3

REGULAMIN – Dzika Liga

A - WSTĘPNE – info ogólne

1. Organizatorem rozgrywek Dzika Liga, zwanych dalej Ligą jest Draft Sport sp. z o.o. ul. Świeradowska 47, 02-662 Warszawa, NIP 5213983124, KRS 990655, REGON 523035232, Organ Rejestrowy: Sąd Rejonowy dla M.St. Warszawy W Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, wysokość kapitału zakładowego 20.000 zł.
2. Ideą ww. imprezy sportowej jest rywalizacja poprzez przez stworzenie wyrównanej ligi, składającej się z drużyn, do których zawodnicy dobierani są na podstawie swoich umiejętności i zaangażowaniam i wyników z poprzednich sezonów, a nie na podstawie historii zawodniczej czy znajomości.
3. Szczegółowe informacje dotyczące terminów i miejsc konkretnych sezonów dostępne są na stronie internetowej www.dzikaliga.pl, zwanej dalej Stroną Internetową.
4. Poniższy regulamin obowiązuje od 26 lutego 2026r. do odwołania (aktualny regulamin na Stronie Internetowej).
5. Opłata za uczestnictwo stanowi wynagrodzenie za wstęp na imprezę sportową, obejmujący możliwość udziału w meczach sezonu zasadniczego oraz fazy pucharowej

B - UCZESTNICTWO – DRAFT – kto i jak może wziąć udział

1. W Lidze nie obowiązuje przynależność klubowa PZKosz. Udział mogą brać zawodowcy i amatorzy.
2. W Lidze brać udział mogą dziewczęta i chłopcy, którzy w kalendarzowym roku zakończenia sezonu rozgrywek skończą 10-13lat. Przykładowo w sezonie 2025/2026 są to roczniki 2016-2013 Obowiązujący rocznik jest zawsze podany w formularzu zgłoszeniowym i jest warunkiem nadrzędnym. Dzika Liga to rozgrywki podzielone na dwie kategorie wiekowe: Dzika Liga (12-13 lat) i Dzika Liga Junior (10-11 lat).
3. Do udziału w Lidze dopuszczeni są wyłącznie zawodnicy, którzy wypełnili formularz zgłoszeniowy **do danej edycji** i dokonali wpłaty.
4. Dzika Liga rozgrywana jest w niezależnych od siebie Cyklach Rozgrywkowych. Możliwe jest uczestnictwo w kilku Cyklach Rozgrywkowych pod warunkiem spełnienia warunków do zgłoszenia. Każdy Cykl Rozgrywkowy może być podzielony na poziomy zaawansowania tak, aby zapewnić każdemu uczestnikowi najbardziej odpowiednie środowisko do gry. Szczegóły podziału są zawsze podane w formularzu zgłoszeniowym
5. Każda drużyna składa się z 10-12 zawodników (w zależności od ilości zgłoszeń). Drużynę prowadzi trener zwany dalej Opiekunem, odpowiedzialny za komunikację z zawodnikami, nadzorowanie zmian meczowych, wybieranie nowych zawodników, a także taktykę i motywację Drużyny.
6. Wszyscy zawodnicy wybrani są w naborze, tzw. Drafcie w tej lub wcześniejszych edycjach. Zgłoszenia do Ligi są indywidualne i dobrowolne. Zgłoszenia przyjmowane są wyłącznie za pomocą formularza dostępnego na Stronie Internetowej.
7. Nowi zawodnicy muszą brać udział w Drafcie, zawodnicy grający w poprzedniej edycji, mogą zostać w swojej drużynie lub wziąć udział w Drafcie (bez możliwości wybrania przez poprzednią drużynę – wyjątkowo za zgodą zawodnika). Zawodnicy grający we wcześniejszych edycjach, którzy pominęli bezpośrednio poprzedzającą obecną, muszą zgłosić się do Draftu.
8. Zawodnik pozostający w swojej drużynie ma gwarantowane miejsce w drużynie. Wyjątkiem jest sytuacja, w której Zawodnik powraca do drużyny w nienajwyższym poziomie rozgrywkowym danego Cyklu. Może zostać w takim wypadku awansowany do jednej z drużyn wyższych poziomów podczas Draftu. Koszt koszulki w takim wypadku pokrywany jest przez Organizatora
9. W przypadku zgłoszenia mniejszej ilości zawodników, niż w poprzedniej edycji konieczne może być rozwiązanie jednej lub większej ilości drużyn. Organizator podejmuje decyzję, które drużyny najlepiej rozwiązać na podstawie ilości zgłoszeń do poszczególnych drużyn (kapitan liczony podwójnie). O decyzjach Opiekunowie drużyn zostają powiadomieni przed Draftem.
10. W przypadku rozwiązania drużyny wyjątkowo Zawodnicy zgłoszeni do pozostania w danej drużynie zostają automatycznie dołączeni do puli Draftu bez obowiązku obecności na Drafcie. W takim wypadku Organizator pokrywa także koszt nowej koszulki drużynowej.
11. Podczas Draftu zawodnicy wykonują ćwiczenia oraz rozgrywają krótkie mecze kontrolne, w trakcie których są obserwowani przez przedstawicieli drużyn. Ogłoszenia wyników Draftu wieczorem tego samego dnia. Opiekunowie wybierają zawodników wg kolejności ustalonej przez Organizatora. Kolejność zależy od wyników drużyny w zeszłym sezonie, od składu drużyny przed Draftem (czyli zawodników, którzy zdecydowali się pozostać w drużynie), a także od szacowanego poziomu umiejętności zawodników zgłoszonych do nowej edycji. Organizator ustalając kolejność wyborów ma na celu tylko i wyłącznie wyrównanie poziomu drużyn, aby uatrakcyjnić rozgrywki wszystkim zawodnikom.
12. Decyzja o wyborze zawodnika do drużyny, należy wyłącznie do Opiekuna drużyny, bez ingerencji Organizatora.

