

REGULAMIN TURNIEJU „TURNIEJ CS:GO 2vs2”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem turnieju pod nazwą „TURNIEJ CS:GO 2vs2” (zwany dalej „Turniej”) jest Media Markt Polska Sp. z o.o. Wrocław II Spółka Komandytowa z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Aleje Jerozolimskie 179, 02-222 Warszawa; wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000205597, NIP 113-24-85-035, prowadząca na własny rachunek placówkę handlową (zwany dalej „Sklep”) pod adresem pl. Dominikański 3, 50-159 Wrocław (zwany dalej „Organizatorem”).
2. Nagrody do Turnieju przekazuje Organizator ul. Pl Dominikański 3, 50-159 Wrocław
3. Organizator przekazuje Nagrodę w swoim imieniu. Wyłączną odpowiedzialność za przeprowadzenie Turnieju oraz wydanie Nagród ponosi Organizator.

§ 2

Termin i miejsce Turnieju

1. Turniej prowadzony jest na terenie Sklepu Organizatora mieszczącego się pod adresem: 50-159 Wrocław, pl. Dominikański 3 (Galeria Dominikańska).
2. Turniej odbywa się w dniu 17.06.2023 r. w godzinach od 09:40 do zakończenia rozgrywek o godzinie 20:15 (przewidywalnie ok. 10 godzin).
3. Rejestracja Uczestników odbywa się na podstawie formularza zgłoszeniowego. Formularz zgłoszeniowy jest dostępny w Sklepie Organizatora.
4. Rejestracja odbywa się od dnia 09.06.2023 r. od godziny 10:00 do momentu osiągnięcia maksymalnej liczby Uczestników, najpóźniej do 13.06.2023 r. do godz. 20:45.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Turnieju, jeżeli liczba graczy będzie mniejsza niż 10 osób.

§ 3

Uczestnicy Turnieju

1. W Turnieju mogą uczestniczyć osoby fizyczne, które ukończyły 13 rok życia. Uczestnicy, którzy nie ukończyli 18 lat mogą wziąć udział w Turnieju za zgodą rodzica lub opiekuna ustawowego.
2. W Turnieju nie mogą brać udział pracownicy Organizatora i Partnera, oraz osoby współpracujące przy organizacji Turnieju oraz członkowie ich najbliższej rodziny. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

§ 4

Zasady Turnieju

1. Turniej jest rozgrywany w grze Counter-Strike: Global Offensive, w trybie gry skrzydłowy. Gra odbywa się w wymiarze 16 rund. Drużyna, która wygra 9 rund zwycięża. W przypadku remisu przewidziana jest dogrywka. Dodatkowe 4 rundy (2 po stronie Terrorystów i 2 po stronie Antyterrorystów), drużyna która wygra 3 z 4 rund wygrywa. Gra trwa do czasu wyłonienia zwycięzcy.

2. Turniej będzie rozgrywany na następujących mapach: **Inferno, Cobblestone, Train, Nuke i Overpass**. Mapy są numerowane i Organizator takową mapę losuje. Zasada nie dotyczy meczu finałowego. Zespoły które znajdują się w finale wybierają po jednej ze swoich ulubionych map. Natomiast trzecia decydująca mapa jest losowana, tak samo jak kolejność dwóch pierwszych wybranych map z puli.
3. W Turnieju udział biorą dwuosobowe zespoły. Maksymalna ilość zespołów w Turnieju to 20. O możliwości wzięcia udziału w Turnieju decyduje kolejność zapisów. Organizator ma możliwość utworzenia listy zespołów rezerwowych.
4. Czas trwania meczu to maksymalnie 25 minut.
5. Mecze grupowe, ćwierćfinały, półfinały i mecz o trzecie rozgrywane są w formule Best Of 1 (BO1), natomiast finał w formule Best Of 3 (BO3).
6. Mecze grupowe i mecze fazy Play-Off rozgrywane będą na komputerach: ACER Nitro (N50-620DG.E2DEP.009/i5-11400F/16GB/RTX306012GB) w ilości dwóch sztuk, HP Victus (TG02-0491nw i5-12400F/16GB/RTX306012GB) oraz HP Victus (TG02-0631nw Ryzen 7 5700G/16GB/RTX306012GB). Aby wyrównać szanse sprzętowe każdy zespół będzie miał do dyspozycji po jednym komputerze firmy Acer i HP.
7. Każdy Uczestnik może korzystać tylko z peryferii udostępnionych przez Organizatora.
8. Każdemu Uczestnikowi przysługuje do 2 minut rozgrzewki przed meczem.
9. Każdemu zespołowi przysługuje prawo do 1-minutowej przerwy taktycznej. Którą należy zgłosić do Organizatora przed końcem rundy.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do wyznaczenia godzin meczów, o czym Uczestnicy zostaną poinformowani przed Turniejem. Osoba nieobecna na starcie w wyznaczonym czasie traci prawo do uczestniczenia w Turnieju, a zaplanowany mecz zostaje zakończony wynikiem pozytywnym dla przeciwnika, w wymiarze 9:0.
11. W przypadku gdy Uczestnicy się wycofają, bądź zostaną zdyskwalifikowani, mecz w danej fazie zostanie zapisany jako walkower dla strony przeciwnej w stosunku 9:0.
12. Turniej rozegrany będzie w II etapach wg. poniżej następującego schematu:

Etap I (dotyczy każdego Uczestnika). REJESTRACJA.

