

REGULAMIN OKREŚLAJĄCY WARUNKI SPRZEDAŻY I KORZYSTANIA Z ZAKUPIONYCH PAKIETÓW USŁUG W ZWIĄZKU Z ROZGRYWKAMI BUSINESS ESPORTS LEAGUE (BE League)

I. [Postanowienia ogólne]

§ 1. [Definicje]

1. Liga - rozgrywki esportowe, prowadzone przez Organizatora na rzecz Klientów, stanowiące wraz social mediami Organizatora platformę promocji dla marek Klientów;
2. Nazwa Ligi - Organizator korzysta zamiennie z dwóch nazw Ligi tj. Business Esports League i/lub BE League oraz hashtag: #justbeleague;
3. Organizator - firma KGH.EC Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-013) przy ulicy Staromiejskiej 5/8, posiadająca numer NIP: 9542817647;
4. Klient - nabywca Pakietu usług, będący przedsiębiorcą w rozumieniu art. 43 [1] Kodeksu Cywilnego, w jego brzmieniu obowiązującym w chwili zawarcia danej umowy sprzedaży i korzystania z Pakietu usług (tj. w chwili wejścia w życie Regulaminu – osoba fizyczna, osoba prawna lub jednostka organizacyjna niebędąca osobą prawną, której ustawa przyznaje zdolność prawną, o której mowa w art. 33 [1] §1 Kodeksu Cywilnego, prowadząca we własnym imieniu działalność gospodarczą lub zawodową);
5. Pakiet usług - zamówione przez Klienta usługi promocyjne świadczone przez Organizatora, czyli prezentacja nazwy i logo Klienta w związku z Meczami jego Drużyny w mediach i social mediach Organizatora oraz prawo do uczestnictwa w Lidze Drużyny Klienta;
6. Tytuł - gra elektroniczna, wybrana przez Organizatora i wykorzystywana do rozgrywek w ramach Ligi;
7. Formularz zgłoszeniowy - formularz znajdujący się na stronie www.beleague.pl, służący do złożenia przez Klienta zamówienia na zakup Pakietu usług;
8. Regulamin - niniejszy Regulamin, załącznik do Formularza zgłoszeniowego;
9. Regulamin gry - regulamin określający szczegółowe zasady rozgrywania Meczów w danym Tytule;
10. Drużyna - Zawodnicy zgłoszeni przez Klienta do Ligi w danym Tytule (nazwa Drużyny musi zawierać pełną nazwę firmy lub skrót oraz opcjonalnie nazwę własną wybraną przez Klienta);
11. Zawodnik - osoba zgłoszona przez Klienta do uczestnictwa w Lidze w ramach Drużyny Klienta;
12. Mecz - Mecz rozgrywany w ramach Ligi, w wybranych Tytułach.

§ 2. [Przedmiot Regulaminu]

1. Niniejszy Regulamin określa zasady sprzedaży, korzystania oraz prawa i obowiązki w związku z nabyciem przez Klienta od Organizatora Pakietów usług związanych z Ligą.
2. Regulamin stanowi załącznik do Formularza zgłoszeniowego i jest integralną częścią umowy, która określa warunki sprzedaży i korzystania z Pakietów usług oferowanych przez Organizatora w związku z Ligą i jest zawierana przez Klienta z Organizatorem.
3. Akceptując postanowienia Regulaminu Klient akceptuje Regulaminy gier, w których prawo uczestnictwa posiadać będzie Drużyna Klienta, przy czym w przypadku jakiegokolwiek rozbieżności pomiędzy treścią Regulaminu gry a treścią Regulaminu wiążący jest niniejszy Regulamin.