C - ZGODA NA UDZIAŁ – to ważne, przeczytaj

1. Każdy zawodnik wypełniając formularz rejestracyjny zaświadcza co następuje:
2. Zawodnik zobowiązuje się przestrzegać Regulaminu Ligi.
3. Zawodnik zobowiązuje się uiścić opłatę za uczestnictwo w lidze oraz kupić koszulkę drużynową, jeśli jest potrzebna.
4. Nie istnieją przeciwwskazania zdrowotne, zawodnik jest zdolny do uprawiania sportu wyczynowo.
5. Opiekun prawny wyraża zgodę na przetwarzanie i wykorzystywanie danych osobowych oraz zdjęć Zawodnika wykonanych podczas trwania meczów na potrzeby funkcjonowania Strony Internetowej i profilu Ligi na facebooku oraz na cele promocji działań Draft Sport sp. z o.o., w tym: umieszczania jego imienia i nazwiska razem ze wszystkimi statystykami z meczów, umieszczania wywiadów i artykułów nt. jego dokonań sportowych.

REGULAMIN – Dzika Liga

6 Opiekun prawny wyraża zgodę na otrzymywanie informacji na temat rozgrywek bieżącej edycji od Organizatora drogą elektroniczną (e-mail) i telefoniczną.

7 Opiekun prawny zezwala na udostępnienie danych osobowych i kontaktowych opiekunowi swojej Drużyny.

8 **Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach nie są ubezpieczeni przez organizatorów od następstw nieszczęśliwych wypadków (ubezpieczenie NNW mogą oczywiście nabyć indywidualnie).**

9 **Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za kontuzje i wypadki mające miejsce na obiektach z wyjątkiem wypadków spowodowanych rażącym zaniedbaniem ze strony Organizatora, w których odbywają się mecze ligowe oraz nie pokrywają kosztów leczenia z nimi związanych.**

10 **Podczas meczów nie będzie obecna pomoc medyczna. Organizatorzy pomóc mogą lodem w sprayu, bandażem, plastrami oraz wodą utlenioną oraz w przypadku konieczności wezwać państwową opiekę medyczną lub zawieźć do szpitala.**

D - ROZGRYWKI – przebieg rozgrywek

1 W pierwszej części sezonu każda drużyna rozgrywa 6 meczów sezonu zasadniczego systemem „każdy z każdym", przy czym przy innej liczbie drużyn niż 4 lub 7 konieczne jest rozegranie różnej ilości spotkań pomiędzy drużynami (np 1 raz z częścią drużyn, 0 lub 2 razy z pozostałymi) - ilości te ustalane są losowo.

