

REGULAMIN TURNIEJU

„Gillette Sharpest Team”

SPIS TREŚCI

I.	DEFINICJE	1
II.	POSTANOWIENIA OGÓLNE	2
III.	UCZESTNICTWO W TURNIEJU	3
IV.	ZASADY TURNIEJU I ROZGRYWANIA MECZÓW	5
V.	HARMONOGRAM	7
VI.	NAGRODY	8
VII.	DANE OSOBOWE I WIZERUNEK	9
VIII.	ODPOWIEDZIALNOŚĆ I WYKLUCZENIE UCZESTNIKA	10
IX.	POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE	12
X.	POSTANOWIENIA KOŃCOWE	13
XI.	ZAŁĄCZNIKI	14

I. DEFINICJE

I.1. Na potrzeby Regulaminu Turnieju „Gillette Sharpest Team” przyjęto następujące definicje:

- a) **Ambasadorzy Turnieju** – współpracujący z Organizatorem gracze e-sportowi działający pod pseudonimami *Jcob* i *Bejott*, promujący Turniej;
- b) **Aktywacja** – pełna weryfikacja i zaakceptowanie zgłoszenia Zawodnika przez Organizatora zgodnie z Regulaminem;
- c) **Gra** – gra komputerowa do symulacji meczów piłki nożnej: „EA SPORTS FC™ 24”, której dostawcą jest Electronic Arts Inc.;
- d) **Mecz** – rozgrywka (symulacja meczu piłki nożnej) dwóch Zawodników w Grze na zasadach określonych w Regulaminie;
- e) **Nagrody** – nagrody przewidziane w Turnieju i przyznawane na zasadach określonych w rozdziale VI Regulaminu;
- f) **Organizator** – Polska Liga Esportowa Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (adres: 02-939 Warszawa, ul. Zaniemyska 5), wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000840970, REGON: 386063866, NIP: 1133014349, wysokość kapitału zakładowego: 160.232,17 zł (pokryty w całości);

- g) **Partner** – Procter & Gamble International Operations SA with its registered office in Petit-Lancy, 47 Route de Saint-Georges, 1213 Petit-Lancy 1, Geneva, Switzerland (“P&G”), tax identification number: VAT Reg. CHE-107.889.864TVA.
- h) **Platforma** – platforma internetowa pod domeną: <https://www.challengermode.com>, za pośrednictwem której (na odpowiednich podstronach Platformy, do których odsyłają odpowiednie komunikaty udostępnione na Stronie Internetowej Turnieju) możliwe jest zgłoszenie udziału w Turnieju, a także dalsza rywalizacja Zawodników w Turnieju. Szczegółowe warunki korzystania z Platformy (w tym warunki utworzenia konta na Platformie) zostały udostępnione na stronie internetowej: <https://www.challengermode.com/terms-of-use>;
- i) **Regulamin** – niniejszy Regulamin Turnieju „Gillette Sharpest Team”, udostępniony na Stronie Internetowej Turnieju pod adresem: <https://sharpestteam.pl>;
- j) **Strona Internetowa Turnieju** – strona pod adresem: <https://sharpestteam.pl/>, administrowana przez Organizatora, na której udostępnione zostały informacje dot. Turnieju i za pośrednictwem której możliwe jest przekierowanie do Platformy w celu zgłoszenia udziału w Turnieju oraz rywalizowania w ramach Turnieju;
- k) **Turniej** – rozgrywki esportowe pod nazwą: „Gillette Sharpest Team” organizowane i administrowane przez Organizatora na zasadach określonych w Regulaminie;
- l) **Uczestnik** – Zawodnik biorący udział w Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie;
- m) **Zawodnik** – osoba fizyczna spełniająca warunki przewidziane w Regulaminie, która zgłosiła swój udział w Turnieju na warunkach określonych w Regulaminie;
- n) **Zwycięzca** – Zawodnik, który wygra jeden z Meczów finałowych, o których mowa w pkt. 5.2. lit. b) Regulaminu.

II. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- II.1. Regulamin stanowi zbiór zasad dotyczących Turnieju, w szczególności w zakresie: zgłoszenia uczestnictwa w Turnieju, zasad warunkujących zdobycie Nagród w Turnieju, zasad rozgrywania Meczów (w tym Meczów finałowych), a także zasad składania reklamacji.
- II.2. Organizator organizuje i administruje Turniejem, na zlecenie Partnera.
- II.3. Organizator jest podmiotem przyrzekającym Nagrodę w rozumieniu art. 919 i art. 921 Kodeksu cywilnego.

