 5.
3. Mistrzostwa rozgrywane są wg ogólnie przyjętych zasad gry w piłkę nożną sześćcioosobową.
4. Mistrzostwa rozpocznie się 29 maja (piątek) o godzinie 9.00 a zakończy 30 maja (sobota) o godzinie 14.00. Organizator poda szczegóły Mistrzostw po zamknięciu listy zgłoszonych Drużyn.
5. Mecze rozgrywane będą w fazie grupowej oraz pucharowej. Organizator poda system rozgrywek po zamknięciu listy zgłoszonych Drużyn na Mistrzostwa.
6. Czas trwania meczów będzie uzależniony od ilości zgłoszonych Drużyn. Organizator wstępnie planuje:
 - dla fazy grupowej 2 x 10 minut (z przerwą na zmianę stron).
 - dla fazy pucharowej 2 x 12 minut (z przerwą na zmianę stron).
7. Punktacja i kolejność miejsc po rozegraniu fazy grupowej kształtuje się następująco:
 - za zwycięstwo w meczu przyznaje się 3 punkty.
 - za remis 1 punkt.
 - za przegraną 0 punktów.
8. W przypadku niestawienia się Drużyny na wyznaczony mecz sędzia odgizduje walkower (3:0 na korzyść przeciwnika).
9. W przypadku niestawienia się obydwu Drużyn następuje obustronny walkower – obu zespołom nie przyznaje się punktów, a bilans bramkowy z tego meczu to 0:3.
10. O końcowej klasyfikacji w fazie grupowej decydują kolejno:
 - większa ilość zdobytych punktów,

- wynik bezpośredniego spotkania zainteresowanych Drużyn,
 - korzystniejsza różnica bramek,
 - większa liczba zdobytych bramek.
11. W przypadku równej ilości punktów uzyskanych przez więcej, niż dwa zespoły, sporządzona zostanie dodatkowa tabela zainteresowanych Drużyn z zastosowaniem powyższych zasad. W przypadku idealnego remisu zostaną wykonane – po trzy rzuty karne (gdy one nie przyniosą rozstrzygnięcia; karne „do skutku”).
 12. Każdy z meczy fazy pucharowej musi zakończyć się wygraną którejś z Drużyn. W przypadku remisu odbędą się rzuty karne na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
 13. W przypadku opuszczenia Mistrzostw przez Drużynę, bądź odmowy występu w kolejnych spotkaniach, które dany zespół powinien rozegrać, zespół ten zostanie wykluczony z rozgrywek i sklasyfikowany na ostatnim miejscu w tabeli. Wszystkie rozstrzygnięcia z udziałem takiego zespołu zostaną anulowane i nie będą wliczone do końcowej klasyfikacji Mistrzostw.
 14. W przypadku braku przyjazdu Drużyny na zawody mecze z udziałem tego zespołu zostaną anulowane.
 15. Gra z bramkarzem jest w pełni dozwolona.
 16. Obsadę sędziowską w trakcie każdego z meczów stanowi co najmniej jeden sędzia.
 17. W kwestiach spornych z Organizatorem komunikuje się Kierownik Drużyny.
 18. W kwestiach spornych z sędzią komunikuje się wyłącznie Kapitan Drużyny z poszanowaniem zasad fair play.

A. LICZBA GRACZY

1. Mecz musi być rozgrywany przez dwie Drużyny gdzie w grze bierze udział 5 zawodników w polu oraz jeden bramkarz.
2. Ilość zmian „w locie” zawodników z pola w czasie gry jest nieograniczona i nie wymaga przerwy w grze, z wyjątkiem zmiany bramkarza, który może być zastąpiony tylko wtedy, gdy piłka jest poza grą.
3. Zmiana w „locie” następuje wtedy, gdy piłka jest w grze, i gdy spełnione są następujące warunki:
 - Zawodnik opuszczający boisko przekracza linię boczną w obrębie strefy zmian.
 - Zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący z boiska przekroczy linię boczną w strefie zmian.
 - Zmiana jest dokonana w momencie, gdy zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko, stając się grającym, a zawodnik, którego zastąpił przestaje być grającym.
4. Zawodnik rezerwowy podlega decyzjom i jurysdykcji sędziego niezależnie od tego, czy bierze udział w grze czy nie.
5. Gra w meczu może być rozpoczęta jedynie w sytuacji, gdy w każdej z Drużyn jest minimum 4 zawodników. W sytuacji, gdy z powodu wykluczeń w jednym z zespołów zostanie mniej niż 3 zawodników - mecz zostanie zakończony (walkower dla Drużyny przeciwnej).

B. UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Zawodnik nie może nosić na sobie niczego, co mogłoby stworzyć zagrożenie dla innych graczy (np. smartwatch, biżuteria, okulary nie przystosowane do gry).

2. Koszulki powinny mieć widoczne numery, a każdy zawodnik tej samej Drużyny musi nosić taką samą (krój, kolor, oznaczenia) koszulkę, ale z innym numerem.
3. Ubiór bramkarza musi różnić się kolorem od ubiorów innych zawodników.
4. W razie wprowadzenia na boisko zawodnika grającego za bramkarza – zawodnik ten powinien posiadać ubiór (lejbik w kolorze innym niż Drużyna przeciwna) odróżniający go od pozostałych zawodników Drużyny.
5. Każdy zawodnik na czas trwania Mistrzostw występuje w koszulce z numerem zgodnym z formularzem zgłoszeniowym.
6. W przypadku tych samych kolorów strojów sędzia wskaże Drużynę do ubioru znaczników (dostarczonych przez Organizatora).

C. SĘDZIOWIE

1. Do prowadzenia meczu wyznacza się sędziego.
2. Rozstrzygnięcia sędziego głównego dotyczące faktów związanych z grą są ostateczne.
3. Prawo napominania i usuwania z boiska ma sędzia główny.
4. Sędzia główny pilnuje czasu rozgrywania meczu,
5. Sędzia protokołuje numery strzelców bramek, zawodników wykluczonych z gry, oraz prowadzi ewidencję kar oraz wyznacza najlepszego zawodnika meczu.

D. ROZPOCZĘCIE GRY

1. Przed rozpoczęciem gry sędzia wyłania Drużynę która rozpocznie grę (rzut monetą).
2. Po gwizdku sędziego zawodnik rozpoczyna grę zagranie piłki leżącej na środku.
3. Każdy zawodnik Drużyny przeciwnej musi być oddalony, co najmniej 5 metrów od piłki, aż do momentu wprowadzenia jej do gry.

E. PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

1. Linie boczne i bramkowe należą do pola gry.
2. Bramkarz uczestniczy w grze na zasadach obowiązujących w piłce 11-osobowej, poza „rzutem od bramki”. Rozpoczęcie gry od bramkarza może być wykonane ręką lub nogą. Przy wznowieniu gry przez bramkarza ręką ma on 10 sekund na jej wprowadzenie do gry. Przeciwnicy muszą pozostać poza polem karnym aż do momentu wprowadzenia piłki do gry. Piłka leżąca na podłożu jest piłką w grze.
3. Gracze Drużyny przeciwnej powinni pozostawać poza polem karnym bramkarza wprowadzającego piłkę do gry.
4. Bramkarz może wprowadzić piłkę do gry nogą w przypadku, gdy nie opuściła ona pola gry.

F. GRA NIEDOZWOLONA

1. Zakaz gry wślizgiem. Karą za niesportowe zachowanie należy się przeciwnej Drużynie rzut wolny bezpośredni lub rzut karny.
2. Zakaz wprowadzenia piłki do gry nogą przez bramkarza (po wyjściu piłki na aut bramkowy – brak „piątek”). Po jej kontakcie z ziemią bramkarz nie może ponownie podnieść piłki. Jest to faul pośredni.

3. Bramkarz może wyrzucać piłkę ręką za linię środkową boiska, także po wyjściu piłki na aut bramkowy.
4. Zawodnik powinien być wykluczony z gry (czerwona kartka) jeżeli zdaniem sędziego:
 - zachowuje się wybitnie niesportowo,
 - nie wykazuje szacunku uczestnikom gry,
 - zachowuje się w sposób gwałtowny lub brutalny,
 - używa regularnie ordynarnych lub obraźliwych słów,
 - otrzyma drugą żółtą kartkę w meczu.
5. Bramkarz nie może bezpośrednio zdobyć bramki ręką rzucając z własnego pola karnego.
6. Nie obowiązują przepisy dotyczące pozycji spalonej.