2 Na bieżąco prowadzona jest klasyfikacja drużyn wg bilansu zwycięstw i porażek.

3 Ostateczna klasyfikacja drużyn ustalana jest na podstawie bilansu zwycięstw i porażek.

4 W przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn ma taki sam bilans tworzona jest tzw. mała tabela, czyli klasyfikacja na podstawie meczów wyłącznie pomiędzy zainteresowanymi drużynami. W szczególnym wypadku dwóch drużyn z tym samym bilansem zasada ta oznacza, że decydujący jest wynik meczu rozegranego pomiędzy tymi drużynami (bezpośredni pojedynek). Jeżeli w małej tabeli dwie lub więcej drużyn mają taki sam bilans zwycięstw decydujący jest bilans tzw. małych punktów, czyli różnicy punktów zdobytych i straconych w danych meczach. Uwaga! Utworzenie małej tabeli jest możliwe wyłącznie w wypadku, jeśli wszystkie zainteresowane drużyny rozegrały ze sobą równą liczbę meczów. W przeciwnym wypadku należy stosować kolejne punkty. Dla sytuacji nierozstrzygniętych przez powyższe punkty stosowane są kolejne kryteria:
a) Bilans tzw. małych punktów ze wszystkich rozegranych meczów
b) Ilość zdobytych punktów we wszystkich meczach (na korzyść drużyny, która zdobyła więcej)
c) Rzut monetą

5 Kolejną częścią są rozgrywki o mistrzostwo Ligi systemem pucharowym. Do ilości 5 drużyn w lidze rozgrywany jest finał pomiędzy drużynami zajmującymi 1. i 2. miejsce w tabeli. Przy min. 6 drużynach - do systemu pucharowego wchodzą 4 drużyny. Przy min. 8 drużynach - wchodzi 6, przy 10 i więcej drużynach - wchodzi 8.

6 Faza pucharowa rozstawiona jest tak, aby drużyny z najwyższych miejsc grały z drużynami z najniższych. Przykładowo w przypadku 4 drużyn są to półfinały "na krzyż" (1 vs 4 oraz 2 vs 3), po czym zwycięzcy meczów półfinałowych spotykają się w Finale.

7 Na koniec sezonu wręczane są nagrody indywidualne. Przyznawane są na podstawie obserwacji z uwzględnieniem osiągnięć statystycznych, bilansu i wpływu na drużynę, w tym frekwencji. Otrzymanie nagrody indywidualnej jest możliwe tylko przy wystąpieniu w więcej niż 50% meczów drużyny.

8 Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany ww systemu rozgrywek kierując się dobrem WSZYSTKICH drużyn i zawodników, chcąc zapewnić im jak najlepsze możliwości rywalizacji

E - PRZEBIEG MECZU

1 Mecz składa się z czterech kwart trwających 15 min odliczanego czasu, zwanych dalej Częściami Gry.

2 Nad prawidłowym przebiegiem meczu panuje jeden sędzia boiskowy i jeden lub dwóch stolikowych (statystyków), a także Operator meczu. W przypadku remisu po upływie regulaminowego czasu gry rozgrywana jest dogrywka, trwająca 2-5 min (wg dostępnego czasu na sali). W przypadku nierozstrzygnięcia wyniku w dogrywce, rozgrywane są kolejne jeżeli pozwala na to czas dostępny na sali. Jeśli brak czasu Organizator ustala z Opiekunami sposób rozstrzygnięcia meczu.

3 W przypadku gdy jedna z drużyn obejmie prowadzenie +65pkt lub więcej mecz zostaje zakończony. Pozostały czas zawodnicy mogą rozegrać sparingowo w wybranych składach, z sędziowaniem, ale bez statystyk.

4 Drużyna, aby być dopuszczoną do meczu musi posiadać minimum 4 zawodników zdolnych do gry. Jeśli nie spełnia tego wymagania przegrywa mecz walkowerem. W przypadku, gdy obie drużyny nie spełniają ww. wymogu, Opiekunowie drużyn wraz z Organizatorem, opracowują rozwiązanie rozstrzygające (mecz w innym terminie na koszt drużyn, skrócony mecz z mniejszą ilością zawodników, czy nawet konkurs rzutowy). Aby ukończyć mecz, drużyna musi mieć na boisku dwóch zdolnych do gry zawodników. Jeśli nie spełnia tego wymogu przegrywa mecz walkowerem ww. różnicą punktów. Jeśli w momencie przerwania meczu przegrywała wyższą ilością punktów, to zostaje zapisany wynik meczowy.

5 W przypadku gdy przynajmniej jedna z drużyn rozpoczyna mecz z tylko 3 zawodnikami zdolnymi do gry maksymalny czas trwania meczu to 75% czasu normalnego meczu. Pozostały czas zawodnicy mogą rozegrać sparingowo z sędziowaniem, ale bez statystyk.

