Regulamin turnieju
„MAGNUM PLEASURE CUP”

1. Postanowienia ogólne

1.1. **Niniejszy regulamin [dalej: Regulamin], określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Turnieju MAGNUM PLEASURE CUP.**

1.2. **Organizatorem** Turnieju jest NEXT LEVEL AGENCY Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy Aleja Prymasa Tysiąclecia 48A, 01-242, Polska, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000872392, NIP:5272943391 [dalej: Organizator].

1.3. **Fundatorem** nagród w Turnieju jest Unilever Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-305), Al. Jerozolimskie 134, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000258512, NIP: 5213390341 (zwany dalej: „Fundatorem”).

1.4. Administratorem turnieju jest GOOD GAME Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu (61-569), przy ul. Wierzbięcice 1, wpisaną do rejestru przedsiębiorców KRS przez Sąd Rejonowy dla m. Poznania w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000768015, NIP 7831796353 (zwany dalej „Administratorem Turnieju”)

1.5. Podmiotem przekazującym nagrody oraz uiszczającym podatek jest Organizator.

1.6. Turniej jest realizowany na zlecenie Unilever Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-305), Al. Jerozolimskie 134, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000258512, NIP: 5213390341 (zwany dalej: „Fundatorem”).

1.7. Rejestracja uczestników Turnieju trwa przez Formularz Rejestracyjny na stronie www.pleasurecup.pl, podanie danych osobowych, adresu e-mail oraz zaakceptowanie Regulaminu.

1.8. Zapisy uczestników trwają w dniach: 20.12.2024 r. – 10.01.2024 r.

1.9. Turniej będzie przeprowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (z zastrzeżeniem transgranicznego dostępu do Internetu) od dnia: 22.12.2024 r. [dalej: „**Czas Trwania Turnieju**”]

1.10. Harmonogram turnieju obejmuje cztery otwarte i cztery zamknięte turnieje kwalifikacyjne, na 128 Uczestników, z których wyłonionych zostanie 16 finalistów (1 osoba z turniejów otwartych i 3 osoby z turniejów zamkniętych). Turnieje odbywać się będą co tydzień, w odstępach czasowych wynoszących od dwóch do czterech dni, w zależności od danego tygodnia.

2. Zgody

2.1. Zgłoszenie drużyny do Turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

2.2. Wybrane spotkania będą transmitowane na oficjalnym kanale twitch.tv/navcia wraz z zapewnionym uprzednio komentarzem.

2.3. Uczestnik nie może odmówić transmisji swoich spotkań, ani wybrać sposobu w jaki będzie on relacjonowany.

2.4. Każdy użytkownik platformy zobowiązany jest do przestrzegania Netykiety. Netykieta to zbiór zasad przyzwoitego zachowania w internecie.

3. Uczestnik turnieju

3.1. Uczestnikiem jest każda osoba zgłoszona podczas procesu rejestracji.

3.1.1. Wyróżniamy dwa typy uczestników:

3.1.1.1. Uczestnicy rejestrujący się na stronie pleasurecup.pl: - Muszą wypełnić formularz rejestracyjny, podać dane osobowe, adres e-mail oraz zaakceptować Regulamin. - Muszą również dokonać zakupu lodów Magnum zgodnie z zasadami określonymi w regulaminie.

3.1.1.2. Uczestnicy rejestrujący się bezpośrednio na stronie arrmy.gg: - Mogą zapisywać się bez konieczności wypełniania formularza oraz zakupu lodów.

3.2. Uczestnik musi posiadać swoje indywidualne konto gry z zainstalowaną grą Counter Strike 2. Uczestnik może rozgrywać swoje mecze wyłącznie na koncie Steam zgłoszonym do Turnieju.

3.3. Gracze podczas spotkań turniejowych zobowiązani są do przestrzegania zasad Netykiety. Niestosowanie się do tej zasady może skutkować eliminacją drużyny ze spotkań, przegraną mapą, rundą lub ostrzeżeniem.