G. RZUT WOLNY, KARNY, Z AUTU, Z ROGU

1. Podczas wykonywania rzutu wolnego, rzutu z autu, rzutu z rogu zawodnik Drużyny przeciwnej musi odsunąć się od piłki co najmniej o 5 metrów.
2. Rzut wolny i z rogu wznawiamy nogą.
3. Rzut karny wykonywany jest z odległości 9 m od linii bramkowej.
4. Rzut z autu wykonuje się z linii bocznej, a rzut różny z miejsca przecięcia linii bramkowej i linii bocznej.
5. Bramka nie może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu z autu.
6. Z rzutu różnego można zdobyć bramkę bezpośrednio.

H. WYKONYWANIE RZUTÓW KARNYCH

1. Sędzia losuje bramkę, do której zawodnicy będą strzelać rzuty karne.
2. Sędzia przeprowadza losowanie zespołu, który zacznie wykonywać rzuty karne.
3. Graczami upoważnionymi do strzelania rzutów karnych są zawodnicy, którzy na koniec regulaminowego czasu gry znajdują się na boisku (w tym bramkarz).
4. Trzech różnych graczy z każdego zespołu wykonuje na przemian po jednym rzucie karnym
5. Jeżeli każda z Drużyn wykonała po 3 rzuty karne, a liczba strzelonych bramek jest równa, rzuty karne są kontynuowane na przemian w tej samej kolejności do momentu, aż przy równej ilości wykonywanych rzutów karnych jedna z Drużyn będzie miała jedno bramkową przewagę.
6. Kolejne rzuty karne, muszą wykonywać gracze, którzy nie strzelali pierwszych trzech rzutów karnych.
7. Jeżeli wszyscy zawodnicy jednej Drużyny wykonają po jednym rzucie karnym, strzelanie zaczyna się od początku w kolejności wykonywania karnych przez zawodników w poprzedniej rundzie.
8. Zawodnik wykluczony z gry nie może wykonywać rzutów karnych.
9. W czasie wykonywania rzutów karnych wszyscy gracze pozostają na boisku na przeciwnej połowie niż ta, na której wykonywane są rzuty karne. Nadzór nad zawodnikami pełnią sędziowie.

I. PRZEPISY DYSCYPLINARNE

1. Zawodnik biorący udział w Mistrzostwach, w przypadku naruszenia zasad Regulaminu i Przepisów Gry, może być ukarany przez sędziego:
 - żółtą kartką,
 - czerwoną kartką.
2. Zawodnik ukarany w meczu żółtą kartką po raz drugi automatycznie otrzymuje czerwoną kartkę.
3. Zawodnik ukarany czerwoną kartką (za dwie żółte) jest wykluczony z gry w tym i kolejnym meczu.
4. Zawodnik ukarany bezpośrednio czerwoną kartką zostaje automatycznie odsunięty od gry w dwóch kolejnych meczach swojej Drużyny.
5. Zawodnik po otrzymaniu dwóch żółtych kartek w Mistrzostwach, zostaje automatycznie odsunięty od następnego meczu swojej Drużyny.
6. Wystawienie do meczu zawodnika, który powinien pauzować z powodu nałożonej kary (za czerwoną lub żółtą kartkę), skutkować będzie przyznaniem walkoweru dla Drużyny przeciwnej.

VI. NAJLEPSZY PIŁKARZ, BRAMKARZ, KRÓL STRZELCÓW

1. Najlepszego Zawodnika Mistrzostw wybiorą Sędziowie na podstawie listy rankingowej. W każdym meczu Sędzia będzie wybierał Zawodnika Mecz, który otrzyma jeden punkt za mecz. Najlepszym Zawodnikiem Mistrzostw zostanie Zawodnik z największą ilością punktów.
2. Najlepszym Bramkarzem Mistrzostw zostanie bramkarz z najmniejszą ilością straconych bramek.
3. Królem Strzelców zostaje Zawodnik z największą ilością strzelonych bramek. Przy dwóch lub większej ilości zawodników mających tą samą ilość strzelonych bramek, królem strzelców zostaje ten zawodnik, którego Drużyna zajęła w Mistrzostwach wyższą pozycję.