- II.4. Turniej opiera się na współzawodnictwie Uczestników, rywalizujących ze sobą w zakresie rozgrywania Meczów. Zwycięzcami Turnieju zostanie łącznie 4 Uczestników, którzy wygrali Mecz finałowy w ramach edycji Finału, do którego zostali zakwalifikowani, na szczegółowych zasadach określonych w pkt. 5.2. lit. b) Regulaminu.
- II.5. Turniej jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej w okresie od 13 kwietnia 2024 r. do 29 czerwca 2024 roku.
- II.6. Celem Turnieju jest promowanie przez Organizatora (przy współudziale Ambasadorów Turnieju) produktów i działalności prowadzonej przez Partnera, a ponadto stworzenie przestrzeni do rywalizacji e-sportowej (sportowej) przez Zawodników w ramach uczciwego współzawodnictwa.
- II.7. Wszelka komunikacja obejmująca Turniej lub Uczestników będzie odbywała się za pomocą Platformy Challengermode i Strony Internetowej Turnieju. Organizator może komunikować się z Uczestnikami za pomocą innego sposobu komunikacji, jeżeli uzna to za konieczne, z zastrzeżeniem, że Platforma jest podstawowym kanałem komunikacji wykorzystywanym przez Organizatora w ramach Turnieju.
- II.8. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie pod warunkiem, że nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Turnieju, a zmiany nie będą dotyczyć istotnych aspektów uczestnictwa w Turnieju. Wszelkie zmiany w Regulaminie będą ogłaszane z co najmniej trzydniowym wyprzedzeniem za pośrednictwem Strony Internetowej Turnieju.

III. UCZESTNICTWO W TURNIEJU

III.1. Uczestnikiem Turnieju może być wyłącznie osoba fizyczna, która:

- a) przebywa na terytorium Polski przez cały okres trwania Turnieju;
- b) ukończyła co najmniej 18 lat;
- c) posiada aktywne konto na Platformie umożliwiające uczestnictwo w rozgrywkach w Grze za pośrednictwem Platformy. Warunkiem udziału w Turnieju jest przestrzeganie zasad korzystania z Platformy, które zostały udostępnione na stronie internetowej: <https://www.challengermode.com/terms-of-use>;
- d) posiada Grę oraz konsolę PlayStation lub Xbox najnowszych generacji lub PC, a także połączenie sieciowe oraz odpowiednią i aktywną subskrypcję usługi umożliwiającej rozgrywkę online w Grze za pośrednictwem Platformy (np. aktywną subskrypcję PlayStation PLUS).

III.2. W Turnieju w charakterze Uczestników nie mogą brać udziału:

- a) pracownicy lub współpracownicy Organizatora, Partnera, a także członkowie ich rodzin. Przez członków rodzin rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców małżonków, kuzynów i osoby pozostające w stosunku przysposobienia;
- b) zawodnicy zrzeszeni w ramach profesjonalnych drużyn lub zespołów e-sportowych, które biorą udział w profesjonalnych rozgrywkach e-sportowych w Grze.

III.3. Proces rejestracji Zawodnika w Turnieju przebiega w następujący sposób:

- a) I etap: wejście na Stronę Internetową Turnieju oraz wybór kwalifikacji online Turnieju, do których potencjalny Uczestnik zamierza się zgłosić poprzez kliknięcie przycisku odsyłającego do Platformy (tj. przycisku „Szczegóły”) przy jednej z 4 faz kwalifikacji online udostępnionych na Stronie Internetowej Turnieju, tj.:
 - 1) Kwalifikacji Jcoba #1, które zostaną przeprowadzone w dniach 13-14 kwietnia 2024 r. za pośrednictwem Platformy na stronie internetowej: <https://www.challengermode.com/s/pleggfifa/tournaments/22fdf6b8-2ffd-4129-0951-08dc4dd8ccd4>; zapisy na ww. fazę kwalifikacji będą możliwe od dnia 9 kwietnia, godz.10:00 do dnia 13 kwietnia, godz. 17:15;
 - 2) Kwalifikacji Bejotta #1, które zostaną przeprowadzone w dniach 3-4 maja 2024 r. za pośrednictwem Platformy na stronie internetowej: <https://www.challengermode.com/s/pleggfifa/tournaments/ad4b9292-653c-4929-0952-08dc4dd8ccd4>; zapisy na ww. fazę kwalifikacji będą możliwe od dnia 9 kwietnia, godz.10:00 do dnia 3 maja, godz.17:15;
 - 3) Kwalifikacji Bejotta #2, które zostaną przeprowadzone w dniach 25-26 maja 2024 r. za pośrednictwem Platformy na stronie internetowej: <https://www.challengermode.com/s/pleggfifa/tournaments/14ab45d6-529e-4f57-a071-08dc4dd61ffb>; zapisy na ww. fazę kwalifikacji będą możliwe od dnia 9 kwietnia, godz.10:00 do dnia 25 maja, godz.17:15;
 - 4) Kwalifikacji Jcoba #2, które zostaną przeprowadzone w dniach 19-20 czerwca 2024 r. za pośrednictwem Platformy na stronie internetowej: <https://www.challengermode.com/s/pleggfifa/tournaments/34af989e-5f12-4ae9-0953-08dc4dd8ccd4>; zapisy na ww. fazę kwalifikacji będą możliwe od dnia 9 kwietnia, godz.10:00 do dnia 19 czerwca, godz.17:15.
- b) II etap: utworzenie konta lub zalogowanie się do uprzednio utworzonego konta na Platformie przez osobę spełniającą warunki, o których mowa w pkt. 3.1. Regulaminu z zastrzeżeniem pkt. 3.2. Regulaminu;
- c) III etap: kliknięcie przycisku „Dołącz (Turniej)” za pośrednictwem Platformy umożliwiającego zgłoszenie do Turnieju w danej fazie kwalifikacji online. Uczestnik, który dokonał uprzedniego zgłoszenia i wziął udział w Turnieju w ramach jednej z faz kwalifikacji online nie może dokonać zgłoszenia do innej fazy kwalifikacji online;
- d) IV etap: procedura Aktywacji Zawodnika polegająca na akceptacji zgłoszenia Zawodnika przez Organizatora za pośrednictwem Platformy;