3.4. Mecze rozgrywane będą na serwerach arrmy

3.5. . Wymagane jest powiązanie konta Steam uczestnika ze stroną *www.arrmy.gg*. Robimy to poprzez wejście na swój profil na platformie *www.arrmy.gg*, kliknięcie opcji EDYTUJ PROFIL, a następnie kliknięcie przycisku POŁĄCZ STEAM.

3.6. Zabronione jest posiadanie wulgarnych pseudonimów i avatarów, bądź takich które mogą łamać szeroko rozumianą Netykietę. Uprasza się, aby nazwy gracza i avatary były nieobraźliwe. Niestosowanie się do tej zasady daje podstawę do ukarania uczestnika bądź/i drużyny.

3.7. Zwycięzcą nazywa się gracza, który zajął pierwsze miejsce na podstawie drabinki turniejowej znajdującej się na stronie *www.arrmy.gg* przedstawionej dla ogólnej dostępności przed Turniejem lub w trakcie jego rozgrywania.

4. Rozgrywka

4.1. Gracze rozgrywają spotkania na customowej mapie stworzonej na potrzeby turnieju przez Organizator.

4.2. Dostępne komendy podczas meczu to:

a) !pause oraz !tac - 30 sekund przerwy taktycznej. Limit pauz na mecz: 4. Pauza samodzielnie się dezaktywuje po upływie 30 sekund.
b) !tech - przerwa techniczna, trwa 3 minuty. Limit pauz na mecz: 3.

4.3. W razie problemów technicznych z serwerem istnieje możliwość zmiany serwera po uprzednim zgłoszeniu tego do administracji.

4.4. Rozgrywanie meczu z niezgłoszonym zawodnikiem bez uprzedniego poinformowania Administracji lub Organizatora, jest równoznaczne z wykluczeniem z rozgrywek.

4.5. Mecz może rozpocząć się, gdy w obu drużynach na serwerze znajdują się wszyscy gracze.

4.6. Gracze mają 10 minut na rozpoczęcie spotkania od momentu pojawienia się adresu ip w poczekalni.

4.7. Po upływie 10 minut, w przypadku braku zgłoszenia przez gracza przeciwnik może zgłosić gotowość oraz użyć komendy !forfeit w celu zgłoszenia problemu i zakończenia spotkania poprzez walkower.

4.8. Każdy z graczy zobowiązany jest do nagrywania dema. Demo należy przechowywać przez 96 godzin od momentu zakończenia spotkania. W szczególnych przypadkach tylko i wyłącznie Administrator może poprosić o udostępnienie dema. W przypadku braku dema drużyna otrzyma walkower.

5. Zgłoszenia, blokady i protest

5.1. Otrzymanie blokady VAC przez jednego zawodnika w trakcie rozgrywek może skutkować dyskwalifikacją danego zawodnika bądź całej drużyny z rozgrywek i arrMY lub nałożeniem kar w postaci usunięcia waluty e$ z jego konta.

5.2. Podkładanie spotkań w rozgrywkach arrMY będzie surowo karane.

5.3. Wykorzystywanie exploitów oraz wszelkich błędów w grze oraz w Serwisie *www.arrmy.gg* jest zakazane.

5.4. Drużyna, która zapewniła sobie udział w dalszym etapie rozgrywek nie może brać udziału w turniejach kwalifikacyjnych.

5.5. Gracze posiadają prawo protestu pomeczowego. Protest należy złożyć do 24 godzin od daty zakończenia spotkania. W zgłoszeniu drużyna musi wypisać dokładne timestampy podejerzanych akcji i opisać podejrzaną akcje. Protestom podlegają zarówno podejrzenia oszustwa, jak również niesportowe zachowanie. Protesty należy zgłaszać bezpośrednio do administratorów rozgrywek poprzez Discorda.