VII. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników w rozumieniu art. 4 pkt 7 Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych – zwane dalej: „RODO”), tj. podmiotem decydującym o celach i sposobach przetwarzania danych osobowych są Polskie Porty Lotnicze S.A. z siedzibą: ul. Żwirki i Wigury 1, 00-906 Warszawa (dalej: „PPL S.A.”). Z administratorem danych osobowych przekazanych PPL S.A. można się skontaktować poprzez adres e-mail: babimost2025@ppl.pl, telefonicznie: + 48 (22) 650 11 11 lub pisemnie na adres siedziby wskazany powyżej.
2. W PPL S.A. został wyznaczony Inspektor Ochrony Danych, z którym można się skontaktować poprzez adres e-mail: ODO@ppl.pl lub pisemnie na adres: Polskie Porty Lotnicze S.A. ul. Żwirki i Wigury 1, 00-906 Warszawa z dopiskiem „Inspektor Ochrony Danych”.
3. Dane osobowe Uczestników o charakterze identyfikacyjnym (w zakresie: imię i nazwisko, adres - mail, numer telefonu, nazwa podmiotu, rozmiar koszulki.) będą przetwarzane w celach związanych z organizacją i przyjmowaniem zgłoszeń uczestnictwa w Mistrzostwach, weryfikacją prawa do uczestnictwa w wydarzeniu oraz w związku z ewentualnym rozpatrywaniem reklamacji,

dochodzeniem lub odpieraniem roszczeń z tego tytułu. Dane osobowe w zakresie wizerunku przetwarzane są na zasadach wskazanych w rozdziale VIII Regulaminu i w uzasadnionych przypadkach (np. indywidualne zdjęcia nie stanowiące elementu większej całości) na podstawie odrębnych oświadczeń o zgodzie na wykorzystanie wizerunku.

4. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest:
 - a) zgoda Uczestnika o której mowa w art. 6 ust. 1 lit. a RODO, w zakresie danych osobowych wskazanych w zgłoszeniu uczestnictwa oraz przetwarzania wizerunku,
 - b) prawnie uzasadniony interes PPL S.A. zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. f RODO, związany z archiwizacją będącą realizacją prawnie uzasadnionego interesu polegającego na zabezpieczeniu informacji na wypadek potrzeby wykazania faktów, jak również na potrzeby ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed wskazanymi wyżej roszczeniami w zakresie otrzymanych danych zgłoszeniowych.
5. Dostęp do danych osobowych mogą mieć upoważnieni pracownicy Administratora obsługujący i nadzorujący organizację oraz przebieg Mistrzostw, w tym akcje reklamowe i promocyjne. Dane osobowe mogą być także w uzasadnionych przypadkach (np. ochrona porządku publicznego) udostępniane podmiotom uprawnionym na podstawie prawa (np. Policji).
6. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów, a po ich realizacji przez czas związany z wygaśnięciem roszczeń, o których mowa powyżej. W przypadku danych zebranych na podstawie zgody, nie dłużej niż do momentu wycofania zgody na ich przetwarzanie.
7. Uczestnikowi przysługuje:
 - a) prawo dostępu do jego danych oraz otrzymania ich kopii,
 - b) prawo do sprostowania (poprawiania) jego danych,
 - c) prawo do usunięcia oraz ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
 - d) prawo do wycofania zgody, w zakresie jakim podstawą przetwarzania danych jest zgoda. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody, przed jej wycofaniem. Wycofanie zgody może nastąpić w dowolnym momencie,
 - e) prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych, z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją osoby, której dane dotyczą, w zakresie, w jakim podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest przesłanka prawnie uzasadnionego interesu administratora. Sprzeciw taki można wyrazić w dowolnym momencie kierując korespondencję w formie elektronicznej lub pisemnie na adresy, które zostały wskazane powyżej.

W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem danych lub z Inspektorem Ochrony Danych. Dane kontaktowe wskazane zostały powyżej.

Ponadto każda osoba, której dane dotyczą posiada prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych) w przypadku uznania, że przetwarzanie danych osobowych narusza obowiązujące przepisy o ochronie danych osobowych.