- e) V etap: procedura potwierdzenia udziału w Turnieju przez Zawodnika. Przy zapisach obowiązuje zasada potwierdzenia udziału w Turnieju (tzw. CHECK-IN). Każdy Zawodnik, który pozytywnie przeszedł procedurę Aktywacji, samodzielnie potwierdza gotowość do wzięcia udziału w Turnieju (w danej fazie kwalifikacji) na Platformie (poprzez kliknięcie przycisku „Gotowość” na Platformie) najpóźniej na 45 minut przed rozpoczęciem danej fazy kwalifikacji. Brak potwierdzenia udziału w sposób opisany powyżej jest równoznaczny z usunięciem Zawodnika przez Organizatora z listy zapisanych Uczestników Turnieju.
- III.4. Uczestnik może wziąć udział wyłącznie w jednej fazie kwalifikacji, opisanej w pkt. 3.3. lit. a) Regulaminu. W przypadku dokonania zgłoszenia pomimo uprzedniego wzięcia udziału w innej fazie kwalifikacji Turnieju, Organizator zastrzega możliwość odrzucenia zgłoszenia Zawodnika na etapie Aktywacji, zgodnie z pkt. 3.3. lit. c) i d) powyżej.
- III.5. W fazach kwalifikacyjnych Turnieju nie obowiązuje limit Zawodników, którzy mogą uczestniczyć w Turnieju, z zastrzeżeniem pkt. 3.4. powyżej.
- III.6. Zawodnik staje się Uczestnikiem oficjalnie uczestniczącym w Turnieju po przejściu procedury rejestracji w Turnieju określonej w pkt. 3.3. Regulaminu.
- III.7. Turniej ma charakter otwarty dla wszystkich osób spełniających wymogi określone w pkt. 3.1. Regulaminu z zastrzeżeniem pkt. 3.2. Regulaminu.
- III.8. Uczestnicy mogą w każdej chwili złożyć oświadczenie o rezygnacji z udziału w Turnieju poprzez przesłanie przez Uczestnika wiadomości o rezygnacji na adres e-mail: office@polskaligaesportowa.pl o tytule: „Turniej Gillette Sharpest Team – rezygnacja [dane osobowe Zawodnika]”. W sytuacji, w której rezygnacja Uczestnika zostanie złożona na etapie po rozpoczęciu danej fazy kwalifikacji online Turnieju lub fazy offline (Finały), w której dany Zawodnik bierze udział, wynik Meczu kończy się walkowerem na rzecz Uczestnika, z którym dany Uczestnik, dokonujący rezygnacji z Turnieju, miał zaplanowane rozegranie Meczu.

IV. ZASADY TURNIEJU I ROZGRYWANIA MECZÓW

- IV.1. Turniej polega na rozgrywaniu Meczów w Grze między Zawodnikami w systemie pucharowym, w formie online za pośrednictwem Platformy, za wyjątkiem Meczów finałowych, o których mowa w pkt. 5.2. Regulaminu, które rozgrywane są w formie offline. W ramach Turnieju Zawodnicy rywalizują o to, który z nich okaże się najlepszy w Grze. Zwycięzcami w Turnieju zostanie 4 najlepszych Zawodników, którzy uzyskają kwalifikację do Finału Turnieju w danej fazie kwalifikacji, a następnie zwyciężą w Finałach (wygrają Mecz finałowy).
- IV.2. Turniej rozgrywany jest w następujących etapach:

- a) I etap – Kwalifikacje online: w ramach 4 faz kwalifikacji online, szczegółowo opisanych w pkt. 3.3. lit. a) Regulaminu, po zakończeniu rejestracji Uczestników do danej fazy kwalifikacji online za pośrednictwem Platformy dokonywane jest losowe przydzielenie drabinki Meczów w danej fazie kwalifikacji. W ramach powyższego losowego przydziału Zawodnicy rozdzielani są w pary, które rozgrywają między sobą Mecze. Zawodnik, który zwycięży w Meczu, przechodzi dalej i gra Mecz z Zawodnikiem, który wygrał swój Mecz. Zawodnik, który przegra w Meczu, odpada z Turnieju. Następnie schemat rozgrywania Meczów między Zawodnikami w kwalifikacjach powtarza się do momentu, w którym pozostanie w danej fazie Turnieju ośmiu Zawodników, którzy rozgrywają ze sobą Mecze ćwierćfinałowe w ramach danej fazy kwalifikacji online. Czterech Zawodników, którzy wygrają swoje Mecze ćwierćfinałowe i awansują do półfinałów kwalifikacji online, przechodzą do dalszego etapu Turnieju, tj. do Finału kwalifikacji rozgrywanego w formie offline na zasadach określonych poniżej. Zawodnicy, którzy przegrają swoje Mecze ćwierćfinałowe, odpadają z Turnieju. Zawodnik, który zwycięży w ramach danej fazy kwalifikacji online (tj. wygra Mecz półfinałowy w ramach fazy kwalifikacji, a następnie wygra Mecz finałowy) zostanie rozstawiony najwyżej w drabince danego Finału;
- b) II etap – Finały, rozgrywane w trybie offline, według następującego harmonogramu:
- 1) Finał #1 Kwalifikacji – Jcob, który odbędzie się w dniu 20 kwietnia 2024 r. w lokalu H.4.0.S przy ul. Marszałkowskiej 64 w Warszawie od godz. 14:00 do godz. 18:00;
 - 2) Finał #1 Kwalifikacji – Bejott, który odbędzie się w dniu 18 maja 2024 r. w Warszawie, od godz. 14:00 do godz. 18:00;
 - 3) Finał #2 Kwalifikacji – Bejott, który odbędzie się w dniu 1 czerwca 2024 r. w Atlas Arena, przy al. ks. bp. Władysława Bandurskiego 7, 94-020 Łódź, od godz. 14:00 do godz. 18:00;
 - 4) Finał #2 Kwalifikacji – Jcob, który odbędzie się w dniu 29 czerwca 2024 r. w Moloteka, przy ul. Jantarowej 21, 80-341 Gdańsk, od godz. 14:00 do godz. 18:00;

IV.3. Kwalifikacje Turnieju, o których mowa w pkt. 4.2. lit. a) Regulaminu, rozgrywane będą każdorazowo w 1 dniu kwalifikacji od godz. 18:00, na podstawie wylosowanej przed pierwszym Meczem w danej fazie kwalifikacji Turnieju drabinki PLAY-OFF rozdzielającej Zawodników i porządkującej ich kolejne Mecze w Turnieju. Drabinka, o której mowa w zdaniu poprzednim, jak i wyniki poszczególnych Meczów dostępne są na Platformie pod konkretną fazą kwalifikacji, udostępnionej na stronie internetowej, o której mowa w pkt. 3.3. lit. a) Regulaminu. Kwalifikacje składają się z czterech faz, z których zostanie wyłonionych łącznie szesnastu najlepszych Zawodników (z każdej fazy czterech Zawodników), którzy następnie zmierzą się ze sobą w odpowiednich dla poszczególnych faz kwalifikacji Finałach Turnieju. Biorąc udział w kwalifikacjach Turnieju, Uczestnik Turnieju przyjmuje do wiadomości, że wiąże się to z koniecznością osobistego udziału w Finale Turnieju (w przypadku zakwalifikowania się przez tego Uczestnika do Finału), który odbywa się w trybie offline w miejscu określonym w pkt. 4.2. lit. b) Regulaminu.

IV.4. Mecze w Turnieju rozgrywane są w następujący sposób:

- a) W I etapie Turnieju, tj. w fazie kwalifikacji online, Mecze rozgrywane są za pośrednictwem Platformy, na następujących zasadach:
 - 1) Mecze rozgrywane są w trybie cross-play pomiędzy Zawodnikami w formie online, posiadającymi dostęp do Gry, za pośrednictwem narzędzia umożliwiającego rozgrywkę na Platformie, w tym: konsoli PlayStation, konsoli Xbox, PC;
 - 2) Tryb gry: Ultimate Team;
 - 3) Gospodarz Meczów: wybrany przez rozstawienie w Challengermode;
- b) W II etapie Turnieju, tj. w ramach Finałów offline, Mecze rozgrywane są w trybie stacjonarnym (offline) w trakcie trwania danego Finału, w miejscu określonym w pkt. 4.2. lit. b) Regulaminu dla danego Finału, na następujących zasadach:
 - 1) Mecze rozgrywane są na konsolach PlayStation lub komputerach udostępnionych Zawodnikom przez Organizatora. Mecze zostaną rozegrane według trybu każdy z każdym. Dwóch najlepszych Zawodników rozegra Mecz finałowy, o którym mowa w pkt. 5.2. lit. b) Regulaminu.
 - 2) Tryb gry: Ultimate Team;
 - 3) Gospodarz Meczów: wybrany przez rozstawienie w Challengermode.

