

# REGULAMIN ORLEN STAY AND PLAY ROCKET LEAGUE (dalej: „Regulamin”)

Rozgrywki są w pełni przeprowadzone online

---

**Organizatorem** Turnieju jest: **Marcin Herra** prowadzący działalność gospodarczą pod firmą **MARCIN HERRA CONSULTING I ZARZĄDZANIE**, z głównym miejscem prowadzenia działalności gospodarczej w Warszawie, ul. Jasnodworska nr 3 B lok. 278, 01-745 Warszawa wpisanym do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej RP, NIP: 5841783428, REGON: 360116070 oraz **Andrzej Bogucki** prowadzący działalność gospodarczą pod firmą **ANDRZEJ BOGUCKI WSPÓLNIK SPÓŁKI CYWILNEJ EVOLUTIO** z głównym adresem wykonywania działalności gospodarczej w Warszawie, ul. Ogniskowa nr 5, 03-289 Warszawa, wpisanym do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej RP, NIP: 1180213599, REGON: 006923912 - prowadzący wspólnie działalność gospodarczą w ramach spółki cywilnej pod firmą **EVolutio S.C.**, ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa NIP 524-27-74-469, REGON: 360228862 (dalej: „**Organizator**”), działający na zlecenie **MyPlace Sp. z o.o** z siedzibą w Warszawie, ul. Młynarska 42, 01-171, zarejestrowaną przez XII Wydział Gospodarczy Sądu Rejonowego m. st. Warszawy pod numerem KRS: 0000274560, NIP: 7010053450

**Zleceniodawca organizacji** Turnieju jest Polski Koncern Naftowy ORLEN Spółka Akcyjna z siedzibą w Płocku, ul. Chemików 7, 09-411 Płock, NIP 774-00-01-454.

**Partnerami** wspierającymi Organizatora w przeprowadzeniu Turnieju są: **ESE Europe sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie, przy ul. Hożej 37 lok. 6, 00-681 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000572859, posługującą się NIP 7010938094.

## DEFINICJE:

- 1.1. **Turniej** - Esportowe rozgrywki drużyn w grę Rocket League odbywające się w ramach projektu esportowego pod nazwą: Orlen Stay and Play, rozgrywane na platformie Steam (<https://store.steampowered.com>) w wersji online w maju 2020 roku, składające się z 2 kwalifikacji (odbywających się w terminach 16-17.05.2020 r. oraz 23-24.05.2020r.) i Wielkiego Finału (odbywającego się w terminie 29 i 31.05.2020 r.).
- 1.2. **Platforma Steam** - <https://store.steampowered.com> Platforma na której należy posiadać konto aby wziąć udział w turnieju.
- 1.3. **Formularz Zgłoszeniowy** - formularz zgłoszeniowy do udziału w Turnieju dostępny pod adresem <https://bit.ly/ORLEN-rocket-league>.
- 1.4. **Uczestnik/Gracz** - uczestnikami Turnieju mogą być wyłącznie osoby fizyczne, które w dniu dokonania zgłoszenia do udziału w Turnieju ukończyły minimum 15 lat (przy przedstawieniu zgody opiekuna przesłanej na adres kontakt@stayandplay.com.pl). Uczestnikiem Turnieju w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest zarówno zgłaszający Drużynę do Turnieju za pomocą Formularza Zgłoszeniowego, jak i każdy z członków

zgłoszonej Drużyny. Uczestnikami/Graczami są także członkowie Drużyn zaproszonych do udziału w Wielkim Finale, o których mowa w § 3 pkt. 3.8. Regulaminu,