5.6. Zgłoszenie gracza z podejrzeniem oszustwa odbywa się poprzez stworzenie ticketu w komunikatorze Discord. Zgłoszenie powinno odbywać się wg. schematu:

a) Link do profilu gracza,
b) Link do meczu,
c) nr. rundy - opis akcji.

5.7. Administrator zastrzega sobie prawo do odpowiedzi na prawidłowo złożony protest w ciągu 96 godzin od momentu złożenia protestu.

6. Przynależność slota

6.1. Wszystkie sloty w ligach i turniejach arrMY należą do Organizatora. W razie kwestii spornych Organizator decyduje o przynależności slota do drużyny, graczy czy innego zespołu.

6.2. Slot w rozgrywkach jest wypożyczany uczestnikowi Organizator nadaje możliwość podejmowania decyzji większości graczy.

6.3. Organizator zastrzega sobie prawo do odebrania slota w rozgrywkach gdy uczestnik naruszy dobre imię serwisu *www.arrmy.gg*, jego pracowników, bądź istnieją przesłanki złamania regulaminu.

6.4. W przypadku rezygnacji uczestnika z udziału w rozgrywkach slot zostanie rozdysponowany przez Organizatora.

7. Procedury rozpatrywania zgłoszeń

7.1. Dokładamy wszelkich starań, aby reagować na wezwania administratora tak szybko, jak to możliwe.

7.2. Administrator poinformuję gracza o tym, że ich zgłoszenie jest rozpatrywane.

7.3. Administrator zastrzega sobie prawo do wstrzymania spotkania na czas nie dłuższy niż 15 minut, w celu weryfikacji problemu i rozwiązania go z programistami.

7.4. Jeżeli usunięcie problemu nie będzie możliwe w ciągu 15 minut wówczas Administrator ma prawo do:

a) Przeniesienia rozgrywki na prywatny serwer.
b) Jeżeli podczas meczu nie zostało rozegranych więcej niż 5 rund, wówczas administrator ma prawo do zrestartowania rozgrywki.

7.5. W sytuacjach niewymienionych w powyższych punktach, Administrator zastrzega sobie prawo do własnej interpretacji błędu oraz rozwiązania go według niego najlepszy sposób dla obu drużyn. Administrator zobowiązuje się do rozpatrywania sporów bezstronnie i zgodnie z zasadą fair play.

7.6. Decyzja Administratora jest ostateczna i nie podlega negocjacji.

8. Informacje ogólne

8.1. Strefa czasowa, w której rozgrywane są spotkania w serwisie arrMY, to UTC +1:00.

8.2. Administrator zastrzega sobie prawo do wykluczenia gracza z turnieju.

8.3. Administrator zastrzega sobie prawo do wykluczenia gracza w przypadku gdy jego zachowanie negatywnie rzutuje na platformę, oraz notorycznie tworzą multikonta na platformie arrMY oraz innych platformach.

8.4. Wszelkie ogólne kwestie związane z zasadami turnieju i ligi opisane są w regulaminie ogólnym platformy arrMY. Użytkownik, akceptując regulamin Turnieju, akceptuje również postanowienia regulaminu ogólnego.

8.5. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

8.6. Jeżeli w regulaminie nie znalazłeś odpowiedzi na Twoje zapytania, koniecznie skonsultuj się z administracją, aby uzyskać konkretną odpowiedź. Brak konkretnego zapisu w regulaminie nie oznacza zgody na wykonanie konkretnej akcji.