V. HARMONOGRAM

- V.1. Wszystkie Mecze podczas Turnieju, za wyjątkiem Meczów rozgrywanych w Finałach, o których mowa w pkt. 5.2. Regulaminu, odbędą się w formie online na podstawie szczegółowego harmonogramu udostępnionego za pośrednictwem Platformy, zgodnie z pkt. 3.3. lit. a) Regulaminu. Mecze w ramach Finałów odbędą się według harmonogramu Finałów określonego w pkt. 4.2. lit. b) Regulaminu.
- V.2. W ramach Finałów, o których mowa w pkt. 4.2. lit. b) Regulaminu zostaną rozegrane następujące Mecze:
 - a) Mecze eliminacyjne, które zostaną rozegrane w ramach danego Finału od godz. 14:00 pomiędzy poszczególnymi Zawodnikami, którzy zakwalifikowali się do danego Finału, w wyniku których wyłonionych zostanie dwóch Zawodników, którzy rozegrają ze sobą Mecz finałowy;
 - b) Mecz finałowy danego Finału Turnieju zostanie rozegrany w trybie offline w miejscu danego Finału od godz. 17:00.
Zawodnicy biorący udział w Finale zobowiązani są do przybycia na miejsce rozgrywania Meczów w Finale na 2 godziny przed jego planowanym rozpoczęciem.
- V.3. Organizator zapewni podczas Meczów rozgrywanych podczas Finału, o których mowa w pkt. 5.2. Regulaminu: Sprzęt pozwalający na rozegranie Meczów przez Zawodników (tj. konsole PlayStation 5 lub komputery), zaplecze techniczne i transmisyjne, w tym obsługę urządzeń i programów wymaganych do przeprowadzenia Meczów.

- V.4. Mecze rozgrywane w ramach Finałów, o których mowa w pkt. 5.2. Regulaminu będą transmitowane w otwartym dostępie na żywo poprzez streaming za pośrednictwem platformy Twitch.tv. W ramach transmisji udostępniany będzie wizerunek oraz nicki (nazwy) Zawodników biorących udział w Finałach.
- V.5. Harmonogramy etapu I i II Turnieju, o których mowa w pkt. 5.1. Regulaminu, mogą zostać zmienione zgodnie z potrzebami Organizatora, Partnera, a także w innych sytuacjach, w tym w wyniku nagłych i nieprzewidzianych okoliczności, np. awarii Platformy. Wszelkie zmiany w harmonogramach będą ogłaszane za pośrednictwem Strony Internetowej Turnieju.
- V.6. Organizator zastrzega, że z uwagi na niemożliwość przewidzenia dokładnego czasu trwania poszczególnych Meczów, może dojść do sytuacji, w której Mecz może rozpocząć się wcześniej lub później niż termin określony w harmonogramie, o którym mowa w pkt. 5.1. Regulaminu. Przesunięcie rozpoczęcia Meczu zgodnie ze zdaniem poprzednim nie wymaga zmiany harmonogramu na podstawie pkt. 5.5. Regulaminu.
- V.7. Uczestnicy mają prawo do uzyskiwania od Organizatora bieżących informacji na temat przebiegu Turnieju, Meczów, harmonogramów, o których mowa w pkt. 5.1. Regulaminu lub przesunięć, o których mowa w pkt. 5.6. Regulaminu, jak i wyników Turnieju lub Meczu, a także do zadawania Organizatorowi pytań dotyczących Turnieju, Meczów, harmonogramów, o których mowa w pkt. 5.1. Regulaminu i treści Regulaminu za pośrednictwem: wiadomości e-mail przesyłanej na adres Organizatora, tj.: office@polskaligaesportowa.pl lub za pośrednictwem Platformy lub Strony Internetowej Turnieju. Organizator nie udziela porad, wskazówek lub innych informacji wspierających dotyczących mechanizmów gier lub programów, w tym aplikacji i narzędzi (urządzeń) wykorzystywanych w ramach Turnieju.

VI. NAGRODY

- VI.1. Organizator nagrodzi 4 Zwycięzców w Turnieju. W ramach Nagrody Zwycięzca uzyskuje możliwość zawarcia profesjonalnego kontraktu e-sportowego z Organizatorem (wzór umowy stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu), na następujących warunkach:
- a) przedmiot kontraktu: umowa o współpracy ambasadorskiej w ramach udziału przez Zwycięzcę w drużynie „Gillette Sharpest Team”;
 - b) czas trwania: 6 miesięcy od dnia zawarcia ww. umowy;
 - c) wysokość wynagrodzenia: 1.500,00 zł netto (słownie: jeden tysiąc pięćset złotych 00/100) miesięcznie;
 - d) zakres świadczonych usług przez Zwycięzcę w ramach współpracy z Organizatorem: publikowanie od 5-10 postów miesięcznie, promujących ww. drużynę oraz produkty Partnera na platformach mediów społecznościowych Organizatora.