- 1.5. **Administrator** - grupa osób wyznaczonych przez Organizatora do nadzorowania Rozgrywek odbywających się w ramach Turnieju.
- 1.6. **Strefa czasowa** - Organizator Turnieju podaje wszystkie godziny Meczów zgodnie z obowiązującym czasem w Polsce (uwzględniając zmianę czasu) - GMT+2 Czas środkowoeuropejski letni.
- 1.7. **Rozgrywki/Mecze** - rozgrywki w grę Rocket League prowadzone przez Internet, odbywające się w ramach Turnieju.
- 1.8. **Drużyna** - zespół 3 (trzech) Uczestników biorących wspólnie udział w Turnieju. Drużyna może posiadać rezerwowego, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

## § 1 - Postanowienia ogólne

- 1.1. Organizator Turnieju zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu. Ewentualne zmiany Regulaminu wchodzi w życie z chwilą ich opublikowania na stronie: <https://bit.ly/ORLEN-rocket-league>.
- 1.2. Kanały komunikacji - Wymienione są następujące kanały komunikacji:
  - 1.1.1. komunikacja e-mail: kontakt@stayandplay.com.pl
  - 1.1.2. serwer Discord pod adresem: <https://discord.gg/zpDtaT5>

W przypadkach nagłych Organizator zastrzega możliwość używania określonego przez siebie kanału komunikacji.

- 1.2. Zgłoszenie Drużyny do udziału w Turnieju następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez Uczestników i potwierdzeniem, iż Uczestnicy spełniają wszystkie warunki, które uprawniają ich do udziału w Rozgrywkach.
- 1.3. Zgłoszenia należy dokonywać terminach poprzedzających daty wskazanych w § 3 pkt 3.9 Regulaminu.
- 1.4. Zgłaszający zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem. Zgłaszający zobowiązany jest do zapoznania z Regulaminem każdego z członków zgłoszonej Drużyny. Drużyna jak i każdy z Uczestników zobowiązani są do przestrzegania i stosowania się do niniejszego Regulaminu.
- 1.5. W przypadku Uczestnika niepełnoletniego warunkiem zatwierdzenia Drużyny, w której skład wchodzi ten Uczestnik, jest dostarczenie Organizatorowi na adres kontakt@stayandplay.com.pl zgody rodzica/opiekuna prawnego, której wzór stanowi **Załącznik nr 1** do niniejszego Regulaminu.
- 1.6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak należytego świadczenia usług dostępu do Internetu przez operatora, z którym Uczestnik podpisał stosowną umowę.
- 1.7. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie [www.stayandplay.com.pl](http://www.stayandplay.com.pl).

## § 2 - Zatwierdzenie Drużyny

- 2.1. Organizator uprawniony jest do zatwierdzenia Drużyny do udziału w Turnieju po otrzymaniu prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego, a w przypadku wskazanym w § 1 pkt. 1.6. Regulaminu – po otrzymaniu oświadczenia Drużyna o zatwierdzeniu zostanie poinformowana drogą mailową, na adres mailowy wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym. Organizator zastrzega sobie prawo do niezatwierdzenia Drużyny, w szczególności w przypadku określonym w pkt 2.3. poniżej.

- 2.2. O tym, które ze zgłoszonych Drużyn zostaną zatwierdzone do udziału w Turnieju, decyduje kolejność zgłoszeń oraz spełnienie warunków udziału w Turnieju wskazanych w Regulaminie.
- 2.3. W przypadku gdy Uczestnik lub Drużyna nie spełni warunków udziału w Turnieju określonych w Regulaminie, Organizator uprawniony jest do odmowy uwzględnienia zgłoszenia danej Drużyny do udziału w Turnieju.

