

Regulamin Turnieju „Walka o Koszyki”

1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin **[dalej: Regulamin]**, określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Turnieju „Walka o Koszyki” **[dalej: Turniej]**.
2. Organizatorem Turnieju jest **LTTM spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie**, 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: 0000576937, NIP: 5272744071, REGON: 362397570 **[dalej: Organizator]**. Organizator jest również wydającym nagrody oraz uiszczającym podatek.
3. Fundatorem nagród w Turnieju jest **Erbud spółka akcyjna** z siedzibą w Warszawie (02-797) przy ul. Franciszka Klimczaka 1, wpisaną 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: 0000268667, NIP: 8790172253, REGON: 005728373 **[dalej: Fundator]**.
4. Turniej będzie przeprowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (z zastrzeżeniem transgranicznego dostępu do Internetu) od dnia 10.07.2021 r. do dnia 17.07.2021 r. **[dalej: Czas Trwania Turnieju]**, w ten sposób, że:
 - a) od dnia 10.07.2021 r. do dnia 18.07.2021 r. do godz. 23:59 trwają zapisy on-line do Turnieju,
 - b) od dnia 20.07.2021 r. do dnia 23.07.2021 r. trwają eliminacje on-line w czterech rundach - 20, 21, 22 i 23 lipca o godzinie 19:00,
 - c) w dniu 31.07.2021 r. godz. 17:00 jest Finał Turnieju off-line.
5. Celem Turnieju jest wyłonienie 2 (dwóch) Drużyn, które osiągną najlepszy wynik w Turnieju.
6. Uczestnik nie może przenosić na osoby trzecie uczestnictwa w Turnieju, praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania przyznanej nagrody.
7. Udział w Turnieju i podanie związanych z udziałem danych jest całkowicie dobrowolne.
8. Uczestnikiem może być wyłącznie osoba pełnoletnia.
9. W Turnieju może wziąć udział maksymalnie 128 Drużyn. W wyjątkowych przypadkach liczba Drużyn może zostać zmieniona.
10. Aby stać się pełnoprawnym uczestnikiem Turnieju należy zgłosić swój udział poprzez Formularz Rejestracyjny znajdujący się na stronie konkursu <https://www.esport.erbud.pl> poprzez podanie danych osobowych tj. imienia, nazwiska, adresu e-mail oraz podanie linku do konta na stronie internetowej <https://www.faceit.com/>, wybór terminu kwalifikacji oraz zaakceptowanie Regulaminu.

2. Zasady uczestnictwa w Turnieju

1. Uczestnikiem może być każdy gracz, który posiada konto na platformie Faceit pod adresem <https://www.faceit.com/> **[dalej: Faceit]**, który:
 - a. spełnia wymagania, określone w niniejszym p. 2 i p. 3 poniżej Regulaminu i
 - b. przejdzie etap zapisów on-line „kto pierwszy ten lepszy” z ograniczoną liczbą uczestników – 128 Drużyn.
2. Uczestnikami Turnieju mogą być osoby fizycznie nieprowadzące działalności gospodarczej. Turniej przeznaczony jest dla graczy PC. Udział w Turnieju jest dobrowolny i darmowy.
3. W turnieju mogą wziąć udział wyłącznie osoby, które ukończyły 18 rok życia.
4. Wszyscy uczestnicy Konkursu muszą posiadać miejsce zamieszkania w Polsce.
5. Wszyscy uczestnicy Konkursu muszą mieć polskie obywatelstwo, ale mogą przebywać w dowolnym miejscu w Europie w trakcie rozgrywek online.
6. W Konkursie nie mogą wziąć udziału pracownicy oraz współpracownicy Organizatora oraz osoby współpracujące z Organizatorem w związku z organizacją Konkursu na podstawie innych umów, a także oraz ich małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, przysposobieni, przysposabiający. Jeśli zwycięzcy okażą się osobami wymienionymi w niniejszym punkcie Regulaminu, tracą one uprawnienie do nagrody.
7. Organizator pokryje koszty podróży zamieszkujących poza Warszawą Uczestników będących Finalistami do miejsca Finału w wysokości do 200 zł brutto. Zwrot kosztów przez Organizatora nastąpi na podstawie okazanego przez Uczestnika dokumentu poświadczającego przejazd do Warszawy do Hali Koszyki przy ul. Koszykowej 63, 00-015 Warszawa dnia 31 lipca 2021 r.
8. Każdy Uczestnik może zapisać się do Turnieju tylko raz.
9. Uczestnik przystępując do Turnieju zgadza się na publikację meczu/próbek poprzez transmisję on-line w wybranym przez organizatora serwisie streamingowym i inne media społecznościowe.