- VI.2. Organizator poinformuje Zwycięzców o otrzymaniu Nagrody, o której mowa w pkt. 6.1. Regulaminu, poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres e-mail nagrodzonego Uczestnika podany w zgłoszeniu do Turnieju, informującego o zdobyciu Nagrody wraz z zaproszeniem do zawarcia umowy na warunkach określonych w Regulaminie w miejscu i w terminie określonym przez Organizatora w powyższej wiadomości e-mail. Nagrodzony Uczestnik powinien w terminie 14 dni od otrzymania ww. wiadomości e-mail przesłać w odpowiedzi do Organizatora dane osobowe umożliwiające zawarcie ww. umowy, w tym:
- a) Imię i nazwisko;
 - b) Datę urodzenia;
 - c) Adres e-mail;
 - d) Nr telefonu;
 - e) Adres do wysyłek marketingowych/korespondencji;
 - f) Nr PESEL;
 - g) Informację o ewentualnym prowadzeniu działalności gospodarczej w zakresie objętym przedmiotem ww. umowy.
- Odebranie Nagrody przez danego Zwycięzcę nastąpi poprzez zawarcie umowy przez Organizatora i Zwycięzcę w umówionym w terminie uzgodnionym przez ww. strony umowy, nie później jednak niż w terminie 45 dni roboczych od dnia wyłonienia Zwycięzców w Turnieju.
- VI.3. Nagrodzonemu Uczestnikowi nie przysługuje prawo do wymiany Nagrody na ekwiwalent pieniężny, nagrodę innego rodzaju, a także prawo do przekazania uprawnienia do uzyskania Nagrody na innego Uczestnika lub osobę trzecią.
- VI.4. Nagroda przepada i pozostaje do dyspozycji Organizatora w przypadku, gdy Zwycięzca:
- a) nie przekaze Organizatorowi wymaganych informacji oraz danych w zakresie i w terminie wyznaczonym w pkt. 6.2. Regulaminu;
 - b) nie zawrze umowy, o której mowa w pkt. 6.1. Regulaminu w terminie i na warunkach wynikających z Regulaminu z przyczyn niezależnych od Organizatora.

VII. DANE OSOBOWE I WIZERUNEK

- VII.1. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest dobrowolne. W przypadku niepodania danych osobowych na potrzeby udziału w Turnieju, Uczestnik nie będzie mógł brać w nim udziału.
- VII.2. Uczestnicy zakwalifikowani do Finałów, z uwagi na ich otwartą transmisję na żywo poprzez serwis Twitch.tv, o czym mowa w pkt. 5.4. Regulaminu, a także promocję Turnieju oraz Meczów rozgrywanych w ramach Finałów, powinni wyrazić zezwolenie na rozpowszechnianie ich wizerunku przez Organizatora zgodnie z odpowiednim formularzem zgody udostępnionym Uczestnikom przez Organizatora. Zgoda, o której mowa w tym punkcie, powinna zostać udzielona przy wykorzystaniu wypełnionego formularza zgody w formie pisemnej, który powinien zostać dostarczony fizycznie przez Zawodnika biorącego udział w Meczach rozgrywanych w ramach Finału, o których mowa w pkt. 5.2. Regulaminu, na miejsce, w którym będzie odbywał się Finał przed jego rozpoczęciem. Wzór

formularza zgody, o którym mowa w zdaniu poprzednim, stanowi Załącznik nr 2 do Regulaminu.

- VII.3. Wyrażenie zgody zgodnie z pkt. 7.2. Regulaminu jest dobrowolne. W przypadku niewyrażenia zgody, o której mowa w pkt. 7.2. Regulaminu, Uczestnik nie będzie mógł wziąć udziału w Finale.
- VII.4. Dane osobowe Uczestników, w tym ich wizerunek, będą przetwarzane przez Organizatora, tj. spółkę Polska Liga Esportowa S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Zaniemska 5, 02-939 Warszawa (dalej jako: „Administrator”).
- VII.5. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych przez Administratora określa Załącznik nr 3 do Regulaminu.
- VII.6. Osoba przystępująca do udziału w Turnieju ma obowiązek podania danych aktualnych i zgodnych ze stanem rzeczywistym, a także ich bieżącej aktualizacji w celu zapewnienia ich zgodności z aktualnym stanem rzeczy. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie błędnych, nieprawdziwych lub niekompletnych danych lub za niedokonanie ich stosownej aktualizacji.
- VII.7. Komunikację prowadzoną z wykorzystaniem danych osobowych lub komunikacyjnych Uczestnika Organizator będzie traktował jako komunikację prowadzoną z osobą, którą reprezentują podane dane osobowe lub komunikacyjne zgodnie z danymi otrzymanymi w ramach Turnieju.

VIII. ODPOWIEDZIALNOŚĆ I WYKLUCZENIE UCZESTNIKA

VIII.1. Organizator nie odpowiada za:

- a) stosowanie przez Uczestnika oprogramowania, geoblokad, połączenia VPN i innego rodzaju ograniczeń lub blokad technicznych, sprzętowych, programowych lub sieciowych, które uniemożliwią lub utrudnią Uczestnikowi uczestnictwo w Turnieju, w szczególności w Meczach;
- b) problemy techniczne, awarie lub ograniczenia techniczne występujące w urządzeniu końcowym, środowisku cyfrowym, systemie teleinformatycznym lub infrastrukturze telekomunikacyjnej, z których korzysta Uczestnik, które uniemożliwią lub utrudnią Uczestnikowi uczestnictwo w Turnieju, w szczególności w Meczach;
- c) niedostępność usług, platform, programów, środków elektronicznego komunikowania się spowodowaną działaniem siły wyższej, a także działaniami lub zaniechaniami Uczestnika, które uniemożliwią lub utrudnią Uczestnikowi uczestnictwo w Turnieju, w szczególności w Meczach;
- d) zachowanie Uczestnika w sposób sprzeczny z obowiązującym prawem, warunkami korzystania z Platformy, Regulaminem lub zasadami współżycia społecznego;

- e) szkody powstałe na skutek wykluczenia Uczestnika, w przypadku, gdy nastąpiło to z winy Uczestnika lub ze względu na naruszenie przepisów prawa, Regulaminu lub zasad współżycia społecznego;

VIII.2. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszelkie interakcje z innymi Uczestnikami w trakcie trwania Turnieju.

