

## **REGULAMIN TURNIEJU**

### **„Liga Szkół” – BRAWLSTARS**

#### **1. Postanowienia wstępne**

##### **1.1. Turniej**

Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”), określa zasady uczestnictwa oraz rozgrywania turnieju e-sportowego w grę „BRAWLSTARS”, rozgrywanego pod nazwą „Liga Szkół” – BRAWLSTARS.

##### **1.2. Organizator**

Organizatorem Turnieju jest Miasto Katowice.

##### **1.3. Administrator**

Administratorem i podmiotem prowadzącym Turniej jest, działająca na zlecenie Organizatora, ESL GAMING POLSKA sp. z o. o. z siedzibą w Katowicach (40-599), ul. Żeliwna 38 (NIP: 525-24-78-330, KRS: 356059, REGON: 142403601)

##### **1.4. Czas i miejsce Turnieju**

Turniej rozpoczyna się w dniu 26.01.2025 i trwa do dnia 09.02.2025. Turniej prowadzony będzie w formie rozgrywek on-line, za pośrednictwem portalu faceit.com (dalej: „**Strona FACEIT**”)

Strona FACEIT wyświetla godziny spotkania zgodnie ze strefą czasową ustawioną przez każdego uczestnika w opcjach konta. Niezalogowani uczestnicy będą mieli wyświetlone godziny spotkań na podstawie geolokalizacji adresu IP, jednakże zaleca się zalogowanie i ustawienie prawidłowej strefy czasowej w ustawieniach konta.

#### **2. Warunki uczestnictwa**

2.1. **Uczestnikiem Turnieju** może być osoba fizyczna, która łącznie:

posiada obywatelstwo polskie, miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz ukończyła 13 lat. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Turnieju za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych; oraz jest uczniem szkoły podstawowej lub ponadpodstawowej znajdującej się na terenie miasta Katowice, przy czym poszczególni uczestnicy w ramach jednej drużyny muszą być uczniami tej samej szkoły; oraz posiada aktywne konto na swoim profilu na Stronie FACEIT w zakresie Supercell ID/Brawl Stars; zaakceptował postanowienia niniejszego Regulaminu.

2.2. Osoby, które ukończyły lat 13, a nie osiągnęły pełnoletności są zobligowane do powiadomienia o udziale w Turnieju swojego przedstawiciela ustawowego i uzyskania jego zgody na udział w Konkursie, złożenie wszystkich oświadczeń i rozporządzenie swoimi prawami, o których w Regulaminie (dalej: „**Oświadczenie**”).

2.3. W imieniu osób, które nie ukończyły lat 18, działają ich przedstawiciele ustawowi. W wypadku wygranej w Turnieju warunkiem otrzymania nagrody będzie dostarczenie przez niepełnoletniego Uczestnika/Uczestniczkę skanu pisemnego Oświadczenia, zgodnie ze wzorem dostarczonym przez Administratora

2.4. W Turnieju należy brać udział wyłącznie osobiście – niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń w imieniu osób trzecich.

2.5. Z udziału w Turnieju wyłączeni są pracownicy Organizatora, Administratora, osoby wyznaczone

przez Administratora do przeprowadzenia nadzoru nad przebiegiem Turnieju, a także osoby związane z Organizatorem lub Administratorem stosunkiem prawnym w ciągu ostatnich 6 miesięcy od rozpoczęcia pierwszego turnieju. Z Turnieju wyłączone są również szkoły/zespoły szkół, które zwyciężyły w poprzednich edycjach Ligi Szkół. To wyklucza wszystkich uczniów z danej placówki z uczestnictwa w tegorocznej edycji już na etapie kwalifikacji.

2.6. Udział w Turnieju i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Dokonanie rejestracji celem udziału w Turnieju jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z klauzulą zawartą w pkt 5 niniejszego Regulaminu.