§ 3. [Opis Ligi]

1. Liga będzie odbywać się w pięciu Tytułach. W każdym przypadku obowiązuje minimalna oraz maksymalna liczba zgłoszonych Zawodników do jednej Drużyny w danym Tytule:
 - a. League of Legends - minimalna liczba Zawodników to 5, maksymalna to 9;
 - b. Counter-Strike: Global Offensive - minimalna liczba Zawodników to 5, maksymalna to 9;
 - c. seria FIFA - minimalna liczba Zawodników to 3, maksymalna to 5;
 - d. HaxBall - minimalna liczba Zawodników to 3, maksymalna to 3;
 - e. Clash Royale - minimalna liczba Zawodników to 3, maksymalna to 5.
2. Zasady i reguły dotyczące ustawień, systemu i zasad rozgrywki dla każdego z Tytułów znajdują się w odpowiednim Regulaminie gry.
3. Aby wziąć udział w Lidze należy wykupić odpowiedni Pakiet usług dotyczący danego Tytułu.
4. Klient może zgłosić do Ligi więcej niż jedną Drużynę w danym tytule, w tym celu musi zakupić kolejny Pakiet usług.
5. Klient może również zgłosić Drużyny do rozgrywek Ligi w więcej niż jednym Tytule.
6. Klientowi przysługują następujące zniżki za zgłoszenie się do większej liczby Tytułów:
 - a. 2 Tytuły – 10% zniżki;
 - b. 3 Tytuły - 20% zniżki;
 - c. 4 Tytuły - 30% zniżki;

- d. 5 Tytułów - 40% zniżki.
7. Ceny Pakietów usług wyrażone są w złotych polskich (PLN).
8. Ceny Pakietów usług określone są w Formularzu zgłoszeniowym oraz opublikowane na stronie beleague.pl są cenami netto i nie uwzględniają podatku VAT, należnego zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa polskiego.

§ 4. [Oświadczenia Klienta]

Przez złożenie Formularza zgłoszeniowego, Klient:

1. Oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem, akceptuje go w całości i zobowiązuje się go przestrzegać, jak również będzie ponosił odpowiedzialność za przestrzeganie Regulaminu przez wszystkich swoich Zawodników;
2. Oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem gry, zaakceptuje go w całości i zobowiązuje się go przestrzegać, jak również będzie ponosił odpowiedzialność za przestrzeganie tego regulaminu przez wszystkich swoich Zawodników;
3. Zobowiązuje się zapoznać wszystkich swoich Zawodników z obowiązującymi regulaminami, przed rozpoczęciem rozgrywek Ligi.

§ 5. [Oświadczenie Zawodników]

W momencie przystąpienia do rozgrywek Ligi, aż do ich zakończenia każdy Zawodnik:

1. Oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem, akceptuje go w całości i zobowiązuje się go przestrzegać;
2. Oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem gry, akceptuje go w całości i zobowiązuje się go przestrzegać.

II. [Sprzedaż Pakietów usług]

§ 6. [Umowa sprzedaży i korzystania z Pakietów usług]

1. Formularz zgłoszeniowy wraz z Regulaminem stanowią umowę sprzedaży Pakietu usług (usługi).
2. Sprzedaż Pakietów usług prowadzona jest do 21 lutego 2021 roku, godz. 23.59.59. O terminie sprzedaży decyduje podpisanie Formularza zgłoszeniowego i opłacenie faktury.

§ 7. [Składanie Zamówienia]

1. Złożenie zamówienia następuje poprzez wypełnienie Formularza zgłoszeniowego przez Klienta.
2. Wszystkie pola z danymi zamawiającego i danymi Klienta muszą zostać wypełnione.
3. Formularz zgłoszeniowy musi zostać podpisany przez osobę uprawnioną do reprezentowania Klienta (do Formularza zgłoszeniowego należy dołączyć dokument potwierdzający umocowanie danej osoby do reprezentowania Klienta np. wydruk z CeiDG; odpis z KRS lub pełnomocnictwo).
4. Skan prawidłowo wypełnionego i podpisanego Formularza zgłoszeniowego wraz ze skanami podpisanego Regulaminu należy wysłać pocztą elektroniczną, na adres zamowienie@beleague.pl.
5. Formularze zgłoszeniowe będą rozpatrywane przez Organizatora w kolejności ich doręczenia Organizatorowi.
6. Organizator dokona sprawdzenia Formularza zgłoszeniowego w zakresie prawidłowości jego wypełnienia.
7. Organizator może odmówić przyjęcia i zaakceptowania Formularza zgłoszeniowego, według własnego, swobodnego uznania, bez podania przyczyny i bez jakichkolwiek konsekwencji w stosunku do Klienta, co oznacza, że Klient pomimo prawidłowo wypełnionego Formularza zgłoszeniowego może nie zostać dopuszczony do udziału w Lidze.