VIII.3. Uczestnik powinien stosować się do uznanych we współzawodnictwie esportowym (sportowym) zasad współżycia społecznego oraz dobrych obyczajów, w szczególności do zasad gry *fair play* oraz zasad *savoir-vivre*.

VIII.4. Zabronione są następujące zachowania Uczestnika w ramach Turnieju:

- a) korzystanie z nielegalnych lub nieautoryzowanych kopii Gry lub programów, w tym aplikacji wykorzystywanych w ramach Turnieju;
- b) wykorzystywanie błędów, *bugów*, *exploitów* gier, platform, lub programów, w tym aplikacji wykorzystywanych w ramach Turnieju;
- c) wykorzystywanie wbudowanych lub zewnętrznych kodów, kluczy lub innych mechanizmów, w tym formie zewnętrznych programów mogących wpłynąć na Grę, platformy lub programy, w tym aplikacje wykorzystywane w ramach Turnieju w sposób, który nie został opracowany jako cecha, funkcjonalność lub proces wbudowany w grę lub program zgodnie z wolą producenta lub dostawcy Gry lub oprogramowania;
- d) wykorzystywanie oprogramowania wprowadzonego do urządzenia końcowego (komputera, laptopa, konsoli), urządzenia peryferyjnego (np. myszki, klawiatury, pada), innego komputerowego urządzenia zewnętrznego (np. pendrive) w tym w zakresie ustawiania szczególnego *macro*, mogących wpłynąć na Grę, Platformę, programy, w tym aplikacje wykorzystywane w ramach Turnieju w sposób, który nie został opracowany jako cecha, funkcjonalność lub proces wbudowany w Grę lub program zgodnie z wolą producenta lub dostawcy Gry lub oprogramowania;
- e) uczestnictwo w Meczu osoby, która nie jest zgłoszonym Zawodnikiem lub która za taką osobę się podszywa (np. przez wykorzystywanie konta tej osoby na Platformie);
- f) wymuszanie zmiany harmonogramu Turnieju lub przebiegu Meczów, w szczególności poprzez zamierzone wyłączenie Gry lub programu wykorzystywanego w ramach Turnieju lub Meczu lub zamierzoną utratę połączenia z Internetem;
- g) znaczne spóźnienie (tj. co najmniej o 15 minut) Zawodnika na Mecz w celu jego rozegrania;
- h) obrażanie, a także stosowanie słów niecenzuralnych w stosunku do Uczestników, Organizatora, Partnera lub innych osób lub naruszanie dóbr osobistych podmiotów wymienionych w tym postanowieniu;

- i) wprowadzanie do gier, platform lub programów, w tym aplikacji wykorzystywanych w ramach Turnieju danych, informacji i treści naruszających dobra osobiste innych osób, obowiązujące prawo, Regulamin, zasady współżycia społecznego lub dobre obyczaje, w szczególności o charakterze obraźliwym, wulgarnym, obscenicznym, pornograficznym;
- j) posługiwanie się w ramach gier, platform lub programów, w tym aplikacji wykorzystywanych w ramach Turnieju nickami, pseudonimami, nazwami obraźliwymi, wulgarnymi, naruszającymi dobra osobiste innych osób, obowiązujące prawo, Regulamin, zasady współżycia społecznego lub dobre obyczaje;
- k) naruszenie regulaminów, zasad i warunków wymienionych w zakresie definicji przedstawionych w pkt. 1.1. Regulaminu;
- l) naruszenie pkt. 8.3. Regulaminu.

VIII.5. Organizator ma prawo do weryfikacji zachowań Uczestników w trakcie trwania Turnieju.

VIII.6. W przypadku zaistnienia wątpliwości, czy Uczestnik spełnił wszystkie wymogi zawarte w Regulaminie (w szczególności w zakresie podania odpowiednich danych i wyrażenia stosownych zgód zgodnie z Regulaminem) lub czy Uczestnik zachowywał się zgodnie z Regulaminem w czasie trwania Turnieju, Organizator ma prawo wstrzymać się z wydaniem Nagród, do czasu wykazania przez Uczestnika, że spełnił on wszystkie wymogi zawarte w Regulaminie lub nie naruszył Regulaminu.

VIII.7. W przypadku stwierdzenia, że Uczestnik naruszył Regulamin, w szczególności w zakresie pkt. 8.3. i 8.4. Regulaminu, Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika z udziału w Turnieju. Wykluczenie Uczestnika z Turnieju będzie równoznaczne z brakiem możliwości dalszego udziału w Turnieju oraz otrzymaniem Nagród. Organizator poinformuje Uczestnika o przyczynie wykluczenia z Turnieju w wiadomości e-mail na adres e-mail Uczestnika wskazany w procesie rejestracji Zawodnika do Turnieju. Wykluczonym Uczestnikom nie przysługuje prawo do ponownego przystąpienia do Turnieju w jakiegokolwiek formie lub postaci.