2.7. Uczestnik, biorąc udział w Turnieju potwierdza, że jest świadomy, że o efekcie danej rozgrywki i wygranej Nagrodzie nie decyduje przypadek, lecz działanie Uczestnika.

2.8. Administrator uprawniony jest do weryfikacji prawidłowości danych podanych przez Uczestników. W przypadku podania danych nieprawdziwych, Uczestnik zostanie zdyskwalifikowany. Po zakończeniu etapu turnieju kwalifikacyjnego, Uczestnicy, którzy zakwalifikowali się do etapu finałowego Turnieju, zobowiązani są do przesłania Administratorowi, na jego żądanie, we wskazanym terminie i na podany adres e-mail, skanu dokumentu legitymacji szkolnej. Nieprzesłanie zeskanowanego dokumentu lub przesłanie dokumentu niekompletnego lub nieczytelnego powodować będzie dyskwalifikację Uczestnika.

## 2.9. Kodeks postępowania

Każdy z Uczestników zobowiązany jest zachowywać się w odpowiedni sposób oraz z szacunkiem w stosunku do pozostałych uczestników, przedstawicieli Administratora oraz innych osób trzecich.

Każdy Uczestnik powinien zachowywać odpowiednią postawę oraz kulturę osobistą i kulturę wypowiedzi.

Uczestnicy zobowiązani są rozstrzygać wszelkie spory w sposób kulturalny, z poszanowaniem innych uczestników.

Zachowania wyrażające agresję słowną i fizyczną, groźby lub zastraszanie, a także naruszające powszechnie obowiązujące prawo, dobra osobiste, prawa czy obowiązki innych osób, traktowane będą jako stanowiące podstawę do nałożenia kary w sposób, jaki Administrator uzna za adekwatny, z dyskwalifikacją łącznie. Tak samo traktowane będą wszelkie porozumienia pomiędzy Uczestnikami, mającymi na celu osiągnięcie określonego wyniku niezgodnie z założeniami i zasadami Turnieju, w tym w szczególności wszelkie ustalenia Uczestników dotyczące unikania zadawania obrażeń lub gry w sposób uznawany za niestandardowy, mający na celu umożliwienie wygranej przeciwnikowi (tzw. **Soft play**).

Ponadto, zabronione, pod karą dyskwalifikacji, jest:

2.9.1.1. wprowadzanie i wykorzystywanie jakiegokolwiek modyfikacji klienta gry (tzw. **Hacking**);

2.9.1.2. wykorzystywanie urządzeń i/lub programów ingerujących lub wpływających na rozgrywkę, które nie zostały wcześniej zaakceptowane przez Administratora (tzw. **Cheating**)

2.9.1.3. celowe (tj. bez konkretnego i zakomunikowanego powodu) rozłączanie się przed zakończeniem danej rozgrywki;

2.9.1.4. celowe wykorzystanie błędu występującego w grze, dla uzyskania określonego celu, w sytuacji (tzw. **Exploiting**);

2.9.1.5. udostępnianie osobom trzecim konta na Stronie FACEIT lub konta gry, celem umożliwienia uczestnictwa w rozgrywce turniejowej zamiast Uczestnika.

### 2.10. Uzgodnienia uczestników

Organizator oraz Administrator nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek uzgodnienia Uczestników, ani nie zgadzają się egzekwować żadnych porozumień pomiędzy nimi. Administrator odradza zawierania tego typu porozumień.

### 3. Terminarz i zasady rozgrywek

Faza turnieju	Data
Otwarte kwalifikacje #1	26 stycznia 2025 // 14:00 CET
Otwarte kwalifikacje #2	02 lutego 2025 // 14:00 CET
Finał	8-9 lutego 2025 - stoisko MCK podczas IEM Katowice

#### 3.1. Turnieje kwalifikacyjne

Odbędą się 2 turnieje kwalifikacyjne. Turnieje będą się odbywać w drabince podwójnej eliminacji (przeegrany spada do dolnej drabinki, a po ponownej przegranej - odpada), a mecze będą rozgrywane w systemie best of three z wyjątkiem meczów o awans - te będą rozgrywane w systemie best of five. Z każdego turnieju kwalifikacyjnego, 4 najlepsze drużyny awansują do fazy finałowej rozgrywanej na stoisku Miasta Katowice podczas IEM Katowice 2025.