### **§ 3 - System rozgrywek**

- 3.1. Wszystkie mecze odbywają się w formacie 3 (trzech) na 3 (trzech) graczy.
- 3.2. Wszystkie mecze odbywają się na standardowych mapach.
- 3.3. Wszystkie mecze odbywają się w trybie SOCCAR.
- 3.4. Wszystkie mecze rozgrywane są do 3 (trzech) wygranych (system BO5).
- 3.5. Wszystkie mecze online rozgrywane są na serwerach EU producenta, dostępnych w grze Rocket League.
- 3.6. W Turnieju łącznie bierze udział:
  - 3.6.1. maksymalnie 254 (dwieście pięćdziesiąt cztery) Drużyn zgłoszonych za pomocą Formularza Zgłoszeniowego, i zatwierdzonych przez Organizatora,
  - 3.6.2. 12 (dwanaście) Drużyn zaproszonych do udziału przez Organizatora
- 3.7. W kwalifikacjach bierze udział maksymalnie 266 (dwieście sześćdziesiąt sześć) Drużyn zgłoszonych za pomocą Formularza Zgłoszeniowego i zatwierdzonych przez Organizatora, w tym 12 drużyn zgłoszonych przez Administratora.
- 3.8. W Wielkim Finale udział bierze 16 (szesnaście) Drużyn, z czego 12 (dwanaście) Drużyn jest zaproszonych przez Organizatora, a pozostałe 4 (cztery) Drużyn zostanie wyłonione w ramach kwalifikacji online, o których mowa w ust. 3.8 – 3.9 poniżej.
- 3.9. Kwalifikacje online do udziału w Wielkim Finale odbywają się w 2 (dwóch) etapach – w terminach wskazanych poniżej - przy czym z każdego z nich do Wielkiego Finału awansują 2 (dwie) Drużyny:
  - 16-17 maja 2020 r. od godziny 19:00,
  - 23-24 maja 2020 r. od godziny 19:00.
- 3.10. Kwalifikacje do Turnieju odbywają się w formie drabinki turniejowej single elimination.
- 3.11. Finał Turnieju odbędzie się 29-31 maja 2020 r. od godziny 18:00 w formie drabinki turniejowej z podwójną eliminacją („Wielki Finał”). Celem Rozgrywek jest wyłonienie zwycięzców Turnieju online.

### **§ 4 - Drużyny**

- 4.1. Każda Drużyna posiada przynajmniej 3 (trzech) Graczy.
- 4.2. Każda Drużyna może posiadać jednego rezerwowego, przy czym rezerwowy powinien być zgłoszony do udziału w Turnieju wraz z Drużyną, w przeciwnym razie nie może zastąpić Uczestnika.
- 4.3. Każda Drużyna zobowiązana jest do wyłonienia Lidera, tj. osoby która uprawniona jest do komunikowania się z Administracją.
- 4.4. Każdy Uczestnik musi zachować kulturę podczas Rozgrywek oraz na kanałach komunikacji.
- 4.5. Drużyna może zmienić Gracza w trakcie Turnieju, lecz nie w trakcie Meczu.
- 4.6. Nieprzestrzeganie Regulaminu wiąże się z systemem kar punktowych wskazanych w §9 ppk 9.3 .
- 4.7. Po 3 (trzech) ostrzeżeniach Gracz automatycznie przestaje być uczestnikiem.
- 4.8. Nazwy Drużyn, tagi, nicki logo oraz awatary nie mogą być wulgarne ani obraźliwe.

- 4.9. Jeżeli jedna z Drużyn nie stawi się w ciągu 10 minut od planowanego terminu rozpoczęcia Meczu oddaje przeciwnej drużynie walkowera, z zastrzeżeniem pkt. 4.9. poniżej.
- 4.10. W przypadku w którym, Drużyna przed startem Meczu zakomunikuje Administratorowi potencjalne spóźnienie, Administrator uprawniony jest do podjęcia decyzji o kontynuacji Meczu bez walkowera.
- 4.11. Każdy z Uczestników bierze udział w Turnieju na własne ryzyko i odpowiedzialność.