6 Mecz rozstrzygnięty walkowerem, jest zapisywany jako zwycięstwo/porażka różnicą 20pkt. Nie ma dodatkowych konsekwencji w rozstawieniu drużyn w tabeli, a punkty nie są przypisywane żadnemu z zawodników.

7 Zawodników grających w meczu obowiązują ligowe koszulki drużynowe. Zawodnik nieposiadający koszulki, może nie zostać dopuszczony do gry.

REGULAMIN – Dzika Liga

8 Czas zatrzymywany jest podczas trwania następujących zdarzeń: Przerwy na żądanie drużyn (time-out), Dłuższe nieplanowane przerwy, spowodowane np. kontuzją zawodnika bądź czyszczeniem parkietu, martwa piłka (w rozumieniu zasad FIBA i PZKosz) podczas ostatnich dwóch minut (tylko w wypadku różnicy zdobytych punktów poniżej 10; również po celnym koszu) ostatniej Części Gry bądź dogrywki oraz 15 ostatnich sekund pozostałych Części Gry.

9 Ostatnie sekundy Części Gry odliczane są przez stolik sędziowski, decyzja o zaliczeniu rzutu w ostatnich sekundach należy do sędziego boiskowego.

10 Obowiązującym wynikiem jest ten na tablicy wyników. Wszelkie niejasności należy wyjaśniać ze stolikiem w trakcie meczu. Po zakończeniu staje się on wynikiem ostatecznym. Wideoweryfikacja nie może być wykorzystywana do zmiany wyniku ani rozstrzygania spornych sytuacji dotyczących decyzji sędziowskich czy zegara.

11 Dyskwalifikacja zawodnika z udziału w meczu następuje wskutek następujących wydarzeń:

12 Popełnienie 6. faulu osobistego (z uwzględnieniem fauli technicznych)

13 Popełnienie 2. faulu technicznego lub niesportowego (również gdy otrzyma 1 techniczny i 1 niesportowy)

14 Popełnienie faulu niesportowego lub technicznego uznanego przez sędziego za przewinienie dyskwalifikujące. W przypadku rażących naruszeń zasad fair-play zawodnik może zostać zawieszony, bądź nawet wykluczony z udziału w Lidze przez Organizatora (bez zwrotu kosztów).

15 Drużynie przysługuje po 1 przerwie na żądanie w każdej Części Gry. Wyjątkiem jest ostatnia Część Gry, w której drużyna może skorzystać z dwóch przerw na żądanie.

16 W Lidze obowiązuje zakaz gry strefą: każdy zawodnik ma obowiązek aktywnie kryć innego zawodnika zgodnie z zasadami obrony 'każdy swego' (wyjątkiem jest obrońca, którego zawodnik nie bierze udziału w akcji, także wybijającego aut). Dozwolone jest aktywne podwajanie zawodnika z piłką.
Obowiązuje także zasada 3 sekund w obronie, czyli zakaz przebywania w obszarze ograniczonym (tzw. trumnie). Odliczanie nie obowiązuje w następujących sytuacjach:
- zawodnik aktywnie broni zawodnika ataku (jest w pozycji obronnej w odległości wyprostowanej ręki)
- zawodnik broni (lub podwaja) zawodnika z piłką
- zawodnik ma obie stopy poza obszarem ograniczonym
- piłka nie została przeprowadzona na pole ataku
- trwa akcja rzutowa
Za złamanie zasady przyznawany jest 1 rzut techniczny i posiadanie dla drużyny ataku. Nie jest wymagane ostrzeżenie

17 Pozostałe zasady, nieuwzględnione w ww. punktach, są zgodne z zasadami obowiązującymi w rozgrywkach FIBA.

18 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian zasad dla poszczególnych rozgrywek mając na celu zapewnienie jak najlepszej rywalizacji wszystkim Zawodnikom

19 Jeżeli z powodów niezależnych od organizatorów nie można przeprowadzić meczu w podanych terminach, organizatorzy zorganizują mecz w najbliższym możliwym terminie lub w tym samym terminie na innym obiekcie, starając się skonsultować tę zmianę z Opiekunami.