VIII.8. Uczestnicy powinni niezwłocznie informować Organizatora za pośrednictwem adresu e-mail: office@polskaligaesportowa.pl o wszelkich nieprawidłowościach, błędach, utrudnieniach związanych z przebiegiem Turnieju i Meczów, w szczególności w sytuacjach podejrzenia, że zachowanie innych Uczestników narusza obowiązujące prawo, Regulamin, zasady współżycia społecznego lub dobre obyczaje, w szczególności jeśli zachowanie narusza pkt. 8.3. i 8.4. Regulaminu.

IX. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

- IX.1. Reklamacje co do przebiegu Turnieju, jak i co do Nagród mogą być zgłaszane w czasie trwania Turnieju, jak i w terminie 14 dni od dnia zakończenia Turnieju:
- a) mailowo na adres e-mail Organizatora: office@polskaligaesportowa.pl;
 - b) pisemnie na adres Organizatora: Polska Liga Esportowa S.A., ul. Zaniemyska 5, 02-939 Warszawa z dopiskiem „Turniej Gillette Sharpest Team – Reklamacja”.
- IX.2. O zachowaniu terminu do złożenia reklamacji, o którym mowa w pkt. 9.1. Regulaminu, decyduje data otrzymania przez Organizatora prawidłowo złożonej reklamacji.
- IX.3. Prawo do złożenia reklamacji przysługuje jedynie Uczestnikowi.
- IX.4. Reklamacja powinna zawierać co najmniej: imię i nazwisko Uczestnika, adres e-mail (w przypadku reklamacji składanej mailowo), adres do korespondencji (w przypadku reklamacji składanej pisemnie), a także przedstawienie dokładnego opisu i przyczyny reklamacji.
- IX.5. Organizator będzie rozpatrywać reklamacje na podstawie Regulaminu w terminie 14 dni od dnia ich otrzymania.
- IX.6. Uczestnik zostanie powiadomiony o decyzji w przedmiocie reklamacji tą samą drogą, jaką reklamacja została złożona, na adres Uczestnika podany w treści reklamacji, w terminie 14 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.
- IX.7. W przypadku konieczności uzyskania od Uczestnika dodatkowych danych, informacji lub wyjaśnień po otrzymaniu uzupełnionej reklamacji zgodnie z prośbą Organizatora stosuje się odpowiednio pkt. 9.5. oraz pkt. 9.6. Regulaminu.
- IX.8. Reklamacje złożone po upływie terminu wskazanego w pkt. 9.1. Regulaminu lub bez zachowania procedury reklamacyjnej nie będą rozpatrywane.
- IX.9. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa Uczestnika do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- X.1. Zasady Turnieju określa Regulamin oraz bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa w Polsce.
- X.2. Uczestnik powinien stosować się do wszelkich regulaminów, zasad i warunków wymienionych w zakresie definicji przedstawionych w pkt. 1.1. Regulaminu. Niestosowanie się do tych dokumentów może spowodować podjęcie czynności przez odpowiednie podmioty (odpowiednich administratorów lub dostawców),

które uniemożliwią trwale lub czasowo korzystanie z odpowiednich usług lub funkcjonalności, co może uniemożliwić lub utrudnić uczestnictwo w Turnieju.

- X.3. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie zastosowanie znajdują powszechnie obowiązujące przepisy prawa w Polsce, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
- X.4. Wszelkie materiały promocyjno-reklamowe związane z Turniejem mają charakter wyłącznie informacyjny.
- X.5. Materiały promocyjno-reklamowe, o których mowa w pkt. 10.4. Regulaminu, a także inne ogłoszenia powiązane z Turniejem oraz transmisja Finałów Turnieju, o czym mowa w pkt. 5.4. Regulaminu, mogą być udostępniane na platformach mediów społecznościowych Organizatora (np. Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn), a także przez platformę Twitch.tv. Turniej nie jest w żaden sposób sponsorowany, wspierany, administrowany ani też tworzony we współpracy z mediami społecznościowymi, platformą Twitch.tv lub ich administratorami. Wszelkie informacje przekazywane przez potencjalnych Uczestników lub Uczestników są powierzone Organizatorowi, a nie mediom społecznościowym, platformie Twitch.tv lub ich administratorom. Wzięcie udziału w Turnieju oznacza, iż dana osoba wyraża zgodę na zwolnienie mediów społecznościowych, platformy Twitch.tv lub ich administratorów z jakiegokolwiek odpowiedzialności w związku z organizowanym Turniejem.
- X.6. Uczestnictwo w Turnieju jest dobrowolne. Wzięcie udziału w Turnieju oznacza zapoznanie się z Regulaminem oraz akceptację Regulaminu.
- X.7. Regulamin wchodzi w życie w dniu 09.04.2023.

XI. ZAŁĄCZNIKI

XI.1. Załącznikami stanowiącymi integralną część Regulaminu są:

- a) Załącznik nr 1 – Wzór umowy ze Zwycięzcą w Turnieju;
- b) Załącznik nr 2 – Wzór formularza zgody Uczestnika na przetwarzanie i rozpowszechnianie wizerunku;
- c) Załącznik nr 3 – Informacja o przetwarzaniu danych osobowych dla Uczestników.