#### 3.2. Limit Uczestników

Limit drużyn w każdym turnieju kwalifikacyjnym wynosi 128, w związku z czym, po przekroczeniu tej liczby, nowe zgłoszenia wzięcia udziału nie będą przyjmowane.

#### 3.3. Punktualność

Każdy Uczestnik turniejów kwalifikacyjnych ma obowiązek stawić się do meczu o czasie wyznaczonym przez Administratora. Po przekroczeniu 10 minut od wyznaczonej godziny, drużyna Uczestnika, który nie stawił się na czas, może zostać ukarana walkowerem. Informacja o braku Uczestnika w ustalonym czasie powinna zostać zawarta w komentarzu lub w stworzonym proteście do meczu.

#### 3.5. Potwierdzenie wyniku

Każdy z Uczestników ma obowiązek wpisania i potwierdzenia wyników po zakończonym meczu. Obowiązkiem Uczestnika, który wygrał mecz, jest zamieszczenie zdjęcia z wynikiem na oficjalnej stronie w opcjach meczu „Wgraj media”. W przypadku braku zdjęcia Administrator ma prawo anulować taki mecz.

#### 3.6. Fałszywy wynik

Wszelkie próby oszustwa poprzez wpisanie nieprawidłowego wyniku będą surowo karane. Uczestnicy, którzy zamieszczą nieprawidłowy wynik, zostają natychmiastowo zdyskwalifikowane z Turnieju oraz otrzymują blokadę na następny turniej kwalifikacyjny.

### **3.7 Problem z połączeniem internetowym**

W przypadku, gdy któryś z Uczestników nie może się połączyć do meczu, należy napisać komentarz pod meczem. W takim przypadku Administrator ma prawo do wylosowania zwycięzcy tego meczu. Gdy podczas gry występują tzw. lagi, należy przerwać taki mecz maksymalnie do 15 minuty i zgłosić protest meczowy. Administracja może poprosić graczy o wynik prędkości łącza. Kiedy wynik osiągnie mniejszą prędkość pobierania niż 10 MB oraz wysyłania 1 MB, Uczestnik może zostać usunięty z meczu. Organizator oraz wykonawca nie odpowiadają za jakość połączenia Uczestników.

### **3.8 Zasady gry**

#### **Tryb Rozgrywek w Otwartych Kwalifikacjach**

Typ: Trzech na trzech, Format:

- Wszystkie mecze do momentu gry o awans - BO3 (do dwóch wygranych z trzech setów)
  - Mecze o awans - BO5 (do trzech wygranych z pięciu setów)
- Tryb - Set będzie rozgrywany w jednym z dostępnych trybów gry na jednej z dostępnych map. Gracze wybierają tryb oraz mapę na zasadzie banowania i wyboru odpowiedniego trybu

#### **Tryb Rozgrywek w Finałach**

Typ: Trzech na trzech, Format:

- Drabinka podwójnej eliminacji
- Wszystkie etapy - mecze BO3 (do dwóch wygranych z trzech setów); mecze decydujące o przejściu do drugiego dnia finałów - BO5 (do trzech wygranych z pięciu setów)
- Tryb - Set będzie rozgrywany w jednym z dostępnych trybów gry, w losowej kolejności, na losowych mapach. Mapy i tryby zostaną ogłoszone w momencie startu finału podczas IEM Katowice 2025

### **3.9. Protest meczowy**

Protest meczowy powstaje w wyniku problemów zaistniałych podczas meczu, które miały wpływ na końcowy wynik spotkania. Protest może zostać zgłoszony podczas rozgrywania spotkania w celu natychmiastowej reakcji ze strony Administratora. Protest to oficjalna forma komunikacji pomiędzy obiema stronami oraz Administratorem. W przypadku zgłoszenia jakichkolwiek problemów dopiero po meczu, taki protest zostanie rozpatrzony negatywnie. W przypadku, gdy następuje złamanie regulaminu lub występują inne problemy, należy niezwłocznie wyjść z meczu i zgłosić to niezwłocznie Administratorowi.