20 W losowych przypadkach powodujących zmiany w czasie gry, jak nagłe zmiany na obiekcie (opóźnienia, awarie) czy błędy sędziowskie (np niewyczytane zmiany, błędy w obsłudze czasu) gra zostaje przerwana i Operator Meczu podejmuje decyzję o warunkach dogrania meczu do końca (dot. czasu, jak i zmian) Nie przewiduje się w takich wypadkach wydłużania czasu gry ponad regulaminowy ani rozgrywania części czy całości spotkania w innym terminie. Warunkiem takiego rozwiązania jest możliwość dogrania 5min gry, a łącznie musi zostać rozegrane min. 75% czasu meczu. Jeśli dogranie jest niemożliwe wynik zostaje anulowany i mecz zorganizowany przez organizatora w innym terminie.

Przykładowo: z powodu błędu stolika sędziowskiego/z powodu opóźnienia z powodu naprawy kosza do końca meczu pozostały 4 minuty, ale dwie regulaminowe zmiany, Operator podejmuje decyzję o zagraniu dwóch 2minutowych zmian, bez przedłużenia czasu meczu.

F - ZASADY ROTACJI

1 Zasady rotacji (zmian) zawodników obowiązują w trakcie trzech pierwszych kwart i 5 pierwszych minut czwartej kwarty. Zmiany w ww. czasie dokonywane są wyłącznie co 5 minut. W pozostałej części meczu (np w dogrywkach) zmiany przeprowadzane są zgodnie z przepisami koszykówki i nie są liczone do pon. zasad.

2 Obowiązkiem Opiekuna jest przeprowadzanie zmian zgodnie z zasadami, a także notowanie ich. W ww. czasie Opiekun może dowolnie ustalać kolejność wejść zawodników na boisko. Wyjątkiem jest okres: pierwsze 10min drugiej kwarty. W tym okresie nie może byc na boisku 2 zawodników każdej drużyny, tzw Liderów. Liderzy ustalani są przed rozpoczęciem edycji przez Kierownika Lig i ustalenie to obowiązuje całą edycję z możliwością poprawek przez Kierownika w połowie sezonu regularnego, mają to być najlepsi zawodnicy drużyny. Możliwa jest zmiana tych zawodników przez Organizatora w połowie sezonu. Ideą przymusowej przerwy w grze Liderów jest zapewnienie większego wyzwania dla pozostałych graczy Drużyn. W przypadku nieobecności Lidera ten obowiązek nie jest przenoszony na innego zawodnika. Obowiązek zostaje zniesiony wyłącznie w przypadku, w którym drużyna nie ma zawodników na ławce. W przypadku obecności obu Liderów i tylko jednego zawodnika na zmianę czas przymusowej przerwy dzielony jest po równo na Liderów. W innych wyjątkach nieobjętych ww zasadami decyzję o grze Liderów podejmuje Operator meczu Kolejność ich wejść ustala Opiekun drużyny

3 Minimalny czas gry każdego zawodnika wynosi 20 minut.

4 Różnica czasu gry pomiędzy najdłużej, a najkrócej grającym zawodnikiem może wynieść maksymalnie 10 minut (2x5min). Poniższe zasady mogą być różne dla różnych poziomów zaawansowania w porozumieniu z Opiekunami drużyn

5 Błędem w rotacji nazywamy każdy przypadek, w którym zawodnik rozegrał nieodpowiednią ilość minut lub zagrał w okresie przymusowej przerwy.

6 Zastrzeżenia i wątpliwości dot. rotacji drużyn należy zgłaszać Operatorowi w trakcie trwania meczu.

7 W przypadku wyniknięcia niezamierzonych błędów w trakcie meczu drużyna zostaje ukarana jednym rzutem wolnym dla rywala za każdy błąd, a także koniecznością dokonania zmian pozwalających w miarę możliwości dany błąd nadrobić, także jeśli dotyczy to czasu gry, w którym nie obowiązują zasady rotacji.

8 W przypadku stwierdzenia celowego złamania zasad rotacji drużyna zostaje ukarana walkowerem. Celowość ocenia Operator meczu na podstawie notowania (lub braku) zmian przez drużynę, także reakcji na uwagi rywali lub Operatora.

9 Błędem nie może być sytuacja, w której wskutek zmiany składu drużyny, np kontuzji, dyskwalifikacji lub spóźnienia zawodnika lub zawodników nie jest możliwe spełnienie zasad do końca meczu, które w przeciwnym wypadku byłyby wypełnione. Opiekun musi jednak zapewnić spełnienie warunków w miarę możliwości.