8.7. W ramach turniejów kwalifikacyjnych organizowane będą dwa różne typy: 1. Turniej otwarty: Mogą się zapisać wszyscy. 2. Turniej zamknięty: Można zapisać się zgodnie z aktualnymi Zasadami Uczestnictwa w Turnieju

8.8. Harmonogram turnieju obejmuje cztery otwarte i cztery zamknięte turnieje kwalifikacyjne, rozgrywane w dniach:

8.8.1. 20.12 18:00 – Otwarte kwalifikacje (1 awans do finałów)
8.8.2. 20.12 18:00 – Zamknięte kwalifikacje (3 awans do finałów)
8.8.3. 27.12 18:00 – Otwarte kwalifikacje (1 awans do finałów)
8.8.4. 27.12 18:00 – Zamknięte kwalifikacje (3 awans do finałów)
8.8.5. 03.01 18:00 – Otwarte kwalifikacje (1 awans do finałów)
8.8.6. 03.01 18:00 – Zamknięte kwalifikacje (3 awans do finałów)
8.8.7. 10.01 18:00 – Otwarte kwalifikacje (1 awans do finałów)
8.8.8. 10.01 18:00 – Zamknięte kwalifikacje (3 awans do finałów)

8.9. Finały odbywają się w dniu 18.01.2024

8.10. Mecze finałowe obywają się w formatach:

a) 1/8 finałów BO1
b) ćwierćfinały BO3
c) półfinał BO3
d) finał BO3

8.11. W przypadku, gdy na dany termin zgłosi się mniej niż 4 zawodników, organizator zastrzega sobie prawo do przeniesienia zgłoszonych uczestników na inny dostępny termin. O wszelkich zmianach uczestnicy zostaną poinformowani w możliwie najkrótszym czasie..

8.12. 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.

8.13. Udział w Turnieju i podanie związanych z udziałem danych jest całkowicie dobrowolne.

8.14. Uczestnikiem może być osoba pełnoletnia albo niepełnoletnia, która ukończyła 16 rok życia i otrzymała zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na uczestnictwo w turnieju.

8.15. Administrator zastrzega sobie możliwość weryfikacji przez siebie uczestników turnieju na podstawie własnej wiedzy lub wiedzy ogólnodostępnej.

8.16. Każdy uczestnik turnieju musi posiadać nieposzlakowane konto, co oznacza brak zarejestrowanych blokad VAC na platformie Steam oraz brak udokumentowanych zakazów uczestnictwa w grach na innych platformach, takich jak ESL, Faceit, esportal i arrmy.gg.

8.17. Obowiązuje kategoryczny zakaz używania jakichkolwiek programów szeroko uznawanych za niedozwolone (tzw. cheatów) oraz wykorzystywanie błędów gry bądź strony, które w jakikolwiek sposób mogłyby dawać nieuczciwą przewagę nad przeciwnikiem lub innymi współuczestnikami turnieju.

8.18. Organizator zastrzega, że mecze organizowane w ramach turnieju będą nagrywane w celu ewentualnego wykrycia niedozwolonych zachowań.

9. Rejestracja graczy

9.1. Rejestracja graczy odbywa się poprzez zarejestrowanie się na platformie arrmy.gg po otrzymaniu zaproszenia w mailu zwrotnym otrzymanym po rejestracji na stronie dedykowanej Turniejowi.

9.2. Nicki graczy nie mogą zawierać słów uznawanych za obraźliwe, niestosowne, przekleństw ani posiadać nacechowania negatywnego.

9.3. Uczestnikiem Turnieju jest osoba, która:
   a) spełni wymagania formalne określone w Regulaminie;
   b) wypełni formularz zapisu i wskaże wszystkie niezbędne dane;
   c) wyrazi zgodę na przetwarzanie jej danych osobowych w celu udziału w Turnieju;
   d) zaakceptuje postanowienia Regulaminu;
   e) posiada legalną kopię gry Counter Strike 2.
   f) dołączy na serwer Discord, który jest oficjalną formą komunikacji z Organizatorem.

10. Zasady uczestnictwa w Turnieju.

10.1. W przypadku uczestników rejestrujących się bezpośrednio na platformie arrmy.gg w celu wybrania otwartych kwalifikacji - nie jest wymagany zakup lodów ani wypełnianie formularza zgłoszeniowego.