8. Podanie danych jest dobrowolne, jednak w przypadku braku podania danych osobowych, udział w Mistrzostwach nie będzie możliwy.
9. Dane osobowe nie będą profilowane i nie będą służyły zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.

VIII. WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

1. Organizator może utrzymywać przebieg Mistrzostw za pomocą urządzeń rejestrujących obraz lub obraz i dźwięk. Wizerunek osób przebywających na terenie strefy wydarzenia może zostać utrwalony, a następnie rozpowszechniany dla celów dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz promocyjnych.
2. Uczestnictwo w Mistrzostwach jest jednoznaczne z wyrażeniem nieodpłatnie zgody na wykorzystanie wizerunku Uczestnika na potrzeby nagrań utrwalonych podczas imprezy, wykorzystywanych i udostępnianych w sposób komercyjny lub niekomercyjny, w tym na wszelkiego rodzaju nośnikach materialnych (cyfrowych, optycznych, itp.) i niematerialnych (transmisja danych).
3. Osoby, które nie wyrażają zgody na rejestrację swojego wizerunku nie powinny wchodzić na teren strefy Mistrzostw.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Weryfikacja zawodników następuje na żądanie Organizatora.
2. Sprawy nieobjęte niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator w porozumieniu z Kierownikami Drużyn.
3. W strefie zmian mogą przebywać jedynie zawodnicy, kierownik Drużyny, sędzia.
4. Obsadę sędziowską zapewnia Organizator.
5. Organizator zapewnia piłki na czas rozgrywania Mistrzostw.
6. Organizator zapewnia w trakcie Mistrzostw napoje (wodę i napoje izotoniczne) dla Zawodników.
7. Organizator zapewnia szatnie dla zawodników. Za rzeczy pozostawione w szatniach Organizator nie odpowiada.
8. Zawodnicy biorący udział w Mistrzostwach muszą posiadać aktualne na dzień zawodów ubezpieczenie w zakresie następstw ewentualnych wypadków sportowych. Organizator nie ponosi w stosunku do osób biorących udział w Mistrzostwach odpowiedzialności za skutki ewentualnych wypadków sportowych (w szczególności powstałych kontuzji).
9. W razie wyrządzenia jakiegokolwiek szkody przez Drużynę lub jej Zawodnika kosztami jej usunięcia zostanie obciążona Port Lotniczy, którą reprezentuje dana Drużyna lub Zawodnik.
10. Organizator dołoży wszelkich starań w zakresie zapewnienia bezpieczeństwa uczestnikom Mistrzostw, zgodnie z aktualnie obowiązującymi przepisami i możliwościami organizacyjnymi. Organizator zapewnia pierwszą pomoc medyczną.
11. Niedozwolony Zawodnik skutkuje dyskwalifikacją Drużyny.
12. Możliwa jest aktualizacja listy Zawodników o 2 Zawodników w dniu odprawy (29 maja 2026 roku).
13. Koszty noclegów pokrywają Drużyny we własnym zakresie.
14. We wszystkich sprawach dotyczących Mistrzostw, a nie objętych przepisami niniejszego regulaminu, decyzje podejmuje Organizator.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za udział w rozgrywkach osób chorych, przewlekłe chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz za skutki wypadków w czasie gry.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:

- Zdarzenia nagłe i nieprzewidziane, w tym wypadki powodujące uszczerbek na zdrowiu lub śmierć uczestników lub osób trzecich, które wystąpiły w trakcie rozgrywek.
 - Działania uczestników lub osób trzecich pozostające poza kontrolą organizatora, w szczególności za ich konsekwencje prawne, materialne lub zdrowotne.
 - Szkody dotyczące osób lub mienia, powstałe w wyniku zdarzeń losowych, przypadkowych lub niezależnych od organizatora, w tym za utratę, zniszczenie lub kradzież przedmiotów należących do uczestników.
17. Organizator nie odpowiada również za inne zdarzenia, które mimo zachowania należytej staranności nie mogły zostać przewidziane.
 18. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie do 7 dni przed turniejem.
 19. Uczestnicy zgłaszając się do rozgrywek, akceptują niniejszy Regulamin.