10. Uczestnik biorący udział w Turnieju nie może być zbanowany przez wydawcę gry (tj. posiadać "VAC Bana").
11. Podanie nieprawdziwych lub błędnych danych osobowych podczas rejestracji, skutkować będzie wykluczeniem z udziału w Turnieju i/lub brakiem możliwości odebrania ewentualnej Nagrody.
12. Uczestnicy są zobowiązani do traktowania swoich przeciwników z szacunkiem i poszanowaniem ludzkiej godności. Konsekwencje złego zachowania mogą zostać wyciągnięte przez Administratora.
13. Niesportowe zachowanie w postaci wulgaryzmów czy prowokowania, zachowanie niezgodne z ogólnie rozumianymi normami społecznymi skierowane przeciwko innym uczestnikom wydarzenia, negatywne wypowiedzi dotyczące organizatora oraz współorganizatorów mogą skutkować nawet wykluczeniem z turnieju lub zbanowaniem przez Administratora.
14. Zakazane są wszelkie czynności mogące naruszyć prawa autorskie oraz majątkowe wydawcy gry.
15. W przypadku uzasadnionego podejrzenia oszukiwania podczas gry, gracz może zostać usunięty z Turnieju.
16. W turnieju zabrania się:
 - a. Grania na nielegalnych lub cudzych kontach STEAM,
 - b. Używania wszelkich programów zapewniających jakąkolwiek przewagę podczas gry,
 - c. Stosowania jakichkolwiek programów czy modyfikacji zmieniających oryginalną wersję gry,
 - d. Celowego poddawania meczu przeciwnikowi.

3. Wymagania względem Uczestnika

1. Aby wziąć udział w rozgrywkach Walka o Koszyki należy zarejestrować się na stronie konkursu pod adresem <https://www.esport.erbud.pl/>.
2. Ponadto Uczestnik powinien posiadać konto na platformie internetowej Faceit pod adresem <https://www.faceit.com/>, za pośrednictwem którego następuje organizacja Konkursu. Zarówno nick w grze oraz nazwa konta Faceit nie mogą zawierać obraźliwych określeń.
3. Nicki graczy nie mogą zawierać treści wulgarnych, nawołujących nienawiści na tle różnic rasowych, narodowościowych, etnicznych lub wyznaniowych oraz treści powszechnie uznawanych za obraźliwe. W przeciwnym wypadku Uczestnik zostanie usunięty z Turnieju. Gracz może uczestniczyć w rozgrywkach jedynie grając z konta (Faceit), które zostało dopuszczone do kwalifikacji przez Organizatora. Każda zmiana w tym zakresie (zmiana nicku, gra z innego konta) dopuszczalna jest jedynie w wyjątkowych przypadkach i musi być zatwierdzona przez Administrację.
4. Uczestnicy zobowiązani są do posiadania konta oraz przestrzegania regulaminu serwisu Faceit.
5. Uczestnik wyrazi zgodę na użycie wizerunku rejestrowanego podczas streamingu Finału na stronie Hali Koszyki na Facebooku <https://www.facebook.com/HalaKoszyki/> lub innych kanałach należących do Fundatora lub Organizatora.
6. Finaliści dostarczą Organizatorowi własną fotografię wykonaną en face na białym tle wraz ze zgodą na jego publikację w celu prezentacji Drużyny w filmie promocyjnym dystrybuowanym w Internecie.

4. Zasady przeprowadzenia Rozgrywki

1. Mecze zostaną rozegrane na platformie Faceit. Podczas turnieju gracze zobowiązani są do korzystania z systemu Anti-Cheat serwisu.
2. Obowiązuje aktualna wersja gry, tzw. "livepatch".
3. Turniej rozgrywany jest na mapach: Cobblestone, Overpass, Train, Inferno, Vertigo, Short Dust, Short Nuke.
4. Na początku meczu należy sprawić konfigurację serwera, rozpoczęcie meczu jest równoznaczne z akceptacją tych ustawień.
5. Każda Drużyna składa się z 2 (dwóch) Uczestników i rywalizuje w formacie 2 versus 2.
6. Obu drużynom przysługuje 3 (trzy) minutowa pauza, która może się odbyć tylko i wyłącznie podczas wyznaczonego czasu przed rundą lub tuż po jej zakończeniu.
7. Gracze rozstawieni są w drabince zgodnie z systemem losującym zastosowanym przez Organizatorów.
8. Mecze odbędą się w godzinach ustalonych przez Administratora.
9. Drabinka z meczami zostanie wygenerowana i udostępniona o godzinie rozpoczęcia Turnieju. Terminy meczów nie mogą być zmieniane.
10. Drużyna, która spóźni się więcej niż 15 (piętnaście) minut na ustalony termin meczu odpada z turnieju, a przeciwnik przechodzi dalej.
11. W razie jakichkolwiek problemów w związku z rozegranie meczu należy wcisnąć przycisk "admin" w lobby meczowym.
12. Ustawienia zgodnie z wgranym configiem 2vs2 na serwerze.

13. W przypadku zauważenia przez Uczestników podejrzanych akcji przeciwników, należy zapamiętać w której rundzie miało to miejsce.

5. Rozgrywki

1. W celu rozpoczęcia Meczu na platformie Faceit, Kapitanowie Drużyn na zmianę banują mapy w podstronie swojego Meczu, aż zostanie 1 (jedna) mapa, na której będzie toczona rozgrywka.
2. W turnieju należy grać do 1 (pierwszej) wygranej mapy BO1.
3. Maksymalnie rozgrywanych jest 15 (piętnaście) rund.
4. Pierwsza drużyna, która zdobędzie 16 (szesnaście) rund z przewagą co najmniej 2 (dwóch) wygrywa.
5. W przypadku remisu rozgrywana jest dogrywka. Maksymalnie rozgrywane są 3 (trzy) rundy, z kwotą startową w ekwipunku 10 000 (dziesięć tysięcy).
6. Przegrana drużyna odpada z Turnieju.

6. Finał

1. Finał turnieju odbędzie się w formie offline dnia 31.07.2021 r. o godz. 17:00 w Hali Koszyki przy ul. Koszykowej 63, 00-015 Warszawa.
2. Spośród Drużyn, które zakwalifikowały się do Finału, z kwalifikacji on-line zostaną wybrane 2 (dwie) najlepsze Drużyny **[dalej: Laureaci]**.

7. Administracja

Administratorem rozgrywek będą osoby wskazane przez Organizatora, dalej zwane łącznie „Administratorem”. Administrator gry będzie obecny na serwerach Faceit wraz z odpowiednim oznaczeniem.

8. Problemy techniczne

1. Organizator nie odpowiada za problemy techniczne, w tym za awarię serwerów, aktualizacje gry, bugi. Jeśli pojedynczy gracz nie będzie mogli dostać się do gry ze względu na problemy techniczne Administrator nie będzie przesuwiał harmonogramu rozgrywek.
2. W przypadku problemów technicznych uniemożliwiających więcej niż ½ uczestników podłączenie się do serwera Administrator może wezwać graczy do rozłączenia się z serwerem. Jednak, nie będzie to oznaczało zakończenia rozgrywek, a jedynie zmiany dnia lub godziny startu o czym Organizator powiadomi za pomocą serwisu Faceit.

9. Transmisje

1. Każdy uczestnik meczów może je transmitować na swoim kanale jedynie z ustawieniem opóźnienia 2 (dwie) minuty lub więcej.
2. W przypadku braku ustawionego opóźnienia, Administrator ma prawo do wykluczenia uczestnika z dalszych rozgrywek w ramach konkursu.
3. Istnieje tylko jeden oficjalny stream, do którego prawa ma Organizator rozgrywek.
4. Organizator może wyświetlać logo sponsorów w ramach oficjalnej transmisji.
5. Uczestnicy biorąc udział w turnieju zgadzają się na podgląd i wyświetlanie ich gier w ramach transmisji.

10. Reklamacje

1. Reklamacje należy przysyłać na adres konkursy@gameset.cow formie skanu z podpisem.
2. Reklamacja powinna zawierać:
 - a. dopisek: „Reklamacja – Walka o koszyki”,
 - b. wskazanie imienia, nazwiska i adresu do korespondencji (a także opcjonalnie kontaktowego numeru telefonu komórkowego),
 - c. uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji,
 - d. podpis reklamującego.
3. Złożone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie pisemnej listem poleconym za pisemnym potwierdzeniem odbioru, w terminie 14 od dnia otrzymania reklamacji.
4. Rozpatrzenie reklamacji przez Organizatora lub niezgłoszenie reklamacji Organizatorowi nie pozbawia Uczestnika możliwości dochodzenia roszczeń od Organizatora na zasadach ogólnych.

11. Wykorzystywanie błędów w grze

Zakazane jest świadome wykorzystywanie błędów w grze, aby zyskiwać przewagę nad innymi Uczestnikami. Administracja dołoży wszelkich starań, by klarować co oznacza błąd w grze. W przypadku stwierdzenia przez Administrację świadomego wykorzystywania błędów Organizator wyklucza takiego Uczestnika z Turnieju.

12. Makro i cheaty

Zakazane jest używanie tzw. Makro oraz jakichkolwiek programów wspomagających grę. W przypadku gdy Administracja stwierdzi ich użycie przez Uczestnika, wykluczy uczestnika z Turnieju.

13. Nagrody

1. Nagrody przyznawane są Uczestnikom biorącym udział w Finale.
2. Spośród Uczestników komisja konkursowa powołana przez Organizatora potwierdzi 2 (dwóch) laureatów Turnieju, którzy osiągnęli najlepszy wynik w Turnieju oraz spełniają wszelkie warunki udziału w Turnieju którzy będą uprawnieni do odbioru nagrody.
3. Decyzja komisji konkursowej zapada jednomyślnie.
4. Z prac komisji konkursowej zostanie sporządzony protokół.
5. Zwycięzca Turnieju nie ma prawa do żądania zamiany jej na nagrodę innego rodzaju, ani cesji praw do nagrody na rzecz osoby trzeciej.
6. Decyzja Komisji, powołanej przez Organizatora, wskazująca zwycięzców Turnieju jest ostateczna.
7. **Pula nagród:**

Miejsce	Wartość nagrody netto
1 Miejsce dla Drużyny w Finale	PLN 5,000.00 zł netto
2 Miejsce dla Drużyny w Finale	PLN 3,000.00 zł netto

SUMA PLN 8,000.00 zł netto

14. Wypłacenie nagród

1. Nagroda wypłacana będzie po uzupełnieniu formularza - oświadczenia do celów podatkowych.
2. Wypłata nagród następuje w ciągu 30 dni od daty wypełnienia formularza - oświadczenia do celów podatkowych.
3. Organizator, w przypadku wygranej Uczestnika, w wiadomości e-mail do tego Uczestnika, zażąda podania danych niezbędnych do wydania nagrody, takich jak:
 1. imię i nazwisko Uczestnika;
 2. numeru konta Uczestnika;
 3. danych wymaganych przepisami prawa podatkowego na cele sprawozdawczości podatkowej związanej z realizacją Turnieju, tj. adres zamieszkania, PESEL, właściwy urząd skarbowy bądź danych odpowiedniej spółki.
4. Uczestnik zobowiązany jest przesłać dane za pośrednictwem wiadomości e-mail, o których mowa w pkt 3 w terminie 3 dni od otrzymania wiadomości od Organizatora. Niewysłanie przez Uczestnika danych, o których mowa w ust. 3 powyżej, w terminie wskazanym w zdaniu pierwszym oznacza utratę prawa Uczestnika do Nagrody i jej przepadek na rzecz Organizatora.
5. W przypadku braku możliwości powiadomienia Uczestnika o wygraniu Nagrody, braku kontaktu ze strony Uczestnika we wskazanym terminie, lub w przypadku niepodania wymaganych danych przez Uczestnika w terminie 3 dni od dnia powiadomienia Uczestnika o wygranej bądź podania nieprawdziwych danych, nagroda nie zostanie przyznana, a Uczestnik traci prawo do nagrody. W takim przypadku Organizator powtarzając procedurę powiadomienia o wygranej skontaktuje się z kolejną osobą, która zajęła kolejne, niższe miejsce w Turnieju bądź zdecyduje o przepadku nagrody.
6. Nagrody zostaną zrealizowane przelewem przez Organizatora na numer konta wskazany przez Uczestnika w wiadomości, o której mowa w ust. 3 powyżej.

7. Organizator nie przewiduje informowania Uczestników, którzy nie zostali zwycięzcami, o ich indywidualnych wynikach w Turnieju.
8. Podmiotem wydającym nagrody w Turnieju jest Organizator.
9. W przypadku, gdy w trakcie trwania Turnieju liczba uczestników Turnieju będzie mniejsza niż liczba oferowanych nagród, nieprzyznane w Turnieju nagrody ulegają przepadkowi na rzecz Organizatora.

15. Podział nagród między zawodnikami

Podział nagród między zawodnikami w Drużynie pomiędzy sobą, jest sprawą do ustalenia między Uczestnikami.

16. Podatek od nagród

1. Do wartości każdej nagrody od której należało będzie zapłacić podatek dochodowy z tytułu wygranej, zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Turnieju w kwocie stanowiącej 10 % wartości Nagrody. Zdobywca Nagrody zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej Nagrody w Turnieju.
2. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem zdobywcy nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zdobywca Nagrody jest zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane niezbędne do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków.

17. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych uczestników i zwycięzców jest ERBUD S.A.(ul. Franciszka Klimczaka 1, 02-797 Warszawa), tel. tel. +48 22 548 70 00
2. Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym można kontaktować się pod adresem: iod@erbud.pl w celu realizacji praw przysługujących na mocy przepisów RODO.
3. Dane osobowe Uczestników Turnieju będą przetwarzane:
 - W celu udziału i przeprowadzenia Turnieju, a także wyłonienia Zwycięzców oraz kontaktu w sprawie wręczenia Nagród na podstawie zgody Uczestnika (art. 6 ust. 1 lit. a RODO) – zgoda jest niezbędna do udziału w Turnieju,
 - W celu rozpatrzenia reklamacji na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO),
 - W celu transmisji finału Turnieju w social mediach na podstawie zgody Uczestnika (art. 6 ust. 1 lit. a RODO) – zgoda jest niezbędna do udziału w rozgrywkach finałowych,
 - W celu przekazywania informacji marketingowych na podstawie odrębnie wyrażonej zgody (art. 6 ust. 1 lit. a RODO – zgoda jest dobrowolna i nie ma wpływu na możliwość udziału w Turnieju.
3. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo żądania: wglądu w swoje dane, uzyskania kopii danych, poprawiania danych, sprzeciwu na przetwarzanie. Żądania należy kierować do inspektora ochrony danych.
4. Dane będą przetwarzane do czasu zakończenia Konkursu i rozpatrzenia reklamacji, jak również do upływu terminów określonych obowiązującymi przepisami prawa, w tym terminów przedawnienia roszczeń.
5. Administrator udostępni dane osobowe podmiotom odpowiedzialnym za zrealizowanie czynności technicznych związanych z przeprowadzeniem Turnieju:
 - a) LTTM sp. z o.o., ul. Mangalia 2A w Warszawie,
 - b) Good Game League ul. Świętego Czesława 7/19, 61-575 Poznań,
 - c) Kancelarii prawnej w przypadku reklamacji lub kwestii spornych,
 - d) a także podmiotom dostarczającym infrastrukturę techniczną do rejestracji użytkowników oraz wysyłania im powiadomień dotyczących Turnieju.
6. Wyrażoną zgodę na przetwarzanie danych w celu udziału w Turnieju oraz wykorzystania wizerunku podczas finału Uczestnik może wycofać w dowolnym momencie, jednakże będzie to równoważne ze zrezygnowaniem z udziału w Turnieju a w przypadku wygranej z przepadkiem Nagrody. Zgodę na marketing można wycofać w dowolnym momencie, bez wpływu na udział w Turnieju. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność przetwarzania z przepisami, które było realizowane przed jej wycofaniem. Zgodę można wycofać kontaktując się z inspektorem ochrony danych lub Administratorem Turnieju.
7. W związku z przeprowadzaniem rejestracji z wykorzystaniem narzędzi Google oraz transmisji z finału w serwisie Facebook, Administrator informuje Uczestnika, że jego dane będą udostępniane spółkom

Google Ireland oraz Facebook Ireland, które mogą transferować dane Uczestnika do USA. Transfer danych jest realizowany w oparciu o standardowe klauzule umowne zatwierdzone przez Komisję Europejską. W celu skorzystania ze swoich praw przysługujących na mocy przepisów RODO, należy skorzystać z formularzy kontaktowych dostępnych w serwisach Facebook oraz Google.

8. Każdy uczestnik może złożyć skargę na sposób przetwarzania jego danych przez Administratora do Prezesa UODO (uodo.gov.pl).

18. Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. W ramach Turnieju Organizator świadczy nieodpłatnie na rzecz Uczestników, na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie, usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Turnieju.
2. Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Turnieju należy rozumieć umożliwienie wzięcia udziału w Turnieju.
3. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą, gdy Uczestnik rozpocznie korzystanie z usług objętych Regulaminem.
4. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana przez Uczestnika poprzez usunięcie profilu.
5. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej np. Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, Safari.
6. Organizator zastrzega, że korzystanie z usług objętych Regulaminem może wiązać się ze standardowym ryzykiem związanym z wykorzystaniem sieci Internet i rekomenduje Uczestnikom, przedsięwzięcie odpowiednich kroków w celu ich zminimalizowania.
7. Organizator korzysta we własnym zakresie z zabezpieczeń systemowych i stałej pomocy inżynierskiej zapewniając bezpieczeństwo przesyłanych i odbieranych danych.
8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia pkt 10 Regulaminu, przy czym termin 14 dni na zgłoszenie reklamacji liczy się od momentu wystąpienia zdarzenia uzasadniającego złożenie reklamacji.
9. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym w szczególności ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. Nr 144, poz. 1204, z późniejszymi zmianami).
10. Niniejszy Regulamin Turnieju dostępny jest dla Uczestników w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej w sposób umożliwiający jego pobranie na urządzenie końcowe w formacie PDF, przechowywanie i odtwarzanie w zwykłym toku czynności.

19. Postanowienia końcowe

1. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdować będą powszechnie obowiązujące przepisy, a w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, jeżeli jest to uzasadnione celem Turnieju i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Turnieju.
3. Zasady przeprowadzania Turnieju określa wyłącznie niniejszy Regulamin.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 10.07.2021 r.