

**REGULAMIN GIER
BUSINESS ESPORTS LEAGUE**

1. Słownik pojęć

- 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) Regulamin - dokument określający prawa i obowiązki Klienta oraz Organizatora;
- 4) Organizator - firma KGH.EC Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-013) przy ulicy Staromiejskiej 5/8, posiadający numerem NIP: 9542817647;
- 5) Tytuł - gra elektroniczna, wybrana przez Organizatora i wykorzystywana do rozgrywek w ramach Ligi;
- 6) 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);
- 7) 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;
- 8) Zawodnik - osoba zgłoszona do składu Drużyny w ramach Ligi;
- 9) Drużyna -komplet zawodników zgłoszonych przez Klienta;
- 10) Kapitan Drużyny - osoba wyznaczona przez Drużynę w celu kontaktu z organizatorem;
- 11) Administrator - osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie Ligi zgodnie z Regulaminem;

2. Postanowienia ogólne

- 1) Regulamin gier określa zasady uczestnictwa oraz rozgrywania spotkań w Lidze pod nazwą "Business Esports League".
- 2) Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Zawodników biorących udział w Business Esports League, a także osób fizycznych reprezentujących Klienta.
- 3) Kontakt z Administratorem Business Esports League dostępny jest pod numerem telefonu: 724494867 lub adresem mailowym kontakt@beleague.pl.
- 4) Organizatorem i podmiotem zarządzającym Business Esports League jest KGH.EC Sp. z o.o., z siedzibą w Katowicach (40-013) przy ulicy Staromiejskiej 5/8; NIP: 9542817647, REGON: 386787245, KRS: 0000855340.

3. Oświadczenia zawodników

W momencie przystąpienia do rozgrywek Business Esports League, 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 gier, akceptuje go w całości i zobowiązuje się go przestrzegać.

4. Streaming

- 1) Organizator oraz osoby i podmioty z nim współpracujące mają prawo do streamowania meczów w ramach Business Esports League bez zgody Klienta lub Drużyn w nich uczestniczących.
- 2) Zawodnicy Drużyn uczestniczących w meczu mogą streamować mecz pod warunkiem, że dany mecz nie jest nadawany przez kanał Organizatora oraz otrzymują zgodę Organizatora.
- 3) Zawodnik lub Drużyna streamująca mecz musi stosować się do wytycznych wydanych przez Organizatora.

5. Komunikacja

- 1) Komunikacja w trakcie turnieju prowadzona będzie na serwerze Discord pod adresem: <https://discord.gg/e8dCSu9>.
- 2) Każdy uczestnik ma obowiązek dołączenia do ww. serwera Discord.
- 3) Administrator jest osobą dedykowaną do kontaktu z uczestnikami Business Esports League oraz przebywa na ww. serwerze Discord pod nazwą marikkk#9896.

