

# REGULAMIN TURNIEJU CS:GO DR PEPPER ACADEMY POLSKA POWERED BY ACTINA powered by ACTINA

## § 1. [Słownik pojęć]

**Organizator – BNG Amsterdam B.V.** BNG Amsterdam B.V. - spółka z ograniczoną odpowiedzialnością utworzona i działająca zgodnie z prawem holenderskim (B.V.) z siedzibą w Amsterdamie, 1075 HJ De Lairesestraat 145A, wpisana do Rejestru Handlowego Holenderskiej Izby Handlowej pod numerem CCI 85850330, VAT UE NL863766316B01. Izby Handlowej pod numerem CCI 85850330, VAT UE: NL863766316B01

**Organizator wykonawczy – Knacks sp. z o.o.**, z siedzibą w Oleśnicy, przy ul. Wikliniarska 14A Polska, spółka zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, IX Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000930860, NIP: 9112040417, REGON: 520364260

**Sponsor – Schweppes International Limited** H.J.E. Wenckebachweg 123 1096 Amsterdam, Holandia VAT UE: NL807507106B01.

**Koordynator – ESORTAL AB** z siedzibą w Sztokholmie 113 27 Sztokholm ul. Grev Turegatan 11A Szwecja. Zarejestrowaną w Szwedzkim rejestrze przedsiębiorców pod numerem 559135-5341

**Turniej** – rozgrywki Counter-Strike Global Offensive o charakterze sportowym pod nazwą „Dr Pepper Academy Polska powered by ACTINA” organizowane przez Organizatora i zarządzane przez Koordynatora. Turniej składa się z Kwalifikacji, Fazy Treningowych/Eliminacyjnych i Fazy Finałowej. Turniej prowadzony jest pod adresem [www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska) oraz [www.drpepperacademy.com](http://www.drpepperacademy.com)

**Uczestnik** - zawodnik biorący udział w Turnieju. Uczestnik może korzystać tylko z jednego konta gry w serwisie Steam do udziału w Turnieju. Uczestnik musi być osobą fizyczną, zdolny do czynności prawnych, maksymalnie w dniu zgłoszenia musi mieć ukończone 16 lat i nie więcej niż 19 lat oraz być obywatelem Polski. Uczestnik nie może mieć aktywnych oraz wygasłych w okresie do 12 miesięcy (od daty zgłoszenia) umów cywilnoprawnych z profesjonalnymi podmiotami, organizacjami esportowymi działającymi w Polsce i poza jej terytorium ani być członkiem takich organizacji. Uczestnik nie może być notowany w rankingu HLTV publikowanym na stronie [www.hltv.org](http://www.hltv.org), uczestniczyć w rozgrywkach organizowanych przez Polską Ligę

Esportową na poziomie mistrzowskim i rozgrywkach rangi Mistrzostw Polski organizowanych przez ESL Polska Uczestnik musi być szeroko rozumianym amatorem. Jeżeli uczestnik ma wątpliwości co do jego statusu (amator czy profesjonalista), może zwrócić się do Organizatora o jego ustalenie, musi to jednak nastąpić przed dokonaniem rejestracji. Organizator ma prawo zweryfikować i niepodważalnie określić status Uczestnika na podstawie jego historii osiągnięć w rozgrywkach esportowych. Określenie statusu przez Organizatora, nastąpi najpóźniej na 10 dni przed Rozgrywkami.

**Oficjalna strona internetowa:** strona internetowa dostępna dla uczestników pod adresem url [www.drpepperacademy.com](http://www.drpepperacademy.com)

**Kwalifikacje Online** - rozgrywki przeprowadzone online (przez Internet) za pomocą udostępnionych uczestnikom platform, znajdujących się w serwisie internetowym [www.esportal.com](http://www.esportal.com). Kwalifikacje Online umożliwiają Uczestnikom biorącym w nich udział awans do Rozgrywek Lanowych. Kwalifikacje Online rozgrywane są według Harmonogramu podanego na stronie internetowej Organizatora na stronie [www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska) oraz [www.drpepperacademy.com](http://www.drpepperacademy.com).