§ 8. [Faktury i płatności]

1. W przypadku zaakceptowania Formularza zgłoszeniowego przez Organizatora, Klientowi zostanie przesłane pocztą elektroniczną (na adres e-mail Klienta wskazany w Formularzu zgłoszeniowym) potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia wraz z fakturą VAT, opiewającą na 100% wartości zamówionych przez Klienta Pakietów usług.
2. Klient wyraża zgodę na otrzymanie od Organizatora faktur VAT drogą elektroniczną (na adres e-mail Klienta wskazany w Formularzu zgłoszeniowym).
3. Faktura VAT wystawiona Klientowi będzie miała termin płatności:
 - a. w przypadku faktur VAT wystawionych do 30 dni przed rozpoczęciem rozgrywek Ligi - 14 dni;
 - b. w przypadku faktur VAT wystawionych do 14 dni przed rozpoczęciem rozgrywek Ligi - 7 dni;
 - c. w przypadku faktur VAT wystawionych do 7 dni przed rozpoczęciem rozgrywek Ligi - 1 dzień.
4. Płatności mogą być dokonywane przez Klientów wyłącznie przelewem bankowym, na rachunek bankowy Organizatora wskazany w treści faktury VAT.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany sposobu dokonywania płatności, o czym niezwłocznie poinformują Klienta pocztą elektroniczną (na adres e-mail Klienta wskazany w Formularzu zgłoszeniowym).

6. W przypadku braku zapłaty w terminie całości lub części należnej ceny za zamówione przez Klienta Pakiety usług, Organizator może wstrzymać świadczenie usług wykupionych przez Klienta do czasu zapłaty należnej ceny. W takim przypadku Organizator nie dopuści Drużyny Klienta do udziału w Meczach Ligi.
7. Po uiszczeniu całej ceny za nabywane Pakiety usług Klient nie może odstąpić od umowy sprzedaży ani zrezygnować z nabytych Pakietów usług i domagać się zwrotu uiszczonej za nie ceny. Klient uprawniony jest jedynie do wycofania Drużyny z Ligi, ale w takiej sytuacji Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu Klientowi jakichkolwiek wpłaconych przez Klienta kwot i może je zachować.

III. [Zasady ogólne]

§ 9. [Zakazane czynności i ich konsekwencje]

1. Zabronione jest dopuszczenie przez Klienta do Meczów Ligi Zawodników nie zgłoszonych przez Klienta do Ligi.
2. Zakazane jest używanie wszelkiego rodzaju programów ułatwiających rozgrywkę, inaczej zwanych "cheatami".
3. Zakazane jest uzgadnianie i ustawianie między Drużynami wyników spotkań.
4. Zakazane są wszelkie inne działania i zachowania naruszające zasady Fair-Play.
5. Jeżeli Klient lub Zawodnik nie będzie przestrzegać któregoś z zapisów Regulaminu oraz innych zapisów zawartych w Regulaminie gry, wówczas Organizator może, według własnego, swobodnego uznania:
 - a. odmówić danej Drużynie lub Zawodnikowi dalszego udziału w Lidze;
 - b. nałożyć karę w postaci walkovera dla Meczu, którego dotyczyło przewinienie;
 - c. zdyskwalifikować lub zawiesić Zawodnika, którego dotyczyło przewinienie.
6. Drużyna może odwołać się od decyzji Organizatora w ramach tzw. "protestu", w takiej sytuacji sprawa jest ponownie rozpatrzona przez Organizatora, który może zmienić decyzję w świetle przedstawionych dowodów.