10 W przypadku kontuzji lub dyskwalifikacji zawodnika Opiekun drużyny typuje Zawodnika, który zastąpi Zawodnika opuszczającego boisko. Opiekun drużyny przeciwnej ma prawo weta tego wyboru (1x na zmianę, jeśli są dostępni inni zawodnicy). Pozostały czas gry danej zmiany nie jest liczony do czasu gry Zawodnika wchodzącego (nieuwzględniany w zasadach rotacji)

11 W sytuacjach niejasnych lub nieobjętych ww. punktami decyzje dot. prawidłowości przeprowadzanej rotacji podejmuje Operator Meczu.

12 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian tej zasady w trakcie rozgrywek, kierując się dobrem WSZYSTKICH zawodników biorących udział w rozgrywkach.

G - PŁATNOŚCI

1 Dzika Liga to rozgrywki finansowane przez uczestników.

2 Wpłaty za uczestnictwo w Lidze należy dokonać za pomocą przelewu błyskawicznego po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego. Wpłata zwykłym przelewem na konto Klubu NIE jest równoznaczna z przyjęciem do Ligi.

3 Dla zawodników przystępujących do Draftu obowiązkowa jest także opłata za koszulkę drużynową. Z opłaty zwolnieni są zawodnicy, którzy grali już w danej drużynie w Lidze i nie potrzebują nowej koszulki. Zwolnieni z opłaty za koszulkę są też Zawodnicy, którzy zgłosili chęć pozostania w drużynie, ale z przyczyn niezależnych od siebie (zmiana systemu rozgrywek, rozwiązanie drużyny) muszą zmienić drużynę i nabyć nową koszulkę.

4 Zawodnicy obecni, ale niewybrani do żadnej drużyny otrzymują pełny zwrot.

5 Rezygnacje z udziału w Lidze przyjmowane są wyłącznie do zakończenia spotkania Draftowego na hali. Rezygnację należy zgłosić mailowo na adres ligi@draftsport.pl. Zwrot całej wpłaty następuje w ciągu 14 dni. W przypadku rezygnacji zgłoszonej po zakończeniu gier draftowych zwrot nie jest możliwy.

6 Zawodnikowi, który wziął udział w 0 lub 1 meczu w ciągu sezonu z powodu długotrwałej kontuzji przysługuje zwrot w wysokości 100zł. Prosimy zgłaszać kontuzje mailowo na ligi@draftsport.pl

H - REKLAMACJE

1 Wszelkie reklamacje i pytania należy kierować do Organizatorów drogą emailową na adres: ligi@draftsport.pl. Reklamacje zostaną rozpatrzone w ciągu 7 dni.

I - BEZPIECZEŃSTWO DANYCH OSOBOWYCH

1 Administratorem danych osobowych jest:
Draft Sport sp. z o.o.
ul. Świeradowska 47, 02-662 Warszawa
NIP 5213983124, KRS 990655, REGON 523035232
Organ Rejestrowy: Sąd Rejonowy dla M.St. Warszawy W Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
wysokość kapitału zakładowego 20.000 zł

2 Kto ma dostęp do danych i po co je przechowujemy - Dostęp do wszystkich kontaktów ma grupa robocza odpowiedzialna za informowanie o zmianach w harmonogramie, powołaniach do kadr roczników, rozpoczynających się rozgrywkach i zaległościach w płatnościach. Dostęp do danych posiada również firma księgowa obsługująca Klub.

3 Jak przechowujemy Twoje dane - Na zaszyfrowanych urządzeniach elektronicznych (telefony, komputery).

4 Jak długo przechowujemy dane - Twoje dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania umowy. Dodatkowo, po rozwiązaniu umowy, Twoje dane będą przechowywane ze względu na obowiązki wynikające z regulacji księgowych i podatkowych, przez czas ich trwania, oraz ze względów bezpieczeństwa prawnego, do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń. Dane kontaktowe używamy też do poinformowania o kolejnych rozgrywkach ligowych. Możesz poprosić nas o nieinformowanie o kolejnych wydarzeniach.

5 Twoje dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania umowy. Dodatkowo, po rozwiązaniu umowy, Twoje dane będą przechowywane ze względu na obowiązki wynikające z regulacji księgowych i podatkowych, przez czas ich trwania, oraz ze względów bezpieczeństwa prawnego, do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń. Dane kontaktowe używamy też do poinformowania o kolejnych rozgrywkach ligowych. Możesz poprosić nas o nieinformowanie o kolejnych wydarzeniach.