

REGULAMIN KONKURSU #kibicujzdomu

1. Postanowienia wstępne

1.1. Konkurs

Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**”), określa zasady uczestnictwa oraz konkursu pod nazwą #kibicujzdomu (dalej: „**Konkurs**”).

1.2. Organizator

- 1.2.1. Organizatorem Konkursu jest 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)
- 1.2.2. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, zarządzany ani powiązany z podmiotami będącymi właścicielami serwisu Instagram. Organizator zobowiązany jest zwolnić właściciela serwisu Instagram z wszelkiej odpowiedzialności związanej z niniejszymi konkursami, w tym w szczególności z jakiegokolwiek odpowiedzialności względem jego Uczestników.

1.3. Czas i miejsce Konkursu

- 1.3.1. Konkurs rozpoczyna się w dniu 06.05.2020 i trwa do dnia 31.05.2020.
- 1.3.2. Konkurs prowadzony będzie na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

2. Warunki uczestnictwa

2.1. Uczestnikiem Konkursu może być osoba fizyczna, która łącznie:

- 2.1.1. w dniu rozpoczęcia Konkursu ukończyła 13 rok życia; oraz
- 2.1.2. posiada miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
- 2.1.3. posiada aktywne konto w serwisie Instagram i korzystająca z Profilu (oglądająca treści zamieszczane na tym profilu, dodające komentarze itp.)
- 2.1.4. zaakceptowała postanowienia niniejszego Regulaminu.

2.2. Osoby, które ukończyły lat 13, a nie osiągnęły pełnoletności są zobligowane do powiadomienia o udziale w Konkursie 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 wypadku wygranej w Konkursie warunkiem otrzymania nagrody będzie dostarczenie przez niepełnoletniego Uczestnika skanu pisemnego Oświadczenia, zgodnie ze wzorem dostarczonym przez Organizatora.

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

2.5. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora Konkursu oraz członkowie ich rodzin do drugiego stopnia pokrewieństwa, oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i przeprowadzeniu Konkursu na zlecenie Organizatora.

2.6. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Dokonanie zgłoszenia w Konkursie poprzez wykonanie Zadania konkursowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych.

3. Zasady Konkursu

3.1. Zadanie konkursowe

Zadaniem każdego z Uczestników jest zamieszczenie na swoim profilu w serwisie Instagram, w publicznym poście zdjęcia lub filmu video pokazującego w jaki sposób Uczestnik ogląda rozgrywkę ESL Mistrzostwa Polski 2020 oraz oznaczenie tego postu hashtagami #kibicujzdomu i #ESLMP20 (dalej: „**Zadanie konkursowe**”)

3.2. Wielokrotne uczestnictwo

W Konkursie można wziąć udział wiele razy. W przypadku opublikowania, w ramach Zadania konkursowego, więcej niż jednego filmu video lub zdjęcia, pod uwagę zostaną wzięte wszystkie opublikowane materiały, spełniające wymogi Zadania konkursowego.

3.3. Wykluczenie z Konkursu

Organizator zastrzega sobie prawo do i nieuwzględnienia w Konkursie Zadań konkursowych, które naruszają obowiązujące przepisy prawa lub postanowienia niniejszego Regulaminu, dobre obyczaje lub też prawa lub dobra osób trzecich. Odmowa uwzględnienia w Konkursie, o którym mowa w zdaniu poprzednim, jest równoznaczna z wykluczeniem Uczestnika z Konkursu. Uczestnik Konkursu zobowiązuje się do przestrzegania obowiązujących w Polsce przepisów prawa, norm społecznych i obyczajowych, postanowieniami niniejszego Regulaminu oraz zasad współżycia społecznego, a w szczególności do niezgłaszania w ramach Konkursu zdjęć ani filmów video, które:

- nawołują do agresji;
- naruszają dobra osobiste osób trzecich;
- obrażają inne narodowości, religie, rasy ludzkie;
- są wulgarne lub zawierają wulgaryzmy;
- powodują lub przyczyniają się do łamania praw autorskich;
- propagują używanie narkotyków bądź nie dopuszczonych do obrotu środków odurzających;
- propagują nadmierne spożywanie alkoholu;
- zawierają linki do stron www naruszających prawo lub dobre obyczaje;
- zawierają dane osobowe, teleadresowe lub adresy mailowe osób innych niż zgłaszający się do Konkursu Uczestnik;
- zawierając treści o charakterze komercyjnym (reklamy);
- są niestosowne w kontekście informacji o śmierci osoby publicznej bądź prywatnej;
- w inny sposób naruszają przepisy prawa, normy społeczne bądź obyczajowe lub Regulamin

Organizator zastrzega sobie prawo do nieuwzględnienia w Konkursie Zadań konkursowych, których autorzy:

- nie działają w własnym imieniu, lecz przez osoby trzecie,
- działają z fikcyjnych konta/profilu w serwisie Instagram;
- tworzą fikcyjne konta/profile w serwisie Instagram;
- naruszają regulamin serwisu Instagram

4. Rozstrzygnięcie Konkursu i nagrody

4.1. W Konkursie przewidziano następujące nagrody (dalej: „**Nagrody**”):

- 4.1.1. **1 miejsce** – Wizyta w studiu Polsat Games i występ w zapowiedzi kolejnego sezonu ESL Mistrzostw Polski
- 4.1.2. **2 miejsce** - Trening z KubiKiem i mecz CS:GO z Kingą Kujawską;
- 4.1.3. **3 miejsce** - Mecz CS:GO z Morgenem i gadżety.

4.2. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi dnia 04.06.2020 2020 roku.

4.3. Rozstrzygnięcia Konkursu i wyboru zwycięzców Konkursu dokonuje - powołana przez Organizatora – trzyosobowa komisja konkursowa biorąc pod uwagę walory estetyczne i humorystyczne Zadań konkursowych.

4.4. O wynikach Konkursu zwycięzcy zostaną niezwłocznie poinformowani w formie komentarzy pod postem zawierającym Zadanie konkursowe, w terminie 7 dni od daty zakończenia Konkursu.

- 4.5. W odpowiedzi na otrzymaną wiadomość zwycięzca zobowiązany jest przesłać Organizatorowi (na adres e-mail: m.kucharska@eslgaming.com), w terminie 7 dni od daty zamieszczenia zawiadomienia o wyniku Konkursu, dane dotyczące imienia i nazwiska, a jeśli zwycięzcą jest osoba niepełnoletnią – skan podpisanego Oświadczenia.
- 4.6. Niezachowanie terminu wskazanego w pkt 4.5. 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 Organizatora.
- 4.7. Szczegółowe zasady, sposób, termin realizacji Nagród zostaną indywidualnie ustalone pomiędzy Organizatorem a poszczególnymi zwycięzcami.
- 4.8. Uczestnik, któremu przysługuje prawo do otrzymania Nagrody, może zrzec się tego prawa, ale w zamian nie przysługuje mu ekwiwalent pieniężny ani jakiegokolwiek inna nagroda.
- 4.9. Nie jest możliwe odstąpienie lub przeniesienie prawa do Nagrody na jakąkolwiek inną osobę ani wymiana Nagrody na ekwiwalent pieniężny. Nie jest możliwa rezygnacja z części Nagrody albo wymiana jej na inną nagrodę.

5. Reklamacje

- 5.1. Wszelkie reklamacje dotyczące Konkursu można przysyłać - nie później niż w terminie 14 dni od zakończenia Konkursu - pocztą elektroniczną na adres: office.pl@eslgaming.com. Reklamacje powinny zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres oraz wskazanie przyczyny reklamacji i treść żądania.
- 5.2. Reklamacja zostanie rozpatrzona w terminie 7 dni od dnia jej otrzymania, a zgłaszający zostanie poinformowany o zajęтым stanowisku za pośrednictwem poczty elektronicznej.
- 5.3. Reklamacje rozpatrywane są na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.
- 5.4. Rozstrzygnięcie w przedmiocie zgłoszonej reklamacji jest ostateczne i nie przysługuje od niego odwołanie.
- 5.5. Skorzystanie z postępowania reklamacyjnego jest dobrowolne. Uczestnikowi w każdym wypadku przysługuje prawo dochodzenia swoich roszczeń przed sądem powszechnym, właściwym zgodnie z obowiązującymi przepisami.

6. Dane osobowe

Organizator informuje, iż:

- 6.1. 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);
- 6.2. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie dla celów przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzców, ogłoszenia wyników, wydania i realizacji Nagród, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, a także mogą być przetwarzane dla celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Organizatora, dochodzenia roszczeń wynikających z przepisów prawa lub też w celu obrony przed roszczeniami, jeśli takie się pojawiają;
- 6.3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne dla możliwości udziału w Konkursie;
- 6.4. Podstawą prawną przetwarzania danych jest: zgoda Uczestnika (lub, w przypadku osoby niepełnoletniej, jego przedstawiciela prawnego), wykonanie obowiązku wynikającego z przepisów prawa albo też prawnie uzasadniony interes Organizatora (w tym zwłaszcza dochodzenie swoich praw oraz obrona przed roszczeniami);
- 6.5. Uczestnikom Turnieju, którzy podają dane osobowe przysługują następujące prawa, których mogą żądać samodzielnie lub za pośrednictwem Rodziców/ Opiekunów prawnych w zależności od wieku Uczestnika:

- 6.5.1. prawo dostępu do treści swoich danych;
- 6.5.2. prawo do sprostowania danych;
- 6.5.3. prawo do usunięcia danych;
- 6.5.4. ograniczenia przetwarzania danych;
- 6.5.5. przenoszenia danych;
- 6.5.6. wniesienia sprzeciwu;
- 6.5.7. cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
- 6.5.8. wniesienia skargi do Organu Nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
- 6.6. Organizator będzie zbierał od Uczestników dane podane przez nich w poście zawierającym Zadanie konkursowe, a od zwycięzców: a) imię i nazwisko, b) adres e-mail. W przypadku, gdy zwycięzca będzie osobą niepełnoletnią, Organizator może zbierać następujące dane osobowe jego rodziców/opiekunów prawnych: imię (imiona) i nazwisko (nazwiska).
- 6.7. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu;
- 6.8. Odbiorcami danych osobowych będą te podmioty, którym obowiązek przekazywania danych wynika z przepisów powszechnie obowiązującego prawa, a także podmioty świadczące na rzecz Organizatora usługi księgowe i prawne. Ponadto odbiorcą danych będzie Google LLC - 1600 Amphitheatre Parkway Mountain View, CA 94043, USA, w związku z wykorzystywaniem jego narzędzi informatycznych, w tym narzędzi chmury Google do przechowywania danych. Dane mogą być również przekazywane podmiotom trzecim, jeśli jest to niezbędne dla możliwości realizacji Nagrody.
- 6.9. Dane osobowe będą przetwarzane przez cały czas trwania Konkursu, a także później tj. do czasu upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń i w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego;
- 6.10. Gromadzone przez Organizatora dane osobowe będą przesyłane i przechowywane w miejscu poza Europejskim Obszarem Gospodarczym („EOG”) w związku z wykorzystywaniem narzędzi, o których mowa w punkcie 6.8.;
- 6.11. Organizator oraz podmioty, którym powierzono przetwarzania stosują środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia danych osobowych Uczestników.
- 6.12. We wszelkich sprawach związanych z danymi osobowymi należy kontaktować się z Organizatorem za pośrednictwem wiadomości e-mail wysyłanych na adres: office.pl@eslgaming.com

7. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 7.1. Regulamin dostępny jest co najmniej przez cały czas trwania Konkursu na stronie internetowej <https://pro.eslgaming.com/polska/>
- 7.2. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z Konkursem będą rozstrzygane przez Sąd właściwy według obowiązujących przepisów.