- a) Osobiste zgłoszenie Uczestnictwa zespołu w Turnieju, przy zgłaszaniu muszą być obecne dwie osoby, w celu weryfikacji każdego z Uczestników, a także przypisania ich do własnego zespołu.
- b) Zaakceptowanie treści niniejszego Regulaminu,
- c) Podanie danych osobowych, w tym: imienia, nazwiska, nazwy zespołu, wieku oraz numeru telefonu kontaktowego i adresu email w formularzach wskazanych przez Organizatora, w przypadku osób nieletnich, pisemna zgoda rodzica lub opiekuna prawnego.
- d) Wypełnienie formularza zgłoszeniowego w dniach od 09.06.2023 r. od godziny 10:00 do 13.06.2023 r. do godziny 20:45 dostępnego w Sklepie Organizatora.
- e) Organizator po pomyślnej weryfikacji zgłoszeń informuje mailowo Uczestników o przyjęciu ich do Turnieju i prześle wstępny rozkład grup maksymalnie do 14.06.2023r. godziny 12:00.
- f) Uczestnicy mają obowiązek poinformowania Organizatora drogą mailową, bądź osobiście w sklepie o potwierdzeniu chęci uczestnictwa w Turnieju. Brak takiej informacji do 15.06.2023r. do godziny 20:30 będzie traktowany jako rezygnacja z uczestnictwa, a wtedy pierwsza drużyna z listy rezerwowej otrzyma kwalifikacje na Turniej. Zostanie ona powiadomiona przez Organizatora o włączeniu do listy Turniejowej maksymalnie do 16.06.2023r. do godziny 15:00, drogą mailową.

Etap II (dotyczy każdego Uczestnika) ELIMINACJE/FAZA PLAYOFF WYŁONIENIE 8 NAJLEPSZYCH ZESPOŁÓW TURNIEJU.

- a) osobiste stawienie się przez Uczestników w czasie meczy w Sklepie Organizatora w dniu 17.06.2023 r. o godz. 09:40.
- b) spośród osób, które zgłosiły chęć udziału w Turnieju, Komisja wyłoni Uczestników fazy grupowej, tj. 2 grup (A i B) w których znajdzie się po 10 zespołów każda;

- c) rozegranie meczy grupowych i wyłonienie Uczestników fazy Play-Off do którego przechodzą po 4 zwycięskie zespoły z każdej z grup. O rozstawieniu decydować będzie bilans rund.
- d) W ¼ finału czyli ćwierćfinale znajdzie się 8 najlepszych zespołów, które zagrają o znalezienie się w półfinale;
- e) Zwycięzcy półfinału walczą o wejście do finału;
- f) w finale Uczestnicy walczą o Nagrodę główną, a przegrani rozegrają mecz o trzecie miejsce,
- g) Po rozegraniu wszystkich meczów nastąpi wręczenie nagród dla Zwycięzców I, II i III miejsca.

§ 5 Ustawienia gry

Na początku każdej rozgrywki wszystkie ustawienia są przywracane do wartości domyślnych. Same ustawienia graficzne, czułość myszy, układ klawiszy (bindy) itp. itd. mogą zostać zmienione tylko i wyłącznie przed rozpoczęciem meczu i nie mogą być zmieniane do końca rozgrywki. Każda taka zmiana musi odbywać się w obecności organizatora. Zmiana wyżej wymienionych ustawień w trakcie rozgrywki może zostać wykonana tylko i wyłącznie po uprzednim zgłoszeniu tego faktu u Organizatora.