Zgłoszony protest musi zawierać dokładne informacje o powodzie jego wystosowania. Proste stwierdzenie np. „oni oszukiwali”, bez jakiegokolwiek uzasadnienia nie jest wystarczające, a protest taki będzie rozpatrywany negatywnie. Ponadto wymagane jest, aby tekst był poprawnie sformatowany i tym samym czytelny dla zainteresowanych stron. Wszelkie przejawy agresji lub niekulturalnego zachowania w dyskusji podczas protestu, są zakazane i będą karane.

### **3.10. Decyzje Administratora**

Wszystkie decyzje dotyczące interpretacji postanowień Regulaminu, weryfikowania spełnienia przez

Uczestników warunków uczestnictwa, harmonogramu jak również decyzje w zakresie kar za niewłaściwe zachowania, leżą wyłącznie w gestii Administratora. Decyzje Administratora są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie. Dodatkowo Administrator zastrzega sobie prawo do rozstrzygania sporów nie tylko na podstawie obowiązujące przepisy Regulaminu czy przepisy prawa, ale również o zasady słuszności i współzycia społecznego, jeśli ma to służyć zapewnieniu uczciwej gry i utrzymaniu sportowego ducha rywalizacji.

#### **4. Nagrody**

4.1. W finale turnieju przewidziano następujące nagrody (dalej: „**Nagrody**“):

1. Miejsce - Wyposażenie sali informatycznej dla szkoły, o wartości 90 000 zł brutto

4.2. Rozstrzygnięcie Turnieju nastąpi dnia 09.02.2025 roku.

4.3. O wynikach Turnieju zwycięzcy zostaną niezwłocznie poinformowani za pośrednictwem poczty elektronicznej w terminie 2 dni od daty zakończenia Turnieju.

4.4. W odpowiedzi na otrzymaną wiadomość zwycięzca zobowiązany jest przesłać Administratorowi (na adres e-mail: tops-emea@efg.gg), w terminie 7 dni od daty otrzymania zawiadomienia o wyniku Turnieju, dane dotyczące imienia i nazwiska oraz miejsca zamieszkania, a jeśli zwycięzcą jest osoba niepełnoletnia – skan podpisanego Oświadczenia.

4.5. Niezachowanie terminu wskazanego w pkt 4.4. powyżej, podanie nieprawidłowych danych, jak również brak przekazania skanu Oświadczenia powodujące niemożliwość otrzymania Nagrody, skutkują utratą prawa do niej, a Nagroda pozostaje wówczas do wyłącznej dyspozycji Administratora.

4.6. Uczestnik, któremu przysługuje prawo do otrzymania Nagrody, może zrzec się tego prawa, ale w zamian nie przysługuje mu ekwiwalent pieniężny ani żadna inna nagroda.

4.7. Nie jest możliwe odstąpienie lub przeniesienie prawa do Nagrody na żadną inną osobę ani wymiana Nagrody na ekwiwalent pieniężny. Nie jest możliwa rezygnacja z części Nagrody albo wymiana jej na inną nagrodę.

#### **5. Dane osobowe**

5.1. Administrator Turnieju informuje, iż:

Administratorem danych osobowych Uczestników jest ESL Gaming Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-599), Polska, przy ul. Żeliwnej 38, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000356059 (NIP 525-24-78-300, REGON 142403601); dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie dla celów przeprowadzenia Turnieju, wyłonienia zwycięzców, ogłoszenia wyników, wydania nagród, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, a także mogą być przetwarzane dla celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora, dochodzenia roszczeń wynikających z przepisów prawa lub też w celu obrony przed roszczeniami, jeśli takie się pojawiają; podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne dla możliwości udziału w Turnieju. Odmowa podania danych oraz odmowa wyrażenia zgody na ich przetwarzanie w zakresie wskazanym w pkt 1.2. zdanie pierwsze, uniemożliwia udział w Turnieju.

podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a) 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1) - dalej RODO (tzn. zgoda Uczestnika), art. 6 ust. 1 lit. c RODO (tzn. przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego, który obciąża Administratora, takiego jak np. obowiązek archiwizacyjny) oraz art. 6 ust. 1 lit. f RODO (tzn. przetwarzanie jest niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora);

Uczestnikom Turnieju, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa, przysługuje prawo do: a) sprostowania danych, b) usunięcia danych, c) ograniczenia przetwarzania danych, d) przenoszenia danych, e) wniesienia sprzeciwu, f) cofnięcia zgody w dowolnym momencie;

Administrator będzie zbierał od Uczestników następujące dane: a) imię i nazwisko, b) adres e-mail; c) dane szkoły, której jest uczniem. W stosunku do Uczestników, którzy zostaną do etapu finałowego Turnieju, Administrator będzie zbierał następujące dane: a) imię i nazwisko, b) adres e-mail; c) dane szkoły, której jest uczniem, d) numer PESEL, e) wizerunek. Od zwycięzców, Administrator dodatkowo będzie zbierał dane dotyczące miejsca zamieszkania.

Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;

dane Uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu;

odbiorcami danych osobowych będą te podmioty, którym obowiązek przekazywania danych wynika z przepisów powszechnie obowiązującego prawa, w tym organy podatkowe, a także podmioty świadczące na rzecz Administratora usługi księgowo i prawne.

dane osobowe będą przetwarzane przez cały czas trwania Turnieju, a także później tj. do czasu upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń i w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego;

stosuje środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia powierzonych danych osobowych. Administrator wdrożył odpowiednie środki, aby zapewnić stopień bezpieczeństwa odpowiadający ryzyku z uwzględnieniem stanu wiedzy technicznej, kosztu wdrożenia oraz charakteru, zakresu, celu i kontekstu przetwarzania oraz ryzyko naruszenia praw i wolności osób fizycznych o różnym prawdopodobieństwie wystąpienia i wadze zagrożenia;

We wszelkich sprawach związanych z danymi osobowymi należy kontaktować się z Administratorem danych za pośrednictwem wiadomości e-mail wysyłanych na adres: [office.pl@eslgaming.com](mailto:office.pl@eslgaming.com)

## **6. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

### **6.1. Zmiany Regulaminu**

Administrator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian, usunięcia lub zmiany Regulaminu, bez wcześniejszego poinformowania Uczestników, w celu zapewnienia uczciwej gry, zachowaniu sportowego ducha rywalizacji oraz utrzymania integralności współzawodnictwa.

### **6.2. Klauzula Salwatoryjna**

Jeśli jakikolwiek punkt niniejszego Regulaminu zostanie uznany całkowicie lub częściowo nieważny lub niewykonalny z jakiegokolwiek powodu, to nie narusza to ważności pozostałych postanowień

niniejszego Regulaminu. Nieważne lub niewykonalne postanowienie należy zastąpić postanowieniem ważnym, którego treść jest możliwie zbliżona do postanowienia nieważnego i niewykonalnego.

### **6.3. Poufność**

Zawartość protestów, etykiet wsparcia, dyskusji lub jakichkolwiek innych korespondencji z Administratorem jest uznawana za ściśle poufną. Publikacja takich materiałów bez uprzedniej, pisemnej zgody Administratora jest zabroniona. Udostępnianie danych osobom trzecim, bez uprzedniej zgody Administratora, skutkuje nałożeniem kary na udostępniającego.