§ 10. [Odpowiedzialność]

1. Organizator jest uprawniony - według własnego, swobodnego uznania, w każdym czasie, bez podania przyczyny - do:
 - a. rezygnacji z transmisji, relacji z kolejki Ligi w dowolnym Tytule;
 - b. ograniczenia transmisji z kolejki Ligi do wybranych przez siebie Tytułów;
 - c. umieszczenia na swoich kanałach social media, wybranych przez siebie informacji;
 - d. rezygnacji z organizowania Ligi przed jej rozpoczęciem w dowolnym Tytule, w takim przypadku dokonany zostanie na rzecz Klienta odpowiedni zwrot zapłaty na numer konta bankowego, z którego został dokonany przelew Klienta;
 - e. rezygnacji po rozpoczęciu Ligi w dowolnym Tytule, wówczas według swojego uznania może zwrócić Klientowi część uiszczonej przez niego ceny za nabyty Pakiet usług, proporcjonalnie do ogólnej liczby już rozegranych Meczów;
 - f. zmiany terminu rozpoczęcia lub harmonogramu kolejek organizowanej Ligi w dowolnym Tytule, przesyłając stosowną informację pocztą elektroniczną, na adres e-mail Klienta, wskazany w Formularzu zgłoszeniowym.
2. Klient ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie szkody spowodowane na rzecz Organizatora przez Klienta lub jego Zawodników.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w stosunku do Klienta, a Klient nie może od niego dochodzić żadnych roszczeń, za naruszenia warunków Regulaminu, spowodowanych zdarzeniami o charakterze Siły Wyższej.
4. Organizator nie będzie w żaden sposób odpowiedzialny za utracone korzyści Klienta lub Zawodników.

§ 11. [Kontakt z Organizatorem]

1. Wszelkie informacje lub wyjaśnienia Klient powinien kierować na skrzynkę poczty elektronicznej, na adres e-mail kontakt@beleague.pl.
2. Wszelkie oświadczenia woli składane przez Klienta w związku z zawarciem umowy sprzedaży i korzystania z Pakietów usług powinny kierować na skrzynkę poczty elektronicznej, na adres e-mail zamowienie@beleague.pl.
3. Oświadczenia woli wyrażone w postaci elektronicznej, kierowane przez Organizatora do Klienta (na jego adres e-mail wskazany w Zamówieniu) i przez Klienta do Organizatora (na ich adresy e-mail wskazane w Regulaminie) uznaje się za złożone z chwilą, gdy wprowadzono je do środka komunikacji elektronicznej w taki sposób, żeby adresat oświadczenia mógł zapoznać się z jego treścią (art. 61 § 2 Kodeksu Cywilnego).

§ 12. [Streaming]

1. Organizator oraz osoby i podmioty z nim współpracujące mają prawo do streamowania Meczów w ramach Ligi bez na co Klienci wyrażają zgodę.

2. Zawodnicy Drużyn uczestniczących w meczu mogą streamować Mecz pod warunkiem, że dany Mecz nie jest nadawany przez kanał Organizatora oraz otrzyma pisemną zgodę Organizatora.
3. Zawodnik lub Drużyna streamująca Mecz musi stosować się do wytycznych wydanych przez Organizatora.

§ 13. [Ochrona danych osobowych]

1. W celu uczestnictwa w Lidze Klient powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych umieszczonych w Formularz zgłoszeniowym oraz danych osobowych swoich Zawodników (dalej „dane” lub „dane osobowe”).
2. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Ligą oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Klienta i jego Zawodników w rozgrywkach.
3. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych:
 - a. imię i nazwisko;
 - b. adres;
 - c. data urodzenia;
 - d. numer telefonu;
 - e. adres e-mail;
 - f. nazwa reprezentowanej firmy;
 - g. konto gry Zawodnika;
 - h. wizerunek.
4. Przetwarzanie danych osobowych będzie dotyczyło każdej osoby biorącej udział w Lidze.
5. Organizator oświadcza, że jest administratorem danych osobowych oraz że posiada i stosuje odpowiednie środki techniczne spełniając wymogi 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 (Dz. Urz. UE L 119, s.1; dalej: „Rozporządzenie” lub „RODO”) chroniąc prawa osób, których dane dotyczą.
6. Organizator oświadcza, że stosuje przepisy Rozporządzenia oraz prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej dotyczące przetwarzania danych osobowych gwarantując jednocześnie wysoki poziom bezpieczeństwa przetwarzania danych osobowych.
7. Strony zobowiązują się do współpracy i wzajemnej pomocy w celu prawidłowej realizacji postanowień niniejszego paragrafu mając na względzie zagwarantowanie wysokiego poziomu bezpieczeństwa danych osobowych oraz pełną zgodność podejmowanych działań z Rozporządzeniem i innymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego, a także w celu realizacji praw jednostki określonych w rozdziale III Rozporządzenia oraz realizacji obowiązków wynikających z obszaru ochrony danych osobowych, o których mowa w art. 32 - 36 Rozporządzenia.

§ 14. [Wykorzystywanie Logo]

1. Strony oświadczają, że przysługują im wszelkie prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskie i prawa pokrewne), do oznaczeń firmowych, które Strony udostępniają sobie wzajemnie w celu realizowania postanowień umowy sprzedaży i korzystania z Pakietów usług, oraz że wykorzystanie przez Stronę przekazanych przez drugą Stronę materiałów nie będzie stanowiło naruszenia przepisów obowiązującego prawa, ani nie będzie naruszać praw osób trzecich.
2. Klient udziela Organizatorowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie na terenie kraju i poza jego granicami, na czas udziału Klienta w Lidze, logo i nazwy Klienta, w celach związanych z realizowaniem postanowień umowy sprzedaży i korzystania z Pakietów usług, na określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. następujących polach eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotnienia logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - c. w zakresie rozpowszechniania logo w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych oraz w elementach stroju, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, a w zakresie, w jakim logo może stanowić program komputerowy, na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r., prawo do:
 - i. trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Klient wyraża zgodę na ich dokonanie;
 - ii. tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;

- iii. rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
3. Klient wyraża zgodę na wykorzystywanie logo i nazwy Klienta przez podmiot uprawniony w zakresie praw do transmisji telewizyjnej (za pośrednictwem jakiegokolwiek nośnika, w tym w szczególności telewizji oraz sieci Internet), retransmisji imprez w ramach Ligi i innych wydarzeń związanych z tymi imprezami, a także korzystania z zarejestrowanych fragmentów imprez w ramach Ligi (w szczególności skróty, relacje, informacje sportowe, programy sportowe) (dalej: „Nadawca TV”), wyłącznie w zakresie koniecznym do realizacji transmisji i retransmisji telewizyjnych oraz za pośrednictwem sieci Internet oraz innych programów zawierających skróty z imprez, relacje i informacje sportowe, jak również w celu prowadzenia przez Nadawcę TV akcji promocyjnych i reklamowych mających na celu promocję imprez w ramach Ligi organizowanych lub współorganizowanych przez Organizatora, jak też faktu transmisji, retransmisji i innych telewizyjnych programów sportowych oraz Nadawcy TV jako oficjalnego nadawcy tych imprez – wszystkie powyższe wyłącznie w okresie ich trwania.
4. Organizator udziela Klientowi nieodpłatnej niewyłącznej licencji na używanie logo Organizatora na terenie kraju i poza granicami, bez ograniczeń czasowych na określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r. następujących polach eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania logo - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy logo, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których logo utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - c. w zakresie rozpowszechniania logo w sposób inny niż określony pod lit. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, wykorzystanie w materiałach reklamowych, a także publiczne udostępnianie logo w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, a w zakresie, w jakim logo może stanowić program komputerowy, na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 r., prawo do:
 - i. trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, Organizator wyraża zgodę na ich dokonanie;
 - ii. tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym;
 - iii. rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
5. W celu umożliwienia Klientowi realizacji uprawnień określonych w ust. 4 powyżej, Organizator przekaże Klientowi na adres wskazany w Formularzu zgłoszeniowym logo Organizatora w wersji elektronicznej w formacie pdf, w ciągu 3 dni roboczych od dnia zawarcia Umowy.
6. W celu umożliwienia Organizatorowi zobowiązań wynikających z zawarcia umowy sprzedaży Pakietów usług, Klient przekaże Organizatorowi, w trybie i formacie wskazanym przez Organizatora, logo Klienta. Przekazanie logo Klienta nastąpi najpóźniej na 3 dni przed pierwszym Meczem Drużyny Klienta w Lidze. Niedostarczenia przez Klienta jego logo zwalnia Organizatora z obowiązku świadczenia usług promocyjnych na rzecz Klienta.
7. Strony uprawnione są do używania logo i firmy drugiej Strony wyłącznie w zakresie wynikającym z postanowień Umowy lub Regulaminu. Żadna ze Stron nie może wykorzystywać logo i firmy drugiej Strony dla celów niezwiązanych z realizacją Umowy.

§ 15. [Prawa do Ligi]

1. Wszelkie prawa do Ligi przysługują Organizatorowi oraz wybranym przez Organizatora partnerom. Obejmują one w szczególności:
 - a. prawa do transmisji rozgrywek w mediach (telewizja, Internet);
 - b. prawa do relacji prasowych wykraczających poza przysługujące prasie prawo do informacji (np. fotoreportaże z meczów itp.);
 - c. prawo do przeprowadzania streamów;
 - d. prawo do oznaczeń Ligi, w szczególności nazwy, znaków towarowych i logotypów.
2. Ponadto Organizatorowi przysługuje wyłączne prawo w zakresie:
 - a. zawierania umów ze sponsorami Ligi, w tym dysponowania powierzchnią reklamową w miejscach rozgrywania meczów;
 - b. przyznawania uprawnień dla sponsorów lub partnerów Ligi do używania określeń: sponsor główny, sponsor lub partner Ligi.
3. Postanowienia ust. 1 i 2 powyżej nie uchybiają postanowieniom umowy sprzedaży Pakietów usług.

§ 16. [Nagrody]

1. Uroczysta gala finałowa po każdym sezonie Ligi, dla najlepszych Drużyn w każdym Tytule.

2. Puchary, medale, nagrody dla najlepszych Drużyn oraz Zawodników.
3. Certyfikaty uczestnictwa dla wszystkich Drużyn.
4. Bogata oprawa medialna (skrótów meczów, wywiady, zdjęcia, promocja firmy w kanałach mediów społecznościowych Organizatora).

§ 17. [Postanowienia końcowe]

1. W sprawach dotyczących sprzedaży Pakietów usług i korzystania z nich nieuregulowanych w Regulaminie znajdują zastosowanie właściwe przepisy prawa polskiego, w tym przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Regulamin i zawarta na jego podstawie umowa sprzedaży i korzystania z Pakietu usług podlega prawu polskiemu.
3. Wszelkie spory wynikające z niniejszego Regulaminu, w tym dotyczące zawartej na jego podstawie umowy sprzedaży i udziału w Lidze, będą rozstrzygane przez właściwy rzeczowo sąd powszechny dla siedziby Organizatora.
4. Organizator ma prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do przesłania na adres mailowy podany w Formularzu zgłoszeniowym aktualnej wersji Regulaminu.
5. Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączone prawo do decydowania ma Organizator.
6. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.