§6 Niedozwolone zagrania

1. Celem Organizatora jest zorganizowanie Turnieju na sprawiedliwych i równych dla wszystkich zasadach. Mając na uwadze fakt, że nie wszystkie sytuacje w grze są możliwe do przewidzenia i określenia, postanawia się, że ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmuje Organizator. Działa on na zasadzie poczucia słuszności i sprawiedliwości. Regulamin jest jasnym wyznacznikiem co Uczestnik Turnieju może, a czego nie powinien robić, jednak w spornych lub bardziej skomplikowanych przypadkach zdanie Organizatora jest decydujące.
2. Najważniejszą zasadą przyświecającą Turniejowi jest gra fair-play. Dlatego Organizator zobowiązuje graczy do:
 - a. przestrzegania zasad kultury osobistej;
 - b. okazywania wyrozumiałości i dążenie do kompromisu w przypadku problemów technicznych u przeciwnika;
 - c. łagodzenia konfliktów;
 - d. uczciwej gry bez używania jakichkolwiek nielegalnych wspomagaczy;
 - e. przestrzegania etykiety oraz innych, ogólnie obowiązujących norm społecznych.
3. Wartość rzeczy zniszczonych lub uszkodzonych przez Uczestnika Turnieju pokrywa Uczestnik, który zawinił.
4. Zabronione jest używanie następujących przedmiotów/oprogramowania w grze:
 - a. **Wszelkie wspomagacze typu: Aimbot, Wallhack, Bunnyhop itp. itd.;**
 - b. **Zabrania się używania broni NEGEV.**
5. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
 - a. celowe wyłączenie komputera lub monitora;
 - b. oczywiste pozwolenie przeciwnikowi na wygranie meczu;
 - c. jeśli Organizator uzna, że warunki zewnętrzne (prasa, menadżer zespołu gracza, inni Uczestnicy, kibice) dają lub mogą dać niesportową przewagę graczowi;
 - d. niekulturalne zachowanie (np. niecenzuralne słowa, wyzwiska), niewłaściwe i nieprofesjonalne działania skierowane przeciwko innemu graczowi (w grze).
6. W przypadku wykrycia naruszenia jednego z powyższych punktów uznawanego za niesportową grę przez jakiegokolwiek Uczestnika Turnieju, gracz, który dopuszcza się niesportowej gry może otrzymać ostrzeżenie, przegrać przez walkower lub w skrajnych przypadkach zostać zdyskwalifikowany z turnieju, w zależności od rodzaju zachowania, liczby ostrzeżeń, na podstawie których to czynników taka decyzję podejmuje Organizator.

§ 7

Zasady przechodzenia do kolejnego Etapu

1. O awansie do fazy Play-Off decyduje lokata zajęta przez zespół w grupie, Uczestnicy którzy zajęli 4 pierwsze miejsca w swoich grupach przechodzą do kolejnego etapu turnieju.
2. W przypadku uzyskania przez dwa zespoły tej samej ilości bilansu rund i zespoły te rywalizowały w tej samej grupie, a zakwalifikowały się do fazy Play-Off o ich rozstawieniu będzie decydować losowanie poprzez rzut monetą.
3. W fazie Play-Off o awansie do następnej tury będzie decydować wygrana jednego z uczestników.
4. W przypadku remisu zostanie rozegrana dogrywka.
5. W przypadkach spornych rozstrzyga Organizator Turnieju.

§ 8

Nagrody

1. Nagrodą w Turnieju jest:
 - a. za zdobycie pierwszego miejsca - słuchawki firmy JBL model Quantum 200 w kolorze czarnym o wartości 249 PLN (zwana dalej „**Nagrodą główną**”) brutto;
 - b. za zdobycie drugiego miejsca – są myszki firmy Logitech model G102 w kolorze czarnym o wartości 129 PLN (zwaną dalej „**Nagrodą 2**”) brutto;
 - c. za zdobycie trzeciego miejsca – jest uchwyt do myszy firmy ISY model IMB-1000 w kolorze czarnym o wartości 55 PLN (zwaną dalej „**Nagrodą 3**”) brutto;
2. Fundatorem nagród o których mowa powyżej jest Organizator.
3. Zwycięzca Turnieju może otrzymać nagrodę tylko jeden (1) raz.
4. Organizator sporządzi protokół uwzględniający przebieg Turnieju i wyniki.
5. Zwycięzcom Turnieju nie przysługuje prawo wymiany nagród na nagrodę innego rodzaju lub ekwiwalent pieniężny.
6. Zwycięzcom Turnieju nie przysługuje prawo przeniesienia prawa do otrzymania nagrody na osoby trzecie.
7. Zwycięzcom Turnieju przysługuje prawo do złożenia oświadczenia o odmowie przyjęcia nagrody.
8. Organizator informuje, że wydanie nagrody może być uzależnione od podpisania przez Uczestnika stosownego protokołu przekazania nagrody, w celach podatkowych.

§9

Odpowiedzialność Uczestnika

1. Odpowiedzialność Organizatora Turnieju wobec Uczestnika Turnieju, z tytułu roszczeń podnoszonych na podstawie niniejszego regulaminu, związanych z uprawnieniami przyznanymi Uczestnikom Turnieju jest ograniczona do wartości przyznanej nagrody.
2. Powyższe ograniczenie nie wyłącza uprawnień przyznaných Uczestnikom na mocy przepisów prawa.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niestawiennictwo Uczestnika Turnieju w celu odebrania nagrody.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za błędne podanie lub zmianę przez Uczestnika Turnieju, jego danych i wynikającą z tego niemożność odbioru lub nieodebranie nagrody.