6. Rejestracja drużyny
 - 1) Rejestracja drużyny odbywa się poprzez platformę turniejową toornament.com.
 - 2) Każda drużyna zgłoszona przez Klienta ma obowiązek dokonania rejestracji.
 - 3) Dla każdego z tytułów przewidziana jest osobna rejestracja:
 - a) League of Legends: <https://www.toornament.com/pl/tournaments/3842413468286230528/registration>
 - b) Counter-Strike:Global Offensive:
<https://www.toornament.com/pl/tournaments/3842415874778611712/registration>
 - c) FIFA 21:
<https://www.toornament.com/pl/tournaments/3880795229908426752/registration/>
 - d) HAXBALL:
<https://www.toornament.com/pl/tournaments/3880793838015463424/registration>
 - e) Clash Royale: <https://www.toornament.com/pl/tournaments/3842436051502702592/registration>
 - 4) Klient może zgłosić Drużynę do więcej niż jednego tytułu.
 - 5) Klient może zgłosić więcej niż jedną Drużynę w danym tytule.
 - 6) Jeżeli Klient zgłasza więcej niż jedną Drużynę w danym tytule, to dla odróżnienia ich powinien użyć nazwy Drużyny podanej w zgłoszeniu i dodać na jej koniec nazwę dowolnego koloru w języku angielskim.
7. Ustalanie składu drużyny
 - 1) Podczas rejestracji dla każdego tytułu (pkt. 6.3) Drużyna wskazuje Kapitana Drużyny.
 - 2) Kapitan Drużyny odpowiedzialny jest za kontakt z organizatorem i przeciwnikami.
 - 3) Skład Drużyny w każdej rundzie rozgrywanej w ramach Business Esports League musi składać się przynajmniej z połowy Zawodników zatrudnionych w firmie Klienta.
 - 4) W składzie Drużyny mogą znajdować się i reprezentować Klienta Zawodnicy spoza firmy, pod warunkiem spełnienia powyższego punktu.
 - 5) Każdy Zawodnik biorący udział w Business Esports League musi być dodany do Drużyny na platformie toornament.com
8. Zmiany w składzie drużyny
 - 1) Przed i w trakcie Business Esports League można dokonywać zmian w składzie Drużyny pod warunkiem, że po zmianach spełnione są warunki z pkt. 6.3.
 - 2) O każdej chęci dokonania zmiany w Drużynie należy poinformować Administratora turnieju.
9. Struktura Ligi
Business Esports League dzieli się na trzy etapy:
 - 1) Etap eliminacji,
 - 2) Etap play-off,
 - 3) Gala finałowa.
10. Harmonogram Business Esports League
 - 1) Harmonogram dla etapu eliminacji dla wszystkich tytułów jest jednakowy i następujący:
Więcej informacji wkrótce!
 - 2) Harmonogram dla etapu play-off dla wszystkich tytułów jest jednakowy i następujący:
Więcej informacji wkrótce!
 - 3) Data oraz miejsce Gali finałowej zostanie udostępniona do 30 dni przed jej rozpoczęciem i zostaną o niej poinformowane Drużyny, które w drodze eliminacji oraz play-off zakwalifikują się do Gali finałowej.
11. Przekładanie terminu spotkań
 - 1) Przekładanie spotkań w Business Esports League jest dozwolone, pod warunkiem:
 - a) Wyrażonej zgody przez Administratora Business Esports League.
 - b) Wyrażonej zgody przez Drużynę, przeciwko której wnosi się o przełożenie spotkania.
 - 2) Przełożenie spotkania jest możliwe jedynie na dni tygodnia od poniedziałku do soboty w obrębie tygodnia, w którym rozgrywana jest kolejka.

12. Zasady fair-play

- 1) W rozgrywkach Business Esports League obowiązują zasady Fair-play. Nieprzestrzeganie tych zasad będzie karane zgodnie z systemem kar.
- 2) Do zasad Fair-play należy:
 - a) traktowanie z szacunkiem wszystkich osób związanych z organizowanymi rozgrywkami Business Esports League, w tym sportowe i kulturalne zachowanie na serwerze oraz poza nim, m.in. środkach komunikacji takich jak Discord;
 - b) nieprovokowanie przeciwników do zachowania niezgodnego z zasadami fair-play;
 - c) zachowanie zgodne z normami społecznymi w tym nie kierowanie gróźb, obelg, pomówień i oszczerstw, nie promowania lub namawiania do nienawiści i zachowań dyskryminujących, unikanie obraźliwych, dokuczliwych oraz niestosownych wypowiedzi skierowanych w stronę organizatorów, administratorów lub zawodników Drużyny przeciwnej;
 - d) traktowania swoich przeciwników z szacunkiem i poszanowaniem ludzkiej godności;
- 3) Zakazane jest używanie jakichkolwiek hacków, cheatów, błędów w grze lub botów dających niesprawiedliwą przewagę nad przeciwnikiem;
- 4) Zakazane jest umawianie się lub celowe poddawanie gry w celu umożliwienia zwycięstwa drużynie przeciwnej;
- 5) Zakazane jest granie przez inne osoby na kontach zgłoszonych Zawodników przez Drużynę.

13. System kar

- 1) Za niestosowanie się do zasad Fair-play przewidziane są kary, które Administrator może nałożyć na Drużynę lub Zawodnika, w tym:
 - a) Kara dyskwalifikacji Zawodnika, który dopuścił się przewinienia - w takiej sytuacji, jeżeli Drużyna nie spełnia pkt 6.3 Regulaminu, musi zmienić Zawodnika;
 - b) Kara dyskwalifikacji Drużyny, która dopuściła się przewinienia;
- 2) Od decyzji Administratora Drużyna może się odwołać w ramach "protestu" i ma na to 48 godzin, odwołanie należy kierować na adres e-mail kontakt@beleague.pl - w takiej sytuacji sytuacja jest ponownie rozpatrywana. Jeżeli decyzja zostanie podtrzymana to Drużyna nie będzie miała możliwości odwołania się po raz drugi.