10.2. Należy w dniach 9.12.2024-10.01.2024 r. dokonać zakupu lodów Magnum w opakowaniu kubek 440ml lub lodów na patyku Magnum w opakowaniach 85ml oraz 110ml w ilości co najmniej jednej sztuki polskich złotych w wariantach dostępnych u wybranych partnerów akcji [dalej: Partnerzy]: Uber Eats, Glovo, Wolt, Bolt, Pyszne.pl, Lisek, Jush, Bolt Market; i zachować dowód płatności.

10.3. Za dowód płatności uznajemy paragon bądź potwierdzenie zakupu wygenerowane w aplikacji Partnera.

10.4. Posiadając ważny dowód płatności, należy zalogować na naszej stronie WWW wypełniając formularz zgłoszeniowy wraz załączeniem dowodu płatności w formie skanu, zdjęcia lub zrzutu ekranu oraz zaakceptować umowę RODO.

10.5. Po pozytywnej weryfikacji paragonu, na podany przy rejestracji adres email zostanie wysłany link do platformy turniejowej oraz unikatowy kod, który pozwoli na dołączenie do rozgrywek.

10.6. Administrator Turnieju zastrzega sobie prawo odrzucenia zgłoszeń w przypadku nieprawidłowego zgłoszenia uczestnictwa do 24h przed rozpoczęciem danej tury kwalifikacyjnej. W szczególnych przypadkach związanych z moderacją turnieju termin odrzucenia zgłoszeń może ulec wydłużeniu.

11. Nagrody

11.1. Nagrody **[dalej: „Nagrody”]** przyznawane są Uczestnikom Turnieju za:

a) Zwycięstwo w pierwszym meczu rozgrywanym podczas kwalifikacji
b) Usytuowanie się w drabince finałowej (najlepszych 16 zawodników wyłonionych w kwalifikacjach)
c) Usytuowanie się na 1. miejscu drabinki finałowej.

11.2. Nagrodami są:

a) Zwycięstwo w pierwszym meczu rozgrywanym podczas kwalifikacji

i. 512 kodów PaySafecard o wartości 20 polskich złotych netto.
ii. 512 kodów zniżkowych na zamówienia na platformie Uber Eats o wartości 20 polskich złotych netto.

b) Usytuowanie się w drabince finałowej (najlepszych 16 zawodników wyłonionych w kwalifikacjach)

i. 16 kodów PaySafeCard o wartości 50 polskich złotych netto.
ii. 16 kodów zniżkowych na zamówienia na platformie Uber Eats o wartości 50 polskich złotych netto.

c) Za usytuowanie się na 1. miejscu drabinki finałowej:

i. Nagroda pieniężna o wartości 5,000 polskich złotych netto.

11.3. Każda z Nagród zostanie wydana zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego, tj. ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz.U. 2022. 2647), w szczególności Fundator ufundował dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 10% wartości Nagrody, a następnie z ogólnej wartości przyznanej w Konkursie nagrody zostanie potrącony i odprowadzony do właściwego Urzędu Skarbowego podatek od wygranej Nagrody. Celem uniknięcia wątpliwości wyjaśnia się, że dodatkowa nagroda pieniężna, o której mowa w zdaniu poprzednim, nie podlega wypłacie na rzecz Zwycięzcy, a zostanie zaliczona na poczet podatku od nagrody. Wartość Nagrody oraz wysokość zryczałtowanego podatku od Nagrody zostanie zaokrąglona stosownie do przepisów podatkowych. Poprzez odebranie Nagrody Zwycięzca wyraża zgodę na pobranie dodatkowej

nagrody pieniężnej przez Organizatora i przeznaczenie jej na zapłatę podatku dochodowego od Nagrody.

11.4. Uczestnik otrzymujący Nagrodę **[dalej „Zwycięzca Nagrody”]** nie ma prawa do żądania zamiany jej na nagrodę innego rodzaju ani cesji praw do nagrody na rzecz osoby trzeciej.