§10 Reklamacje i wymiana towarów

1. Reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Turnieju powinny być zgłaszane do Organizatora.
2. Reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Turnieju składane w formie pisemnej w markecie Organizatora powinny zawierać dopisek „TURNIEJ CS:GO 2vs2”, oraz powinny zawierać imię i nazwisko Uczestnika, jego adres zamieszkania, adres e-mail (jeżeli Uczestnik posiada), kopię dowodu zakupu oraz dokładny opis stanu faktycznego będącego przyczyną złożenia reklamacji.
3. Postępowanie reklamacyjne, o którym mowa w powyżej, trwa 14 (czternaście) dni od daty wpłynięcia reklamacji. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji przez Organizatora drogą mailową (e-mail) na wskazany adres wskazany przez Uczestnika, lub telefonicznie. Po wyczerpaniu postępowania reklamacyjnego Uczestnik jest uprawniony do dochodzenia swoich roszczeń na drodze postępowania sądowego.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zmianę miejsca zamieszkania lub zmianę podanego przez Uczestnika adresu do korespondencji, jak również za zmiany innych danych uniemożliwiające prawidłowe zawiadomienie Uczestnika. Uczestnicy, których dane uległy zmianie po podaniu ich do wiadomości Organizatora, są zobowiązani niezwłocznie powiadomić o ww. zmianie oraz podać nowe dane, jeśli zmiana danych uniemożliwia doręczenie korespondencji.
5. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wyłączają uprawnień przyznanych Uczestnikom na mocy odrębnych przepisów prawnych.

§11 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników (dalej: „Administrator”) w rozumieniu Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych, dalej: RODO), jest Organizator.
2. Administrator wyznaczył punkt kontaktowy, za pomocą którego Uczestnicy mogą realizować swoje prawa związane z ochroną danych osobowych. Punktem kontaktowym jest Inspektorem Ochrony Danych, dostępny za pośrednictwem adresu e-mail iodo@mediamarkt.pl
3. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane w celu i zakresie przeprowadzenia akcji promocyjnej „TURNIEJ CSGO 2v2” na podstawie zgody wyrażonej zgodnie art. 6 ust. 1. lit. a RODO.
4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do realizacji powyżej wskazanych celów, w tym w celu i zakresie przeprowadzenia akcji promocyjnej „TURNIEJ CS:GO 2vs2
5. Dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom do tego upoważnionym na podstawie przepisów prawa.
6. Administrator może powierzyć w drodze pisemnej umowy przetwarzanie danych osobowych podmiotom trzecim wyłącznie w określonym przez niego celu i zakresie koniecznym do przeprowadzenia akcji promocyjnej „TURNIEJ CS:GO 2vs2”, zgodnie z art. 28 RODO.
7. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
8. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celów, w tym w zakresie przeprowadzenia akcji promocyjnej „TURNIEJ CS:GO 2vs2” przez okres potrzebny do realizacji niniejszej Akcji Promocyjnej.
9. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przeniesienia, wniesienia sprzeciwu, do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie. Skorzystanie z prawa do wycofania zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych osobowych, które miało miejsce przed wycofaniem zgody.

10. Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych lub do innego organu nadzorczego właściwego na podstawie przepisów RODO gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych dotyczących Uczestnika narusza przepisy RODO.
11. W celu realizacji praw, o których mowa w punkcie 9 i 10 należy skontaktować się z Inspektorem Danych Osobowych za pośrednictwem adresu e-mail iodo@mediamarkt.pl

§ 12

Postanowienia końcowe

1. Regulamin Turnieju „TURNIEJ CS:GO 2vs2” dostępny jest u Organizatora.
2. Uczestnik oświadcza, iż zapoznał się z treścią Regulaminu i akceptuje go bez zastrzeżeń.
3. W wypadku wątpliwości, co do postanowień Regulaminu, Uczestnik ma w każdym czasie prawo zwrócić się do Organizatora o dokonanie właściwej wykładni jego postanowień.
4. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego i ustaw szczególnych.
5. Do rozstrzygania wszelkich sporów wynikłych ze stosowania Regulaminu właściwy jest sąd powszechny właściwy ze względu na miejsce zamieszkania lub siedziby Uczestnika.
6. Turniej nie stanowi gry losowej lub zakładu wzajemnego w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. Regulamin Akcji promocyjnej nie podlega zatwierdzeniu w trybie określonym w ustawie z 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych
7. Regulamin obowiązuje od dnia 09.06.2023 r.