**Statystyki in-game** – zautomatyzowane narzędzie on-line dostarczane przez **Esportslab.gg (ELAB)** do zbierania danych o osiągnięciach Uczestnika w grze w celu wsparcia procesu selekcji w oparciu o unikalne wskaźniki indywidualnych osiągnięć. Wskaźniki oparte na działaniach w grze nie są oparte na wynikach zespołu i uwzględniają indywidualne wyniki na poziomie manualnym, kognitywnym i wiedzy o grze. Podstawowe wskaźniki wydajności, takie jak:

- jakość kontroli odrzutu
- precyzja umiejscawiania celownika
- prawdopodobieństwo wystąpienia serii nietrafionych strzałów
- skuteczność wykorzystania granatów HE
- skuteczność wykorzystania granatów FLASH
- wskaźnik jakości odnajdywania się w sytuacjach typu 1vxX
- prawdopodobieństwo ponownego, błędnego wychylenia się zawodnika

**Rozgrywki Lanowe** – rozgrywki na żywo, odbywające się we wskazanym przez Organizatora w późniejszym terminie miejscu, według Harmonogramu podanego na stronie internetowej Organizatora. W rozgrywkach biorą udział Uczestnicy, którzy awansowali poprzez Kwalifikacje Online i Fazę Finałową.

**Faza Finałowa** - finałowa część Turnieju, w której rywalizują Uczestnicy, którzy awansowali do Fazy Finałowej na zasadach określonych niniejszym Regulaminem.

**Finał Regionalny** - finałowa część Turnieju, w której rywalizują Uczestnicy, którzy awansowali z Fazy Finałowej na zasadach określonych niniejszym Regulaminem.

**Harmonogram** – oficjalny kalendarz Organizatora, zawierający wszystkie daty Turnieju dostępny na oficjalnej stronie Organizatora ([www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska) oraz [www.drpepperacademy.com](http://www.drpepperacademy.com) ).

**CS:GO** – gra elektroniczna, która jest tematem rozgrywek. Jej pełna nazwa to Counter-Strike: Global Offensive, rozgrywana w formacie FPS, której producentem jest marka Valve.

**Administrator** – osoba powołana przez Organizatora, która czuwa nad prawidłowym przebiegiem Turnieju i działa w charakterze sędziego. Uczestnicy są zobowiązani do wykonywania poleceń Administratora.

**Mecz** - to podstawowa jednostka w rozgrywkach. W zależności od systemu mogą się odbywać w formie:

1. a) BO1 (do jednej wygranej mapy),
2. b) BO3 (do dwóch wygranych map),
3. c) BO5 (do trzech wygranych map)

Mapa rozgrywana jest do momentu osiągnięcia przez jedną z drużyn 16 wygranych rund. Po 15 rundach następuje zmiana stron. W przypadku wyniku 15:15 rozgrywana jest 6 rundowa dogrywka, 3 rundy na stronę - zwycięża drużyna, która zdobędzie 4 z 6 punktów. W przypadku remisu w dogrywce, dogrywka jest powtarzana do momentu wyłonienia zwycięzcy

**Konto gry** – konto Steam weryfikowane poprzez identyfikator Steam ID dostępne na platformie [www.steam.com](http://www.steam.com) . Każde konto posiada unikalny numer identyfikacyjny konta przypisany do jednego użytkownika platformy [www.steam.com](http://www.steam.com)., która jest jedynym właścicielem konta.

**Demo** - jest to dokładny zapis rozgrywki z punktu widzenia gracza, który Administrator może przeglądać dowolną ilość razy, sam format zapisu umożliwia jego przekazanie w formie elektronicznej. Służy jako dowód w rozstrzygnięciu sporów w przypadku podejrzeń o łamanie zapisów regulaminu i zasad uczciwej rozgrywki.