11.5. Organizator skontaktuje się ze Zwycięzcami Nagród w celu wydania i dostarczenia Nagród

11.6. Organizator nie przewiduje informowania Uczestników, którzy nie zostali zwycięzcami, o ich indywidualnych wynikach w Turnieju.

11.7. Nagroda pieniężna zostanie przekazana na konto bankowe wskazane przez Zwycięzcę Nagrody w terminie do 60 dni od daty przekazania danych konta bankowego.

11.8. Nagrody rzeczowe zostaną wysłane kurierem na adres korespondencyjny wskazany przez Zwycięzcę Nagrody w terminie 60 dni od daty przekazania informacji do wysyłki przez Zwycięzcę Nagrody.

12. Podatek od Nagród

12.1. 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.

12.2. 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. W przypadku gdy wartość nagrody przekracza 2000 polskich złotych, zdobywca nagrody jest zobowiązany przekazać Organizatorowi następujące dane: Imię, Nazwisko, PESEL, Adres Zamieszkania oraz Urząd Skarbowy, niezbędne do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków.

13. Dane osobowe

13.1. Administratorem Danych osobowych Uczestników jest **Organizator, Fundator oraz Administrator Turnieju**. Z administratorem można kontaktować na Discordzie lub z wyznaczonymi IOD pod adresem e-mail win@nextlevelagency.pl

13.2. Uczestnik, wyrażając zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku przez **Organizatora** w celach promocyjnych, potwierdza, że zgoda jest dobrowolna i została udzielona świadomie.

13.3. Administrator Danych będzie przetwarzał dane osobowe Uczestników w następujących celach:

13.3.1. realizacji Konkursu aż do momentu rozpoczęcia rozstrzygania Konkursu na podstawie zgody, udzielonej przez Uczestnika poprzez zarejestrowanie konta użytkownika i wysłanie Zgłoszenia Konkursowego przez okres do rozpoczęcia rozstrzygania Konkursu. Zgoda może zostać odwołana w dowolnym momencie, co jest równoważne ze zrezygnowaniem z udziału w konkursie, a w przypadku przyznania nagrody z jej przepadkiem. Zgodę można odwołać kontaktując się z Organizatorem pod adresem e-mail win@nextlevelagency.pl;

13.3.2. rozstrzygnięcia Konkursu, wyłonienia zwycięzców i przeprowadzenia rozdania nagród na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu, przez okres od rozpoczęcia rozstrzygania i następnie rozdania nagród;

13.3.3. rozpatrzenia reklamacji i dochodzenia roszczeń związanych z realizacją Konkursu na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu, przez miesiąc od zakończenia Konkursu;

13.4. Konto użytkownika w systemie jest zakładane na podstawie umowy na świadczenie usług drogą elektroniczną zawartą z Uczestnikiem w celu umożliwienia technicznej strony przeprowadzenia konkursu, do czasu zakończenia konkursu i rozpatrzenia reklamacji.

13.5. Każdy z Uczestników jest uprawniony do żądania od Administratora Danych:

13.5.1. dostępu do swoich danych osobowych i uzyskania ich kopii,

13.5.2. kopii jego danych osobowych, dostarczonych Administratorowi i przekazania Uczestnikowi lub innemu wskazanemu podmiotowi w powszechnie używanym, możliwym do odczytu komputerowego formacie,

13.5.3. sprostowania danych osobowych Uczestnika, gdy są nieaktualne, niekompletne lub nieprawidłowe,

13.5.4. usunięcia danych osobowych Uczestnika w sytuacjach określonych w art. 17 RODO,

13.5.5. ograniczenia przetwarzania w sytuacjach określonych w art. 18 RODO.