14. Rozstrzyganie sporów

W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez decyzję głównego Administratora wyznaczonego przez Organizatora.

15. Zgody i postanowienia

- 1) Klauzula informacyjna dla osoby zgłaszającej (Reprezentanta Drużyny) Administrator: Administratorem danych osobowych osoby zgłaszającej drużynę, a także pozostałych zawodników zgłoszonych do rozgrywek jest KGH.EC Sp. z o.o., z siedzibą w Katowicach (40-013) przy ulicy Staromiejskiej 5/8, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem NIP: 9542817647, REGON: 386787245, KRS: 0000855340, zwany dalej zwana administratorem. Kontakt z administratorem możliwy będzie również drogą elektroniczną, adres e-mail: kontakt@beleague.pl.
- 2) Podstawa prawna: Dane osobowe przetwarzane będą zgodnie z aktualnie obowiązującymi przepisami ogólnego rozporządzenia o ochronie danych z 27 kwietnia 2016 roku, (dalej: Rozporządzenie). Przetwarzanie danych jest niezbędne do wykonania umowy lub do podjęcia działań przed jej zawarciem (art. 6 ust. 1 lit b) RODO). W przypadku wyrażenia zgody w celach marketingowych podstawą prawną stanowi udzielona zgoda (art. 6 ust. 1 lit a) RODO).
- 3) Cel przetwarzania: Dane osobowe zawodników przetwarzane będą celu przyjęcia i potwierdzenia zgłoszenia drużyny do rozgrywek Business Esports League, których „KGH.EC Sp. z o.o., z siedzibą w Katowicach (40-013) przy ulicy Staromiejskiej 5/8, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem NIP: 9542817647, REGON: 386787245, KRS: 0000855340 jest organizatorem, stanowiącego formę umowy. W przypadku wyrażenia zgody w celach marketingowych dane będą przetwarzane w celu wysyłki informacji handlowych za pomocą poczty elektronicznej, na podany adres e-mail.
- 4) Okres przechowywania: Dane zawodników upoważnionej do zgłoszenia drużyny przechowywane będą przez okres jednego miesiąca, jeżeli umowa nie dojdzie do skutku (np. nie zostanie zrealizowany przelew) lub przez okres 5 lat,

jeżeli zgłoszona drużyna weźmie udział w rozgrywkach. Dane w postaci adresu e-mail przechowywane będą do czasu cofnięcia zgody marketingowej.

- 5) Odbiorcy danych: Dane mogą zostać przekazane podmiotom przetwarzającym je na zlecenie administratora takim jak np: firma hostingowa czy biuro rachunkowe.
- 6) Przysługujące prawa: Zgodnie z Rozporządzeniem przysługują Państwu następujące prawa:
 - a) prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie (dotyczy zgody marketingowej);
 - b) prawo dostępu do treści danych;
 - c) prawo sprostowania danych osobowych;
 - d) prawo do ograniczonego przetwarzania;
 - e) prawo do przenoszenia danych, jeżeli jest to technicznie możliwe;
 - f) prawo do usunięcia danych, jeżeli są podstawy prawne, wyżej wymienione prawa realizowane będą na podstawie oświadczenia wysłanego na adres e-mail: kontakt@beleague.pl lub pocztą tradycyjną na adres administratora;
 - g) prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, które można kierować na adres: 00-193 Warszawa, ul. Stawki 2.
- 7) Dodatkowe informacje: Podanie danych osobowych zawartych w niniejszym zgłoszeniu jest dobrowolne, ale ich niepodanie uniemożliwi wystanie zgłoszenia, jego potwierdzenie, a tym samym uniemożliwi zawarcie umowy. Informujemy, że w celu zapewniania bezpieczeństwa przetwarzanych danych administrator stosuje odpowiednie rodzaje zabezpieczeń.

16. Ochrona danych osobowych

- 1) W celu uczestnictwa w "Business Esports League" Klient powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (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 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.

17. Postanowienia końcowe

- 1) Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do przesłania na adres mailowy kapitana Drużyny aktualnej (zmienionej) wersji Regulaminu.

- 2) Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączone prawo do decydowania ma Organizator.
- 3) Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.