**Regulamin** – zbiór zasad i postanowień, którym podlegają wszyscy Uczestnicy rozgrywek Dr Pepper Academy Polska powered by ACTINA. Dostępny na oficjalnej stronie Organizatora [www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska) oraz [www.drpepperacademy.com](http://www.drpepperacademy.com) . Przystąpienie Uczestnika do Turnieju, oznacza pełną akceptację jego treści. Organizator ma prawo do dokonywania zmian w Regulaminie,

jednakże ma obowiązek o takich zmianach poinformować wszystkich Uczestników Turnieju. Zmiany wchodzi w życie po upływie 2 dni od ich ogłoszenia na oficjalnej stronie internetowej Organizatora.

## § 2. [Postanowienia ogólne]

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa oraz organizacji turnieju pod nazwą „Dr Pepper Academy Polska powered by ACTINA”, której oficjalnym medium jest strona internetowa pod adresem: [www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska) oraz [www.drpepperacademy.com](http://www.drpepperacademy.com)
2. Organizatorem i podmiotem zarządzającym Turniejem jest BNG Amsterdam B.V. z siedzibą w Amsterdamie 1075 HJ De Laressestraat 145A, Holandia wpisana to Rejestr przedsiębiorstw Niderlandzkiej Izby Handlowej pod numerem CCI 85850330, VAT UE: NL863766316B01
3. Organizatorem wykonawczym Turnieju, Kwalifikacje Online, Fazy Finałowej Rozgrywek LAN jest **Knacks sp. z o.o.**, z siedzibą w Oleśnicy, przy ul. Wikliniarska 14A Polska, spółka zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, IX Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000930860, NIP: 9112040417, REGON: 520364260
4. Koordynatorem Turnieju jest **Koordinator** – ESPORTAL AB z siedzibą w Sztokholmie 113 27 Sztokholm ul. Grev Turegatan 11A Szwecja. Zarejestrowaną w Szwedzkim rejestrze przedsiębiorców pod numerem 559135-5341
5. Nagrody w Turnieju zostaną ufundowane przez Sponsora - **Schweppes International Limited** H.J.E. Wenckebachweg 123 1096 Amsterdam, Holandia VAT UE: NL807507106B01.
6. Turniej organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i prowadzony jest przez Internet.
7. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Turnieju (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Uczestników – w celu wzięcia udziału w Turnieju jak również w celu wydania nagrody) jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie. Osoba udostępniająca dane osobowe ma prawo do wglądu do treści swoich danych osobowych oraz żądania ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak może uniemożliwić uczestnictwo w Turnieju lub odebranie nagród. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika, udostępnionych Organizatorowi.
8. Niniejszy Regulamin jest wiążący dla Organizatora i Uczestników, reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Wydarzeniach, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników Wydarzeń. Wszelkie materiały promocyjne i reklamowe wykorzystywane podczas Wydarzeń mają charakter wyłącznie informacyjny.

9. Z udziału w Konkursie wyłączeni są pracownicy i współpracownicy Sponsora i Organizatora oraz Koordynatora i Organizatora Wykonawczego, a także podmioty i pracownicy podmiotów świadczących usługi na rzecz Sponsora i Organizatora oraz Koordynatora i Organizatora Wykonawczego przy organizacji Turnieju na podstawie umów innych niż umowa o pracę, w szczególności pracownicy uczestniczący w przygotowaniu i przeprowadzeniu Wydarzeń, jak również członkowie najbliższej rodziny (małżonkowie, wstępni, zstępni i rodzeństwo) każdej z ww. osób.
10. W celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Biegów, a w szczególności oceny prawidłowości zgłoszeń, oceny zgłoszeń, rozpatrywania reklamacji i innych niezbędnych kwestii, Organizator powołuje jury (zwane dalej "Jury"). W skład Jury wchodzi 3 przedstawicieli:
  - Marek Łapczyński - Koordynator z ramienia BNG Amsterdam B.V.
  - Julien Vizuite - Koordynator z ramienia Esportal AB
  - Paweł Potoczny - Koordynator z ramienia Knacks Sp. z o.o.

### **§ 3. [Charakter i zasady rozgrywek]**

1. Turniej prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Na oficjalnej stronie internetowej Turnieju będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące poszczególnych etapów rozgrywek, regulamin, formularz zgłoszeniowy, harmonogram, informacje bieżące oraz instrukcje w jaki sposób przystąpić do Turnieju jako Uczestnik.
2. Turniej składa się z dwóch wzajemnie zależnych Faz Eliminacyjnych oraz Fazy Finałowej. Do Fazy Finałowej awansuje określona liczba Uczestników. Faza Pierwsza składa się z Kwalifikacji Online ([www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska)). Faza Druga składa się z rozgrywek indywidualnych zgodnie z wytycznymi Organizatora. Faza Finałowa składa się z konkursów dla określonej liczby Uczestników zgodnie z wytycznymi Organizatora. Etap pierwszy poprzedzony jest rejestracją Uczestników, zgodnie z poniższym harmonogramem:
  - rozpoczęcie rejestracji 01.06.2022 r., zakończenie rejestracji 30.06.2022 r.
3. Faza 1 - Kwalifikacje online rozpoczyna się 01.06.2022 r. o godz. 12:00 i trwa do 30.06.2022 r
4. Faza 2 – treningi i eliminacje rozpoczynają się 11.07.2022 i trwa do 04.09.2022
5. Faza 3 – Faza Finałowa – wyłonienie finałowych uczestników rozpoczyna się i kończy 10.09.2022.
6. Faza 4 – Rozgrywki LAN – 2-dniowy event w miejscu i czasie wskazanym przez Organizatora i Organizatora Wykonawczego rozpoczynający się 1.10.2022 i trwający do 2.10.2022

### **§ 4. [Kwalifikacje Online]**

1. Do Kwalifikacji Online przystępuje nieograniczona liczba Uczestników. Rejestracja Uczestników odbywa się na stronie <https://www.esportal.com/drpepperpolska>.
2. O przystąpieniu do uczestnictwa w Turnieju, decyduje kolejność zgłoszeń oraz spełnienie wymagań dotyczących udziału w Turnieju określone przez Organizatora.
3. Platformą Internetową, na której są prowadzone Kwalifikacje Online jest platforma internetowa pod adresem [www.esportal.com.drpepperpolska](http://www.esportal.com.drpepperpolska). Za jej pośrednictwem zostaną opublikowane tabele rozgrywek, harmonogram czasowy Kwalifikacji, informacje o serwerach i pokojach rozgrywek, parametry serwerów, dane administratorów czuwających nad porządkiem rozgrywek. Wszystkie niezbędne informacje zostaną opublikowane na platformie [www.esportal.com/drpepperpolska](http://www.esportal.com/drpepperpolska) najpóźniej w dniu rozpoczęcia Fazy Kwalifikacji Online.
4. Uczestnik ma prawo przystąpić do więcej niż jednej Tury rozgrywek Kwalifikacji Online w Turnieju. Organizator wymaga jednak rejestracji Uczestnika do każdej z Tur z osobna.
5. Podczas Tur Kwalifikacji Online (leaderów) obowiązuje również regulamin korzystania z platformy [www.esportal.com](http://www.esportal.com), który można znaleźć pod adresem: <https://esportal.com/terms> i <https://esportal.com/serviceagreement>.
6. Użytkownik potwierdza, że podczas fazy kwalifikacyjnej korzysta ze swojego głównego konta na platformie esportal. W przypadku uzasadnionych podejrzeń administracja zastrzega sobie prawo do zablokowania użytkownika do momentu wyjaśnienia sprawy, a w przypadku potwierdzenia podejrzeń usunięcia z konkursu oraz nałożenia blokady.
7. Uczestnik zobowiązuje się do podania niezbędnych danych, o które poprosi administrator. W przypadku odmowy podania wymaganych danych, administracja zastrzega sobie prawo do zablokowania takiego użytkownika, a w konsekwencji do usunięcia z konkursu.
8. Konta smurf są niedozwolone.
9. Gracz jest traktowany jako smurf gdy na platformie posiada inne konto z wyższą pozycją w rankingu.
10. W przypadku stwierdzenia używania konta smurf administracja usuwa konto gracza z Turnieju
11. W powyższym przypadku, gdy gracz używający konta smurf zajmie miejsce, za które przewidziana jest nagroda, nie otrzyma on wygranej. Zostanie ona przekazana kolejnemu graczowi.
12. Z Kwalifikacji Online na Fazy Finałowej awansuje 20 uczestników, którzy zostaną wybrani na podstawie danych zbieranych in-game.
13. Miejsce w TOP20 Kwalifikacji nie gwarantuje miejsca w kolejnej fazie.
14. Kwalifikacje Online rozgrywane są:

- a. W systemie random matchmaking – zawodnicy są losowo przydzielani do 5-osobowych zespołów.
  - b. Każdy Uczestnik musi rozegrać minimum 10 meczy w trakcie trwania Tury
  - c. Uczestnik otrzymuje 1500 punktów na start
  - d. Zwycięstwo w meczu daje 15 punktów
  - e. Przegrana w meczu powoduje utratę 10 punktów
15. Uczestnicy zostaną wyłonieni spośród wszystkich Uczestników Kwalifikacji Online na podstawie osiągniętych wyników indywidualnych mierzonych na podstawie danych z gry oraz własnych obserwacji Organizatora lub jego Przedstawicieli.
16. Dokładna lista zwycięzców Nagród zostanie ogłoszona podczas specjalnego streamu na żywo przeprowadzonego na platformie Twitch.tv i opublikowana na oficjalnej stronie Turnieju, przy czym Organizator podejmie decyzję o przyznaniu nagród na podstawie wyników Uczestnika w Fazie Kwalifikacyjnej Online w porównaniu z historycznymi wynikami Uczestnika z esportal.com i faceit.com oraz własnych obserwacji wszystkich Uczestników. Decyzja ta będzie podejmowana w powiązaniu z danymi z gry zebranymi przez Organizatora i Koordynatora. Miejsce w TOP20 w Rankingu Kwalifikacyjnym nie gwarantuje udziału w Fazie Finałowej.

## **§ 5. [Faza Finałowa]**

1. Do Fazy Finałowej zostanie zaproszonych łącznie 20 uczestników z fazy Kwalifikacji Online i przyjęły zaproszenie do Fazy Finałowej od Organizatora.
2. Uczestnicy awansujący do Fazy Finałowej dostaną drogą elektroniczną specjalne zaproszenie uprawniające do udziału w Fazie Finałowej.
3. Przyjęcie zaproszenia przez Uczestnika, oznacza przyjęcie do wiadomości, że bezzasadna odmowa udziału w realizacji świadczeń wchodzących w skład nagrody może wiązać się z koniecznością zwrotu kosztów poniesionych związanych z przygotowaniem i obsługą nagrody, jak również spowoduje anulowanie wszystkich nagród przyznanych Uczestnikowi w związku z udziałem w Turnieju. Uczestnicy w ciągu 3 dni od czasu przesłania zaproszenia, prześlą informację o decyzji i statusie jego przyjęcia na adres [academy@drpepperacademy.com](mailto:academy@drpepperacademy.com)
4. Platformą internetową, na której przeprowadzana jest Faza Finałowa, jest platforma internetowa pod adresem [www.esportal.com](http://www.esportal.com). Za jej pośrednictwem publikowane będą regulaminy i plany rozgrywek, tabele rozgrywek, harmonogram czasowy Fazy, informacje o serwerach i pokojach, parametry serwerów, dane administratorów czuwających nad porządkiem rozgrywek.
5. Faza 3 trwa 8 tygodni i jest podzielona na jednotygodniowe etapy.

6. Po zakończeniu każdego etapu 1 uczestnik zostaje wyeliminowany, a pozostali przechodzą do następnego etapu.
7. Po zakończeniu Fazy Finałowej do Etapu 4. – Finałów Regionalnych - przechodzi 10 uczestników.
8. W Fazie Finałów Regionalnych zostanie wyłoniona ostateczna lista 5 Uczestników, którzy wezmą udział w Finałach LAN
9. Faza Finałów Regionalnych będzie przeprowadzana na platformie internetowej pod adresem [www.esportal.com](http://www.esportal.com) i będzie transmitowany na żywo na platformie Twitch.tv. Faza Finałów Regionalnych będzie miała formę spotkania w systemie B05.
10. Szczegółowy Format Fazy Finałowej zostanie podany najpóźniej na tydzień przed rozpoczęciem rozgrywek.
11. Kryterium wyłonienia Zwycięzców w Fazie Finałowej będzie ocena Komisji Konkursowej i ocena Trenerów oraz na podstawie danych zebranych w badaniach laboratoryjnych on-line i unikalnych analiz opartych na procedurach zdalnych do pomiaru potencjału poznawczego i profilu psychicznego Uczestników oraz meczów treningowych przeprowadzonych podczas zawodów.
12. Nagrodą w Fazie Finałowej jest "pakiet gracza" dla 5 najlepszych Uczestników Etapu który zawiera:
  - miejsce w Dr Pepper Academy Rozgrywki LAN organizowanym przez Schweppes International Limited i BNG Amsterdam B.V. z nagrodami o łącznej wartości 10 000 EUR
  - "Pakiet Turniejowy" obejmujący zwrot kosztów podróży dla uczestników na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, zakwaterowanie i wyżywienie w miejscu docelowym.
  - Pakiet "Media Day" - organizacja spotkań z fotografem, które obejmuj
    - (i) sesję zdjęciową
    - (ii) wywiady
13. Nagrody przyznane Uczestnikom, są niezbywalne i nie podlegają możliwości zwrotu, wymiany na inne przedmioty materialne lub możliwości wypłaty finansowej szacowanej na podstawie wartości przyznanej nagrody.
14. W przypadku gdy Zwycięzcą Fazy Finałowej zostanie uczestnik, który nie ukończył 18 roku życia, wówczas rodzic lub opiekun prawny musi wyrazić zgodę na udział oraz na wykorzystanie wizerunku Uczestnika na zasadach opisanych w paragrafie 8 minimum tydzień przed datą Rozgrywek LAN.

## **§ 6. [Rozgrywki Lanowe]**



1. Rozgrywki organizowane dla zwycięzców Fazy Finałowej odbywające się w Gdańsku w Kinguin Esport Lounge.
2. W Rozgrywkach Lanowych udział weźmie 5 zwycięzców Fazy Finałowej którzy stworzą Drużynę.
3. Uczestnicy awansujący na Rozgrywki Lanowe otrzymają drogą elektroniczną na podany do kontaktu adres e-mail, specjalne zaproszenie uprawniające do:
  - a) Zapewnienia lub zwrotów kosztów dojazdu z miejsca zamieszkania do miejsca Rozgrywek Lanowych (Gdańsk) przez Organizatora na rzecz Uczestników (wysokość zwrotu kosztów dojazdu, powinna zostać przedstawiona do akceptacji Organizatorowi przed zakupem biletów lub uiszczeniem innych opłat związanych z transportem, i w terminie nie późniejszym aniżeli 7 od dnia wysłania zaproszenia uczestnikom).
  - b) Zaakceptowana kwota zwrotu ustalona jest w wysokości do 200 zł brutto w przeliczeniu na każdego z Uczestników zaproszonego do Rozgrywek Lanowych
  - c) Zapewnienia noclegów i wyżywienia (minimum 2 posiłki dziennie) na czas zawodów w miejscu Rozgrywek Lanowych (Gdańsk) przez Organizatora na rzecz Uczestnika,
  - d) Udziału w programie Media w którym Uczestnicy wystąpią w sesji zdjęciowej, udzielą krótkich wywiadów oraz wezmą udział w produkcji innych treści niezbędnych do przeprowadzenia relacji z Turniejem.
4. Uczestnicy zostaną nagrodzeni za zajęcie w Rozgrywkach Lanowym:

I – miejsce:

- nagroda pieniężna w wysokości 4000 EURO przyznawana dla całej drużyny. Udział Uczestników w nagrodzie jest równy.
- nagroda w postaci kontraktu o profesjonalne uprawianie esportu na okres 6 miesięcy przyznawana dla całej drużyny o wartości 500 PLN/miesięcznie dla każdego z Uczestników

II – miejsce : nagrody rzeczowe o przybliżonej wartości minimalnej 200 EURO dla każdego z 5 członków Drużyny

Nagroda dla MVP (Najbardziej Wartościowy Zawodnik) Rozgrywek LAN przyznana przez Organizatora i Organizatora Wykonawczego

- komputer gamingowy marki ACTINA o wartości 10 000 PLN

5. Dokładna lista nagród oraz sposób ich wydania zostanie opublikowana na oficjalnej stronie Internetowej Turnieju, przy czym o rodzaju przekazywanych nagród decyduje Organizator. W skład nagród wchodzić może np. sprzęt

komputerowy, akcesoria dedykowane graczom, peryferia komputerowe, gadżety i produkty od Partnerów i Sponsorów Dr Pepeer Academy Polska.

6. Termin Rozgrywek Lanowych oraz ich lokalizacje:

Gdańsk w terminie 1-2.10.2022 – dokładny termin i miejsce zostanie podane do wiadomości nie później niż 2 tygodnie przed dniem rozpoczęcia Rozgrywek Lanowych.

7. Zgodnie z interpretacją art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o PIT, nagrody w etapie LAN nie podlegają opodatkowania podatkiem dochodowym od osób fizycznych. Turniej nie jest grą losową, zakładem wzajemnym albo grą na automatach w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych i nie podlega rygorom określonym w tej ustawie. Jednak, gdyby interpretacja Organizatora lub odpowiedniego organu nadzorującego została zmieniona, Organizator opłaci należny podatek wynikający z przekazania nagród Uczestnikom.
8. Nagrody przyznane Uczestnikom, są niezbywalne i nie podlegają zwrotowi, wymianie na inne przedmioty materialne lub możliwości wypłaty finansowej szacowanej na podstawie wartości przyznanej nagrody.

**§ 7. [Rozstrzygnięcie sporów]**

1. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z Regulaminem lub przestrzegania jego postanowień rozstrzygane będą w pierwszej kolejności w sposób polubowny. W przypadku, gdyby prowadzone przez Strony negocjacje nie doprowadziły do zawarcia porozumienia każda ze Stron będzie uprawniona do wstąpienia na drogę postępowania sądowego.

2. Sąd właściwy dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów powstałych w związku lub na podstawie Regulaminu będzie Sąd właściwy dla siedziby Organizatora.

**§ 8. [Wykorzystanie wizerunku Uczestników]**

1. Uczestnicy oświadczają, że przysługują im wszelkie prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskie i prawa pokrewne), do oznaczeń graficznych i słownych, które Udostępniają Organizatorowi.
2. Uczestnik przystępując do Turnieju udziela Organizatorowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie na terenie kraju i poza jego granicami, na czas Turnieju, wizerunki, logo i nazwy Uczestnika w celach związanych z realizacją i promocją Turnieju na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. tj.:

- a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania wizerunku, nazwy Uczestnika i logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
  - b. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których wizerunek, nazwa Uczestnika i logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
  - c. w zakresie rozpowszechniania wizerunku, logo i nazwy Uczestnika w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych oraz w elementach stroju, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie wizerunku, logo i nazwy Uczestnika przez podmiot uprawniony w zakresie praw do transmisji telewizyjnej i internetowej (za pośrednictwem jakiegokolwiek nośnika, w tym w szczególności telewizji oraz sieci Internet), retransmisji imprez w ramach Turnieju i innych wydarzeń związanych z tymi imprezami, a także korzystania z zarejestrowanych fragmentów imprez w ramach Turnieju (w szczególności skróty, relacje, informacje sportowe, programy sportowe) (dalej: „Nadawca TV”), wyłącznie w zakresie koniecznym do realizacji transmisji i retransmisji telewizyjnych oraz za pośrednictwem sieci Internet oraz innych programów zawierających skróty z imprez, relacje i informacje sportowe, jak również w celu prowadzenia przez Nadawcę TV akcji promocyjnych i reklamowych mających na celu promocję imprez w ramach Turnieju organizowanych lub współorganizowanych przez Organizatora, jak też faktu transmisji, retransmisji i innych telewizyjnych programów sportowych oraz Nadawcy TV jako oficjalnego nadawcy tych imprez – wszystkie powyższe wyłącznie w okresie ich trwania.

#### **§ 9. [Ochrona danych osobowych]**

1. W celu uczestnictwa w Turnieju Uczestnik powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane” lub „dane osobowe”).
2. Administratorem danych osobowych dla celów marketingowych jest Schweppes International Limited H.J.E. Wenckebachweg 123 1096 Amsterdam, Holandia.
3. Administratorem danych osobowych Użytkownika dla celów organizacji Turnieju i wysyłki nagród jest BNG Amsterdam B.V. - spółka z ograniczoną odpowiedzialnością utworzona i działająca zgodnie z prawem holenderskim (B.V.) z siedzibą w Amsterdamie, 1075 HJ De Lairesestraat 145A, wpisana do

Rejestru Handlowego Holenderskiej Izby Handlowej pod numerem CCI 85850330, VAT UE NL863766316B01.

4. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Turniejem oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Uczestnika w rozgrywkach.
5. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych:
  - a) imię i nazwisko;
  - b) adres;
  - c) adres e-mail
  - d) data urodzenia
  - e) STEAM\_ID
6. Organizator oświadcza, że jest administratorem danych osobowych oraz że posiada i stosuje odpowiednie środki techniczne spełniając wymogi Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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 (Dz. Urz. UE L 119, s.1; dalej: „Rozporządzenie” lub „RODO”) chroniąc prawa osób, których dane dotyczą. Kontakt z Organizatorem możliwy jest na drodze elektronicznej – [ochronadanych@brandnewgalaxy.com](mailto:ochronadanych@brandnewgalaxy.com)
7. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie w tym przekazania zwycięzcom nagród. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 pkt b), c), d) oraz f) RODO.
8. Dane osobowe Uczestników będą udostępniane jedynie osobom upoważnionym (pracownicy lub podmioty współpracujące z Organizatorem) i wyłącznie w związku z wykonywaniem przez nie obowiązków związanych z organizacją Turnieju, a także podmiotom świadczącym usługi na rzecz Administratora związane z organizacją Turnieju.
9. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane w okresie trwania Turnieju nie dłużej niż do dnia 31.12.2022
10. Uczestnik ma prawo do dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania. Uczestnik ma także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych), gdy uzna, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy RODO lub właściwych przepisów prawa polskiego wdrażających RODO.

11. Dane Uczestnika nie będą służyły w celu podejmowania decyzji w sposób zautomatyzowany, w tym również nie będą podlegały profilowaniu, nie będą także przekazywane poza obszar Unii Europejskiej.
12. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak uniemożliwia, z przyczyn organizacyjnych, uczestnictwo w Turnieju. Uczestnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie danych osobowych Uczestnika, udostępnionych Organizatorowi.

#### **§ 14. [Postanowienia końcowe]**

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do umieszczenia na stronie aktualnej (zmienionej) wersji Regulaminu.
2. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma Organizator.
3. Regulamin jest obowiązujący z chwilą jego publikacji przez Organizatora.