### **§ 5 – Rozporządzenia Turniejowe**

- 5.1. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzeprowadzenia Turnieju w przypadku zbyt małej liczby zatwierdzonych Drużyn. Aby Turniej się odbył liczba Drużyn zatwierdzonych do udziału w Turnieju nie może być mniejsza niż 8 (osiem).
- 5.2. Procedury przedmeczowe:
- 5.2.1. Liderzy mają obowiązek stawić się na Mecz odbywający się w ramach Turnieju na serwerze gry co najmniej 15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia Meczu.
- 5.2.2. W trakcie procedur przedmeczowych kapitanowie komunikują się z Administracją za pomocą ustalonego kanału komunikacyjnego podanego w punkcie 1.2.
- 5.2.3. W trakcie procedur przedmeczowych kapitanowie otrzymują zaproszenie do serwera, na którym zostanie rozegrany Mecz odbywający się w ramach Turnieju.

### **§ 6 – Uczestnicy**

- 6.1. Uczestnicy w trakcie Meczu i całego Turnieju zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu, ogólnie pojętej netykiety oraz Zasad Steam dot. postępowania w sieci. Niestosowanie się do zasad wskazanych w zdaniu poprzedzającym, skutkować będzie ostrzeżeniami od Administracji i/lub przydzieleniem punktów karnych, o których mowa w §9 ppk 9.3 Regulaminu. Te same zasady dotyczą awatarów oraz nicków reprezentujących Gracza na serwerze.
- 6.2. Uczestnicy zobowiązani są do brania udziału w Turnieju na kontach oraz pod nickami podanymi w Formularzu Zgłoszeniowym.
- 6.3. Jeden Uczestnik może reprezentować tylko jedną Drużynę.

### **§ 7 – Tryb Rozgrywek**

- 7.1. Aby Mecz został rozpoczęty i uznany jako ważny, w wyznaczonym terminie (dzień i godzina) Meczu musi się pojawić 3 (trzech) Graczy ze zgłoszonego do udziału w Turnieju składu.
- 7.2. Drużyna, która do 10 minut po wyznaczonym terminie spotkania nie będzie w stanie wystawić pełnego składu, ukarana jest walkowerem.
- 7.3. Mecz może zostać przełożony z powodów losowych. Aby Mecz został przełożony spełnione muszą być następujące warunki:
- 7.3.1. bezpośrednia zgoda Organizatora rozgrywek,
- 7.3.2. zgoda Drużyny przeciwnej.
- 7.4. W przypadku braku spełnienia warunków wskazanych w pkt 7.3. powyżej oraz 7.5 poniżej i nie stawienia się Drużyny do udziału w meczu, Drużyna - zgodnie z punktem 7.2 powyżej - zostanie ukarana walkowerem.
- 7.5. Wniosek o zmianę terminu Meczu musi zostać wysłany na adres [kontakt@stayandplay.com.pl](mailto:kontakt@stayandplay.com.pl) najpóźniej do godziny 16:00 na 3 dni przed terminem Meczu, którego dotyczy wniosek. Wnioski kierowane po tym terminie mogą nie zostać

rozpatrzone. Nowy termin Meczu wyznaczony przez Administratora musi przypadać w trakcie tej samej rundy.

- 7.6. W przypadku, kiedy w trakcie Meczu okaże się, że jeden z Graczy jest niezdolny do dalszej gry, jego miejsce może zająć wskazany w formularzu gracz rezerwowy.
- 7.7. Jeżeli w trakcie Meczu jeden z Graczy utraci połączenie z serwerem, zanim dojdzie do jakiegokolwiek dotknięcia piłki, na żądanie Uczestników poszkodowanej Drużyny runda może zostać powtórzona (o czym decyduje Administrator).

## § 8 – Zapobieganie oszustwom

- 8.1. Podczas Turnieju nie będzie wykorzystywane żadne zewnętrzne oprogramowanie typu Anty Cheat, obowiązuje oprogramowanie w grze.
- 8.2. Bezwzględnie zakazane jest używanie programów ułatwiających Rozgrywkę w jakikolwiek sposób (tak zwanych „cheatów”).

## § 9 - Taryfikator kar

- 9.1. Każda Drużyna rozpoczyna Turniej z liczbą punktów karnych wynoszących 0. Zebrane przez Drużyny punkty zapisywane są na cały okres trwania Turnieju i nie ulegają przeterminowaniu. Osiągnięcie przez Drużynę progu 10 punktów skutkuje dyskwalifikacją z udziału w Turnieju.
- 9.2. Punkty – za każde przewinienie wskazane w tabeli poniżej – przyznaje Administrator.
- 9.3. Tabela przedstawiająca taryfikator kar:

Łamanie zasad netykiety	1 pkt
Nick / awatar niezgodny z Regulaminem	2 pkt
Nieodpowiednie zachowanie wobec Administracji	3 pkt
Nieodpowiednie zachowanie wobec przeciwnika	3 pkt
Nadużywanie systemu protestów	2 pkt
Opóźnianie startu meczu	2 pkt
Niestosowanie się do poleceń Administracji	1pkt/min
Używanie programów wspomagających	10 pkt

## **§10 – Protesty**

- 10.1.** Podczas trwania Turnieju każdej Drużynie – w przypadku podejrzenia złamania Regulaminu przez inną Drużynę - przysługuje prawo do protestu. Protesty w imieniu Drużyny składa Lider. Protesty należy składać poprzez kanały komunikacji podane w Regulaminie do Administracji.
- 10.2.** Protesty należy złożyć do Administracji do 10 minut po zakończeniu danego Meczu.
- 10.3.** W przypadkach szczególnych (określonych przez Administrację) protest zgłoszony może zostać w późniejszym terminie, niż termin wskazany w pkt 10.3 powyżej.
- 10.4.** Protesty mogą być składane także w trakcie rozgrywanego Meczu.
- 10.5.** W przypadku zgłoszenia protestu w trakcie odbywania się Meczu, może on zostać wstrzymany przez Administrację w celu zweryfikowania słuszności dokonanego zgłoszenia.

## **§ 11 – Dyskwalifikacje**

- 11.1.** W przypadku dyskwalifikacji Drużyny w fazie pucharowej, wynik ostatniego Meczu pucharowego Drużyny zdyskwalifikowanej zostanie zweryfikowany jako walkower (BO5 3:0) na rzecz przeciwnika.
- 11.2.** W przypadku dyskwalifikacji Drużyny w fazie grupowej, wszystkie Mecze Drużyny zdyskwalifikowanej zamieniane są na walkowery (3:0), w tym również Mecze już rozegrane.

## **§ 12 – Klauzula Informacyjna RODO**

- 12.1.** Administratorem danych osobowych jest: firma EVolutio S.C., Ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa NIP 524-27-74-469.
- 12.2.** We wszelkich sprawach związanych z gromadzeniem i przetwarzaniem danych osobowych możecie się Państwo kontaktować się listownie na adres: ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa lub za pomocą poczty elektronicznej: [kontakt@stayandplay.com.pl](mailto:kontakt@stayandplay.com.pl).
- 12.3.** Administrator danych osobowych gromadzi i przetwarza dane osobowe w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju na podstawie zawartych umów oraz udzielonych zgód, w szczególności m.in. przyjęcie zgłoszenia, identyfikacji uczestników, weryfikacji zgłoszenia, wyłonienie zwycięzców.
- 12.4.** Podstawą prawną przetwarzania przez Administratora danych osobowych Uczestnika jest:
  - a) zgoda Uczestnika Turnieju (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a RODO) na wykorzystanie wizerunku utrwalonego podczas rozgrywek,
  - b) wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą, lub do podjęcia działań przed zawarciem umowy (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. b RODO) - w celu realizacji Turnieju, w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju,
  - c) prawnie uzasadniony interes Administratora (zgodnie z art. 6. ust. 1 lit. f RODO) - w celu rozpatrzenia ewentualnych reklamacji zgłoszonych przez Uczestnika oraz obsługi, dochodzenia i obrony w razie zaistnienia wzajemnych roszczeń, marketingu produktów i usług Administratora.;
  - d) w celu wypełnienia obowiązków prawnych ciążyących na administratorze (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c) w szczególności w zakresie podatkowym, rachunkowym.

- 12.5.** Administrator przetwarza dane osobowe w ściśle określonym, minimalnym zakresie niezbędnym do osiągnięcia celu, o którym mowa powyżej. Zakres przetwarzanych danych obejmuje dane osobowe Uczestnika Turnieju zawarte w formularzu zgłoszeniowym, tj.: imię, nazwisko, data urodzenia (rok-miesiąc-dzień), adres email oraz wizerunek. W przypadku rodzica / opiekuna prawnego imię, nazwisko, numer i seria dokumentu tożsamości.
- 12.6.** Dane osobowe nie będą przekazane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
- 12.7.** Dane osobowe mogą być ujawniane przez Organizatora podmiotom z nim współpracującym (odbiorcom), , Partnerom, podmiotom współpracującym z Organizatorem przy realizacji Turnieju, podmiotom świadczącym usługi rachunkowo - księgowo, doręczania korespondencji i przesyłek, prawne i windykacyjne, archiwizacyjne.
- 12.9.** Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celu dla którego zostały zebrane oraz zgodnie z terminami archiwizacji określonymi przez przepisy prawa, tj. w przypadku zgody – przez czas wskazany w oświadczeniu o zgodzie, do czasu odwołania zgody.
- 12.10.** W przypadku umowy bądź innej czynności prawnej – przez czas niezbędny do realizacji umowy, a jeżeli dana czynności nie doszła do skutku, przez okres 3 lat od dnia zebrania danych, danych archiwalnych – po wygaśnięciu danej umowy, dane osobowe przetwarzane są przez 10 lat.
- 12.11.** W związku z przetwarzaniem danych osobowych, z wyjątkami zastrzeżonymi przepisami prawa, mają Państwo prawo do:
- dostępu do treści swoich danych osobowych,
  - żądania ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych oraz uzyskania kopii danych,
  - wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania.
  - cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie uprzednio wydanej zgody na przetwarzanie. Możliwe jest także, że – zgodnie z przepisami prawa – Organizator będzie uprawniony do przetwarzania danych na innej podstawie prawnej lub w innym celu.

Z powyższych uprawnień można skorzystać w siedzibie Administratora, pisząc na adres ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa lub za pomocą poczty elektronicznej: [kontakt@stayandplay.com.pl](mailto:kontakt@stayandplay.com.pl)

- 12.12.** Przysługuje Państwu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego w sprawach ochrony danych osobowych na niezgodne z RODO przetwarzanie danych osobowych przez Administratora.
- 12.13.** Dane osobowe mogą być przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą profilowane.
- 12.14.** W sytuacji, gdy przetwarzanie danych osobowych odbywa się na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą, podanie przez Państwa danych osobowych Administratorowi ma charakter dobrowolny.
- 12.15.** Podanie przez Państwa danych osobowych jest obowiązkowe, w sytuacji, gdy przesłankę przetwarzania danych osobowych stanowi przepis prawa lub zawarta między stronami umowa.

**ZGODA RODZICA/PRAWNEGO OPIEKUNA NA UDZIAŁ OSOBY  
NIEPEŁNOLETNIEJ W TURNIEJU ORLEN STAY AND PLAY ROCKET LEAGUE**

..... Nazwisko i imię uczestnika	
-------------------------------------	--

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/podopiecznego ....., w turnieju Orlen Stay and Play Rocket League odbywającego się w terminie: ..... do ..... zorganizowanego przez EVolutio S.C., Ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa.

Zapoznałam/-em się z zapisami Regulaminu i akceptuję ich treść.

**Dane rodzica/opiekuna prawnego:**

Imię i nazwisko: .....

Numer i seria dowodu osobistego: .....

Miejscowość: .....	Data: .....	Czytelny podpis rodzica/prawnego opiekuna: .....
--------------------	-------------	---