13.6. Każdy Uczestnik jest również uprawniony do:

13.6.1. Wniesienia do Administratora Danych, o którym mowa w ust. 4 sprzeciwu z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją Uczestnika wobec przetwarzania jego danych osobowych na podstawie prawnie uzasadnionych interesów Administratora, w tym profilowania na tej podstawie,

13.6.2. Wniesienia do Administratora sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych Uczestnika w celu marketingu bezpośredniego Administratora, w tym profilowania,

13.6.3. W celu składania zapytań lub dla skorzystania z przysługujących praw Uczestnik może skontaktować się z inspektorem ochrony danych wyznaczonym przez Administratora.

13.7. Każdy z Uczestników jest również uprawniony do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, dane kontaktowe: https://uodo.gov.pl/pl/p/kontakt; Infolinia: 606-950-000.

13.8. Dane osobowe Uczestnika zostaną udostępnione Fundatorowi turnieju w celach obsługi akcji, działań marketingowych oraz wysłaniu nagrody.

13.9. Podanie danych identyfikacyjnych i kontaktowych w celu zarejestrowania konta konkursowego, rozpatrzenia reklamacji, jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w konkursie.

14. **Świadczenie usług drogą elektroniczną**

14.1. W ramach Turnieju Organizator świadczy nieodpłatnie na rzecz Uczestników, na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie, usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Turnieju.

14.2. Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Turnieju należy rozumieć umożliwienie wzięcia udziału w Turnieju.

14.3. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą, gdy Uczestnik rozpocznie korzystanie z usług objętych Regulaminem.

14.4. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana przez Uczestnika poprzez usunięcie profilu.

14.5. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej np. Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, Safari.

14.6. 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.

14.7. Organizator korzysta we własnym zakresie z zabezpieczeń systemowych i stałej pomocy informatycznej zapewniając bezpieczeństwo przesyłanych i odbieranych danych.

14.8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia poniżej Regulaminu, przy czym termin 14 (czternaście) dni na zgłoszenie reklamacji liczy się od momentu wystąpienia zdarzenia uzasadniającego złożenie reklamacji.

14.9. 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).

14.10. Niniejszy Regulamin Turnieju dostępny jest dla Uczestników w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej www.pleasurecup.pl w sposób umożliwiający jego pobranie na urządzenie końcowe w formacie PDF, przechowywanie i odtwarzanie w zwykłym toku czynności.

15. Reklamacje

15.1. Reklamacje należy przesyłać na adres: iod@ggleague.pl w formie skanu z podpisem.

15.2. Reklamacja powinna zawierać:

a) dopisek: „Reklamacja – MAGNUM PLEASURE CUP";
b) wskazanie imienia, nazwiska i adresu do korespondencji (a także opcjonalnie kontaktowego numeru telefonu komórkowego);
c) podanie tury turnieju
d) uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji;
e) podpis reklamującego.

15.3. Reklamacje mogą być zgłaszane w terminie do dnia 21.01.2025 r.

15.4. Złożone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie pisemnej za pośrednictwem e-mail w terminie 14 dni od dnia otrzymania reklamacji.

15.5. Rozpatrzenie reklamacji przez Organizatora lub niezgłoszenie reklamacji Organizatorowi nie pozbawia Uczestnika możliwości dochodzenia roszczeń od Organizatora na zasadach ogólnych.

16. Postanowienia końcowe

16.1. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdować będą powszechnie obowiązujące przepisy, a w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.

16.2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, jeżeli jest to uzasadnione celem odpowiedniego przeprowadzenia Turnieju.

16.3. Organizator oraz Administrator zastrzegają sobie prawo do wykluczenia uczestnika z turnieju w dowolnym momencie jego trwania w przypadku stwierdzenia braków lub błędów formalnych, niestosownego zachowania i naruszenia dobrych obyczajów współzawodnictwa, oszustwa bądź innych przejawów niestosownego zachowania.

16.4. Zasady przeprowadzania Turnieju określa wyłącznie niniejszy Regulamin.

16.5. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania.