

## **Regulamin konkursu "Edycja II - Monte Snack ALL-STAR PLE CHALLENGE"**

### **§ 1**

#### **Postanowienia ogólne**

1. Przed przystąpieniem do Konkursu Uczestnik powinien zapoznać się z postanowieniami niniejszego Regulaminu. Przystępując do Konkursu Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania jego postanowień.
2. Organizatorem niniejszego Konkursu jest Polska Liga Esportowa S.A. z siedzibą w Warszawie (02-939), ul.Zaniemyska 5, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Warszawy XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000840970, NIP: 1133014349, REGON: 386063866.
3. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Czas trwania Konkursu obejmuje okres od 14.08.2023 do 03.09.2023.
5. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną czy audiotekstową, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
6. Celem Konkursu jest nagrodzenie zwycięzcy Konkursu na zasadach wskazanych w Regulaminie oraz promowanie produktów promocyjnych.

### **§2**

#### **Uczestnictwo w Konkursie**

1. W Konkursie mogą brać udział osoby pełnoletnie i niepełnoletnie posiadające miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Pełnoletnie posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mieszkające na terenie Polski oraz osoby niepełnoletnie - które w przypadku wygrania nagrody konkursowej zobowiązane są do dostarczenia oświadczenia opiekunów prawnych wyrażających zgodę na udział w Konkursie wskazanej osoby niepełnoletniej - które spełniają wszystkie postanowienia, warunki i wymagania przewidziane niniejszym Regulaminem
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, spółki Polska Liga Esportowa S.A. z siedzibą w Warszawie (02-939), ul.Zaniemyska 5 oraz inne osoby współpracujące przy organizacji Konkursu, w tym członkowie rodzin (do trzeciego stopnia pokrewieństwa) w/w pracowników i współpracowników. Pracownikiem w rozumieniu Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę jak i osoba współpracująca na podstawie umowy cywilnoprawnej.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby, które w I edycji Monte Snack ALL-STAR PLE Challenge zajęły pierwsze 10 miejsc.

### **§3**

#### **Przebieg i warunki udziału w Konkursie**

1. Uczestnictwo w Konkursie warunkowane jest spełnieniem wskazanych w niniejszym Regulaminie warunków oraz dodaniem prawidłowego zgłoszenia konkursowego w trakcie trwania akcji.
2. Aby wziąć udział w Konkursie, należy łącznie:
  - a) Wejść na stronę <https://allstar.ple.gg/challenge/>
  - b) Połączyć się z wybranym serwerem gry Counter Strike: Global Offensive
  - c) Uzyskać jak najlepszy czas na dedykowanej mapie Monte Snack ALL-STAR PLE Challenge

- d) Wynik automatycznie powinien pojawić się w rankingu na stronie
3. W przypadku uzyskania kilku czasów przez tą samą osobę, uważa się, iż zgłoszeniem Konkursowym jest to z najlepszym wynikiem, a pozostałe nie będą brane pod uwagę przy rozstrzygnięciu Konkursu.
  4. Jeżeli Zgłoszenie może być zakwalifikowane jako utwór w rozumieniu art. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, to zgłaszając taki Wynik do Konkursu, Uczestnik oświadcza, że jest jej wyłącznym autorem.
  5. W Konkursie nie będą uwzględniane Zgłoszenia, które:
    1. zdobyte przy użyciu zewnętrznego oprogramowania,
    2. zawierają dane osobowe, teleadresowe lub adresy mailowe, numery GG, Skype itp.,
    3. naruszają prawa autorskie, prawa własności przemysłowej, tajemnice handlowe oraz inne prawa własności intelektualnej,
    4. zawierają treści obraźliwe w polu „nick”
  6. Uczestnik Konkursu poprzez udział w Konkursie z chwilą opublikowania zwycięskiego Zgłoszenia bezwarunkowo, bezterminowo i w ramach otrzymanej nagrody przenosi majątkowe prawa autorskie do treści opublikowanego Zgłoszenia na rzecz Polska Liga Esportowa S.A. następujących polach eksploatacji:
    1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
    2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy utworu;
    3. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w lit. b – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
    4. wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wielokrotne wprowadzanie do sieci multimedialnych, wykorzystanie we wszelkiego rodzaju działaniach reklamowych, promocyjnych, marketingowych, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
  7. Przeniesienie autorskich praw majątkowych obejmuje także wykonanie praw autorskich zależnych, w szczególności twórcze przekształcanie, przerabianie i adaptowanie całości lub fragmentów, wielokrotne publikowanie i następuje bez ograniczeń terytorialnych.
  8. Nad prawidłowością przeprowadzenia konkursu oraz nad przestrzeganiem niniejszego Regulaminu w trakcie trwania Konkursu będzie czuwała Komisja Konkursowa, zwana dalej Komisją składająca się z 3 (trzech) wyznaczonych pracowników Organizatora. Skład Komisji może ulec zmianie w przypadku rezygnacji poszczególnych jej członków, a także w innych przypadkach, kiedy nie będą oni w stanie pełnić obowiązków członków Komisji. W takiej sytuacji Organizator powoła inne osoby na wakujące miejsca członków Komisji.
  9. Posiedzenia Komisji nie są jawne. Z posiedzenia Komisji zostanie sporządzony protokół. Dla swojej ważności uchwały komisji wymagają połowy głosów w obecności przynajmniej 2/3 członków Komisji.

#### §4

##### **Nagroda i zasady wyłaniania zwycięzców**

1. Po zakończeniu trwania konkursu, na podstawie uzyskanych wyników zostaną wyłonieni zwycięzcy:
  - a) laureat pierwszego miejsca otrzyma Nintendo Switch
  - b) laureaci od drugiego do dziesiątego miejsca otrzymają: myszkę gamingową SPC SPG146 GEM PLUS + podkładkę pod myszkę SPC SPG098 Ekipa Edition + KOD doładowanie PS Store o wartości 200 zł brutto.
  - c) laureaci od jedenastego do dwudziestego miejsca otrzymają podkładkę pod myszkę SPC SPG098 Ekipa Edition + KOD doładowanie PS Store o wartości 200 zł brutto.
2. Główną nagrodą jest Nintendo Switch.
3. Oprócz nagrody rzeczowej każdemu zwycięzcy konkursu przysługuje dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości równoważności należnego podatku dochodowego od otrzymanej nagrody (uwzględniając również nagrodę pieniężną), wyliczonej zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności ustawą z dnia z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie pobrana przez Organizatora i wypłacona przez niego, jako płatnika należnego podatku dochodowego na rzecz właściwego Urzędu Skarbowego.
4. Nagroda zostanie wydana na podstawie prawidłowo uzupełnionego przez zwycięzcę pokwitowania przyjęcia nagrody składającego się z danych zwycięzcy (Imię i nazwisko, adres zamieszkania, dowód osobisty, PESEL, adres właściwego Urzędu Skarbowego).
5. W przypadku osób niepełnoletnich pokwitowanie przyjęcia nagrody zostanie uzupełnione swoimi danymi przez prawnego opiekuna zwycięzcy.
6. Zwycięzcy zostaną powiadomieni o wygranej na oficjalnym profilu drogą mailową na adres email podany podczas zgłaszania Wyniku w terminie do 14 dni po zakończeniu Konkursu. Uczestnicy konkursu mogą również sprawdzić aktualną(oraz z poprzednich tygodni) tabelę wyników na stronie Konkursu.
7. Nagroda zostanie wysłana w terminie do 30 dni od daty przesłania przez zwycięzcę danych adresowych.
8. Nieodebrana nagroda pozostaje własnością Organizatora.
9. Z tytułu uczestnictwa w Konkursie nie przysługuje zwrot kosztów ani innych poniesionych przez Uczestników Konkursu wydatków. Organizator nie przewiduje również nagród za samo uczestnictwo w Konkursie.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie przez Uczestnika Konkursu w zgłoszeniu konkursowym danych niezgodnych ze stanem faktycznym oraz za wszelkie zmiany danych służących do identyfikacji Uczestnika Konkursu dokonanych po dodaniu zgłoszenia konkursowego, o których Organizator nie został powiadomiony.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości wydania nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.

## **§5**

### **Reklamacje**

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane mailowo na adres [office@polskaligaesportowa.pl](mailto:office@polskaligaesportowa.pl).
2. Prawo złożenia reklamacji w Konkursie przysługuje wyłącznie Uczestnikom Konkursu lub osobom, którym Organizator odmówił prawa uczestniczenia w Konkursie.
3. Reklamacje zgłaszane mogą być w trakcie trwania konkursu, jednak nie później niż w terminie 7 dni od dnia zakończenia Konkursu.
4. Reklamacje rozpatrywać będzie Komisja w terminie 30 (trzydziestu) dni od daty ich otrzymania.
5. O sposobie rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie powiadomiony informacją e-mail przesłaną na adres e-mail, z którego została zgłoszona reklamacja.
6. Niezależnie od wyniku rozpatrzenia reklamacji, uczestnikowi przysługuje prawo dochodzenia swych praw przed właściwym sądem powszechnym.

## **§6**

### **Ochrona danych osobowych**

1. Uczestnik Konkursu wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych w postaci nazwy użytkownika w portalu Facebook, jak też innych danych, które zostały zawarte w zgłoszeniu oraz formularzu konkursowym, a które mogą być uznane za dane osobowe, celem uczestnictwa danej osoby w Konkursie. Każdy zwycięzca Konkursu dodatkowo wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych niezbędnych do wydania nagród oraz rozliczenia należnego podatku dochodowego: tj. imię i nazwisko, adres pocztowy, numer telefonu, jak też wyrażają zgodę na publikację ich imion i miejscowości zamieszkania przez Organizatora.
2. Dane osobowe uczestników Konkursu będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2018 r. poz. 1000) oraz 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.
3. Przetwarzanie danych, o których mowa w ustępie 1 niniejszego paragrafu obejmuje także publikację imienia zwycięzcy Konkursu, na co Uczestnicy wyrażają zgodę.
4. Podanie danych osobowych do udziału w Konkursie jest dobrowolne ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie, z zastrzeżeniem, że ich niepodanie, podanie danych niepełnych lub nieprawdziwych uniemożliwia udział w Konkursie i może być podstawą do odmowy wydania Nagrody. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od administratora dostępu do jego danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, a także usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.
5. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo w dowolnym momencie wycofać udzieloną zgodę. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem, przy czym wycofanie zgody na przetwarzanie danych osobowych może uniemożliwić udział w konkursie oraz odbiór nagrody. W przypadku cofnięcia udzielonej zgody możliwe jest dalsze przetwarzanie danych osobowych Uczestników na podstawie przepisów obowiązującego prawa, w szczególności, jeżeli jest to niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora, w szczególności celem dochodzenia roszczeń od Uczestnika.

6. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator Konkursu - Polska Liga Esportowa S.A. z siedzibą w Warszawie (02-939), ul. Zaniemska 5.
7. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania konkursu do momentu wyłonienia zwycięzców, przekazania nagrody i realizacji ewentualnych postępowań związanych ze złożeniem reklamacji, nie krócej jednak niż do momentu przedawnienia roszczeń wynikających z niniejszego konkursu.
8. Osoba, której dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Administrator nie podejmuje decyzji w sposób zautomatyzowany, nie wykorzystuje również danych osobowych do profilowania osób, których dane dotyczą.
10. Dane osobowe nie będą przekazywane do Państw Trzecich oraz do Organizacji Międzynarodowych.
11. Administrator będzie miał prawo powierzyć dane osobowe podmiotom współpracującym z Administratorem przy realizacji umów objętych niniejszym regulaminem w celu przetwarzania danych osobowych w zakresie określonym w niniejszym regulaminie.
12. W sprawie przetwarzania danych osobowych z Administratorem można się kontaktować pisemnie na adres wskazany w niniejszym Regulaminie.
13. Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych (IOD), funkcję tę pełni p. Jowita Dworniak. z inspektorem ochrony danych można kontaktować się w sprawach związanych z ochroną Państwa danych kierując wiadomość na adres e-mail: [iod@polskaligaesportowa.pl](mailto:iod@polskaligaesportowa.pl) lub tradycyjnie na adres siedziby Administratora danych: Polska Liga Esportowa S.A., ul. Zaniemska 5, 02-939 – Warszawa.

## **§7**

### **Postanowienia końcowe**

1. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem 14.08.2023 r. i obowiązuje do dnia zakończenia Konkursu. Regulamin dostępny jest za pośrednictwem strony internetowej <https://allstar.ple.gg/>.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego oraz innych ustaw.
3. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją przez Uczestnika Regulaminu konkursu w całości, w tym wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie określonym niniejszym regulaminem. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.
4. Wszelkie spory między Organizatorem Konkursu i jego Uczestnikami będą rozpatrywane przez właściwy sąd powszechny.
5. Wszelkie zmiany w regulaminie mają zastosowanie ze skutkiem natychmiastowym.
6. Organizator w przypadku wątpliwości co do osiągniętego wyniku przez Uczestników ma prawo do wezwania Uczestnika do siedziby Polskiej Ligi Esportowej w Warszawie (02-939) przy ulicy ul. Zaniemskiej 5 w celu sprawdzenia umiejętności na sprzęcie dostarczonym przez Organizatora. W przypadku zgody Uczestnika na przyjazd oraz udowodnienia swoich umiejętności, pokrywa koszty dojazdu i powrotu. W przypadku pobytu Uczestnika w biurze Organizatora oraz gdy wynik znacząco

będzie odbiegał od wyniku osiągniętego w internecie - Organizator ma prawo nie zwracać kosztów oraz zaprzestać wydawania nagrody.