

## REGULAMIN TURNIEJU (BLIK Classic CUP)

### §1 SŁOWNIK POJĘĆ

- (a) **Organizator** – beloud sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Szara 10, 00-420 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000374918, której akta rejestrowe prowadzone są przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, posiadającą numer REGON: 142748955 oraz NIP:521-358-97-23
- (b) **Turniej** – rozgrywki w grze Heroes of Might and Magic 3 z dodatkami HD Mod oraz Horn of the Abyss o charakterze sportowym pod nazwą „BLIK Classic CUP” organizowane i zarządzane przez Organizatora. Turniej odbywa się w terminie 14-19.03.2023. Rozgrywki są przeprowadzone online (przez Internet) za pomocą udostępnionych uczestnikom platform i serwerów. Turniej rozgrywany jest według harmonogramu podanego na kanałach social media
- (c) **Harmonogram** – oficjalny kalendarz i terminarz rozgrywek, prezentujący system rozgrywek, czas ich realizacji i system awansów.
- (d) **Uczestnik** – zawodnik – os. fizyczna biorąca udział w Turnieju.
- (e) **Regulamin** – zbiór zasad i postanowień, którym podlegają wszyscy Uczestnicy rozgrywek BLIK Classic CUP. Dostępny na oficjalnym serwerze Discord Organizatora oraz na stronie internetowej Organizatora beloud.gg . Przystąpienie Uczestników do Turnieju, oznacza pełną akceptację jego treści, jak również treści innych dokumentów w nim wskazanych.
- (f) **Heroes of Might and Magic 3** – strategiczna gra turowa wyprodukowana przez New World Computing i wydana w 1999 roku przez The 3DO Company. Jest trzecią częścią serii Heroes of Might and Magic.
- (g) **Administrator** – osoba lub zespół osób, która w imieniu Organizatora Wydarzenia sprawuje bieżący nadzór nad prawidłowym przebiegiem turnieju i działa w charakterze sędziego. Uczestnicy są zobowiązani do wykonywania poleceń Administratora.
- (h) **Mecz** - to podstawowa jednostka w rozgrywkach. Rozegranie jednej partii w Grze, trwającej dopóki jeden gracz nie zdobędzie zwycięstwa, lub do czasu spełnienia innych obowiązujących warunków zwycięstwa. W zależności od systemu.
- (i) **Discord** - aplikacja służąca do komunikacji między Administratorami turnieju, a jego Uczestnikami, poprzez serwer przynależny do Organizatora Wydarzenia.
- (j) **Dyskwalifikacja** - pozbawienie Uczestnika prawa udziału w dalszych etapach rozgrywki.

## §2. §2 POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 2.1 Niniejszy oficjalny regulamin Wydarzenia BLIK Classic CUP (zwany dalej „Regulaminem”) obejmuje wszystkie etapy Turnieju (zwanego dalej „Turniejem” lub „Wydarzeniem”). Warunkiem udziału w Wydarzeniu jest prawidłowa rejestracja w serwisie prowadzonym przez Organizatora Wydarzenia prowadzonym za pośrednictwem strony internetowej beloud.gg
- 2.2 Niniejszy Regulamin został opracowany w celu zapewnienia atmosfery uczciwej rywalizacji podczas gry w Heroes of Might and Magic 3 (zwanej dalej „Grą”) w trakcie Wydarzenia, a także propagowania żywego współzawodnictwa i zapewnienia rozgrywek, które będą uczciwe, przyjemne i wolne od zdefiniowanych poniżej Zachowań Niesportowych.
- 2.3 Organizator zastrzega prawo do niedopuszczenia do turnieju dowolnego gracza bez podania przyczyny.
- 2.4 Odpowiedzialność za egzekwowanie przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu wobec wszystkich graczy – Uczestników Wydarzenia spoczywa przede wszystkim na Administratorze Wydarzenia (zdefiniowanym powyżej) Organizator może zastosować wobec Uczestników Wydarzenia kary za naruszenie postanowień Regulaminu w sposób opisany szerzej w paragrafie 10 Regulaminu.
- 2.5 Organizatorem i podmiotem zarządzającym Turniejem jest Organizator – BeLoud Sp. z o.o. Kontakt do Organizatora: adres e-mail [dawid.grzybek@beloud.team](mailto:dawid.grzybek@beloud.team)
- 2.6 Organizator Wydarzenia może w stosownym czasie jednak nie później niż na 24 godziny przed rozpoczęciem Wydarzenia aktualizować, poprawiać, zmieniać lub modyfikować niniejszy Regulamin. Wzięcie udziału w Wydarzeniu po wprowadzeniu jakichkolwiek aktualizacji, poprawek, zmian czy modyfikacji niniejszego regulaminu będzie tożsame z wyrażeniem przez gracza zgody na przestrzeganie postanowień Regulaminu w zaktualizowanej, poprawionej, zmienionej bądź zmodyfikowanej postaci. Informacje o zmianach wprowadzonych do Regulaminu będą przedstawiane Uczestnikom Wydarzenia za pośrednictwem serwisu Organizatora Wydarzenia lub serwisu Discord poprzez stosowną notyfikację.
- 2.7 Każdy Uczestnik Wydarzenia musi przestrzegać postanowień Umowy licencyjnej Uczestnika Wydarzenia końcowego Heroes of Might and Magic 3, dostępnej pod adresem <https://support.gog.com/hc/pl/articles/214062465-Heroes-of-Might-and-Magic-3-Complete?product=gog> (zwanej dalej „Umową Licencyjną Heroes of Might and Magic 3”). Niniejszy Regulamin obowiązuje w połączeniu z Umową Licencyjną Heroes of Might and Magic 3, lecz jej nie zastępuje. Wszelkie naruszenia postanowień umowy licencyjnej przez uczestników Wydarzenia stanowią podstawę do zastosowania kar dyscyplinarnych przez Organizatora Wydarzenia.

## §3. CHARAKTER I ZASADY ROZGRYWEK

- 3.1 Turniej prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Za pośrednictwem serwera Discord. Organizator będzie umieszczał wszelkie niezbędne informacje dotyczące rozgrywek, takie jak regulamin, harmonogram, informacje bieżące oraz medialne.
- 3.2 Uczestnikami turnieju mogą być osoby posiadające obywatelstwo Polskie.

3.3 Turniej skierowany jest do osób od 35 roku życia, ale jeśli jesteś młodszy również możesz zagrać, nikogo nie wykluczamy.

#### §4. INFORMACJE O ROZGRYWKACH

Gracze mają możliwość dogadania się ze sobą o której porze zostanie rozegrany mecz w lobby turniejowym na stronie toornament.com lub platformie Discord Organizatora. Jeżeli gracz będzie odmawiał gry w danym dniu, należy zgłosić ten fakt Administracji.

Terminarz: 15.03.2023 - 19.03.2023

Dzień 1 (15.08.2022 - Środa): 1/16

Dzień 2 (16.08.2022 - Czwartek): 1/8

Dzień 3 (17.08.2022 - Piątek): 1/4

Dzień 4 (18.08.2022 - Sobota): 1/2

Dzień 5 (19.08.2022 - Niedziela): Finał

- 4.1 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminarza rozgrywek. Organizator Wydarzenia z uwagi na wystąpienie szczególnych okoliczności których wystąpienia nie można było przewidzieć, może dokonać zmian w terminarzu rozgrywek na godzinę przed rozpoczęciem się danego etapu wydarzenia, o którym mowa w postanowieniach poprzedzających.
- 4.2 Komunikacja w trakcie Wydarzenia odbywa się za pośrednictwem kanału Organizatora na platformie Discord, w imieniu Organizatora stroną do kontaktu jest Administrar Wydarzenia oraz osoby przez niego wskazane. komunikacji odpowiada Administrator.

#### §5. NAGRODY

- 5.1 Nagroda pieniężna w wysokości ustalonej wedle postanowień poprzedzających zostanie przekazana za pomocą przelewu BLIK na rachunki bankowe Uczestników Wydarzenia którzy zwyciężyli w całym Turnieju w ramach Wydarzenia w terminie 28 dni od dnia przekazania pełnych danych o których mowa w ustępie 5.2 poniżej.
- 5.2 Uczestnicy którzy zwyciężyli w Turnieju zobowiązani są do podania niezbędnych danych wymaganych przez Administratora celem przekazania nagrody o której mowa w niniejszym paragrafie w terminie 7 dni od zakończenia Wydarzenia i ogłoszenia wyników Turnieju. Celem wyjaśnienia wątpliwości w przypadku nie podania danych niezbędnych do przekazania nagrody lub przekazania ich w ograniczonym zakresie przez zwycięskich Uczestników Turnieju w terminie o którym mowa w zdaniu poprzedzającym nagroda podlega przepadkowi.
- 5.3 Nagrody są przekazywane wyłącznie za pomocą przelewów BLIK.
- 5.4 Wszelka komunikacja niezbędna do przekazania Nagrody nastąpi niezwłocznie po zakończeniu Turnieju za pośrednictwem korespondencji email przekazanej na adres poczty elektronicznej wskazany w procesie rejestracji Uczestnika Wydarzenia w serwisie Organizatora.

5.5 W turnieju BLIK Classic Cup przewidziane są następujące nagrody:

I miejsce - 1000 PLN

II miejsce - 500 PLN

III-IV miejsce - 250 PLN

#### §6. **DRUŻYNA I UCZESTNICY**

6.1 Każdy Uczestnik musi na każdym etapie Turnieju spełniać warunki uczestnictwa określone w Regulaminie.

6.2 Nicki Uczestników nie mogą być wulgarne ani/oraz obraźliwe dla żadnej grupy społecznej.

6.3 Organizatorzy nie przewidują możliwości zmiany konta za pomocą którego Uczestnik zgłosił się do Turnieju.

6.4 Administracja będzie kontaktowała się z Uczestnikami za pomocą platformy Discord lub e-maili.

6.5 Nazwa wykorzystywana przez Uczestnika Wydarzenia nie może naśladować innego gracza, streamera, celebryty, urzędnika państwowego, pracownika Organizatora Wydarzenia ani żadnej innej osoby lub podmiotu.

6.6 Każdy z Uczestników Wydarzenia ma prawo wziąć udział w danym Wydarzeniu tylko jeden (1) raz (wykorzystując tylko jedno (1) konto użytkownika ustalone dla danego rodzaju gry). Zabronione jest branie udziału w Wydarzeniu więcej razy przy użyciu dodatkowego lub alternatywnego konta (lub kont).

#### §7. **ZASADY RYWALIZACJI - POSTANOWIENIA OGÓLNE**

7.1 Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora w szczególności choć nie wyłącznie Uczestnik Turnieju zobowiązany jest odnosić się z szacunkiem do pozostałych graczy, Administratorów Wydarzenia, widzów i sponsorów.

7.2 W szczególności zabrania się uczestnikom Wydarzenia stosowania gróźb lub zachowywania się w sposób pozbawiony szacunku, znieważania innych, używania obraźliwego słownictwa, opuszczania trwającej rozgrywki, sabotowania gry, spamowania, manipulacji innymi, wyłudzenia bądź jakichkolwiek zabronionych prawem działań.

7.3 Wszelkie przypadki naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu mogą być podstawą do podjęcia działań dyscyplinarnych wobec Uczestnika, niezależnie od tego, czy naruszenie to było celowe.

7.4 W sytuacji nieuregulowanej w Regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez decyzję Administratora. Głównym Administratorem Turnieju jest Dawid Grzybek. Poza serwerem komunikacja z Administratorem przebiega przez czat w pokoju meczowym.

7.5 Wszyscy Uczestnicy przed rozpoczęciem Meczu mogą zostać zweryfikowani przez Administratora pod względem zasad i reguł opublikowanych w regulaminie Turnieju. Każdy Uczestnik powinien sprawdzić przed rozpoczęciem meczu, czy nie ma uwag do przeciwnika za pośrednictwem Discord/ kanałów komunikacji zawartych w serwisie Organizatora. Ewentualne uwagi powinny zostać zgłoszone

Administratorowi w trybie natychmiastowym . W przypadku wystąpienia sytuacji szczególnych naruszających postanowienia niniejszego Regulaminu Organizatorowi przysługuje w dowolnej chwili wyłączne prawo czasowego wstrzymania Meczu.

- 7.6 Każdy z Uczestników, biorących udział w rozgrywkach, może mieć nadane przez Organizatora miejsce klasyfikacyjne względem uzyskanych wyników.
- 7.7 Jeżeli istnieje podejrzenie oszustwa ze strony przeciwnika należy zgłosić zaistniały fakt wraz z dowodami oszustwa (nagrania meczu) do Administratora Wydarzenia nie później niż przed ogłoszeniem wyniku meczu , która się z nimi zapozna i ogłosi werdykt, przy czym Administratorowi Wydarzenia przysługują wyłączne kompetencje w zakresie ewentualnej zmiany wyniku meczu na podstawie zgłoszonych uwag przez Uczestnika. Decyzja Administratora Wydarzenia jest ostateczna. Organizator zobowiązany jest wydać decyzję rozstrzygającą na podstawie zgromadzonych dowodów zgłoszonych przez Uczestnika w terminie do 24 (dwadzieścia cztery) godzin od chwili zgłoszenia o którym mowa w niniejszym ustępie. Decyzją rozstrzygającą o której mowa w niniejszym ustępie zostanie opublikowana za pośrednictwem serwisu Discord
- 7.8 Każdy z Uczestników w każdym momencie dowolnego Meczu powinien grać zgodnie z zasadami Gry i w zgodzie z niniejszym Regulaminem. Jakiegokolwiek formy nieczystych zagrań są zabronione przez niniejszy Regulamin, a ich wykorzystywanie może skutkować podjęciem wobec gracza kroków dyscyplinarnych.
- 7.9 Katalog działań niedozwolonych zawarty w niniejszym Regulaminie ma charakter otwarty, wobec powyższego wszelkie inne działanie niezgodne z zasadami zawartymi w postanowieniach niniejszego Regulaminu mogą po uprzedniej analizie Organizatora Wydarzenia być podstawą do podjęcia kroków dyscyplinarnych wobec Uczestnika Wydarzenia.
- 7.10 Za działania niedozwolone uważane są w szczególności:
  - (a) wykorzystywania błędów występujących w grze, dla uzyskania przewagi tzw. Exploiting.
  - (b) działanie w zмовie z innym uczestników Wydarzenia lub grupą uczestników Wydarzenia (zdefiniowane poniżej) polegające w szczególności na: oddawaniu meczów walkowerem lub ustawianie ich wyników, próba przekupienia sędziego lub arbitra bądź jakakolwiek inna legalna bądź nielegalna czynność lub umowa, której celem jest wpłynięcie (lub próba wpłynięcia) na wynik dowolnego meczu lub Wydarzenia;
  - (c) jakakolwiek modyfikacja klienta Gry, której efektem jest działanie inne od tego jakie było pierwotnie przewidziane przez wydawcę Gry lub Organizatora Wydarzenia;
  - (d) uczestnictwo w Wydarzeniu za pośrednictwem konta innego gracza zarejestrowanego na inną osobę lub zezwolenie na to innemu graczowi (bądź też nakłanianie, zachęcanie lub polecenie innej osobie, by to zrobiła).
  - (e) Korzystanie z urządzeń lub programów służących do oszukiwania lub z jakiegokolwiek podobnej metody prowadzącej do nieuprawnionego premiowania Uczestnika mającej w szczególności na celu zapewnienie przewagi w grze.

- (f) Celowe wykorzystywanie jakichkolwiek funkcji gry (np. błędów w jej kodzie) w sposób niezgodny z zamierzeniem wydawcy gry lub Organizatora Wydarzenia, w celu zapewnienia sobie przewagi w grze.
- (g) Atakowanie innych graczy z wykorzystaniem metody DDoS, swattingu lub innych podobnych środków, mających na celu zakłócenie połączenia innego gracza z klientem Gry.
- (h) Korzystanie z makr lub podobnych metod do automatyzacji akcji wykonywanych w grze.
- (i) Przyjmowanie jakichkolwiek prezentów, nagród, lub innych świadczeń rzeczowych lub pieniężnych w zamian za obietnice wykonania usług, usługi wykonane lub takie, które mają być wykonane i wiążą się z nieuczciwą grą ( w szczególności polegające na oddanie meczu lub sesji walkowerem bądź ustawianie meczu lub sesji).

7.11 Każda zniewaga przeciwnika zarówno podczas Rozgrywki jak i Komunikacji na Discordzie podlega karze dyscyplinarnej. W przypadku naruszenia tego podpunktu Regulaminu należy zgłosić ten fakt do Administracji dołączając dowody w postaci zrzutów ekranu.

7.12 Każdy uczestnik musi wziąć udział we wszystkich rozgrywkach, do których się zakwalifikował w ramach postępow w Wydarzeniu. Każdy uczestnik wchodzący w skład danej drużyny lub gracz indywidualny w celu właściwej klasyfikacji zobowiązany jest wziąć udział w wszystkich rundach rozgrywkowych w ramach prowadzonych rozgrywek dla danego Wydarzenia pod rygorem dyskwalifikacji z dalszego udziału w Turnieju.

## §8. ROZGRYWKI MECZOWE

### 8.1

#### Ustawienie szablonu - Jebus Cross

**Rozmiar mapy:** XL

**Podziemia:** Nie

**Gracze ludzcy lub komputerowi:** 2

**Gracze komputerowi:** 0

**Drużyny:** Brak drużyn

**Typ drogi:** Tylko najlepsze drogi.  
(opcja po prawej stronie)

**Woda:** Brak

**Sila potworów:** Silne

**Poziom trudności:** 160%

**Zasady turniejowe (tournaments rules):** Tak

**Chronione zapisy:** Tak

**Zegar:** Szachowy,  
12:00+06:00+02:00. (Po wyraźnej zgodzie obu graczy zegar można dostosować)

**Tury jednoczesne:** Tak, do 116.  
(Po wyraźnej zgodzie obu graczy długość tur jednoczesnych można dostosować)

**Neutralna walka PvP:** Nie

**Dodatkowe restarty techniczne:**  
Brak

### **Dodatkowe zasady:**

- Zakaz wchodzenia do nieotwartych przez któregoś z graczy stref przy użyciu zakłęb wrotu wymiarów lub lot, bądź też artefaktu skrzydła anioła. Wyjątkiem jest wylądowanie na straźniku danej strefy wywołując od razu walkę.

### **8.2 Licytacje i początek gry:**

- (a) Do połączenia się należy użyć lobby dostępnego w dodatku Horn of the Abyss. Jeden z graczy zakłada pokój i hasło do niego przekazuje rywalowi. Regulamin nie ustanawia o graniu meczu rankingowego.
- (b) Wykonuje rozlosowanie pary miast. (opcja 'Random vs Random' dostępna w zakładce 'Pvp Options')
- (c) Każdy z graczy ma prawo do darmowego, ponownego rozlosowania pary miast oraz zbanowania jednego z nich, jest to tzw. 'roll'. O rollu jako pierwszy decyduje gracz hostujący pokój
- (d) Pierwszą licytację - o miasto - rozpoczyna gracz hostujący pokój. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby 100. Gracze przebijają się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spasuje. Zwycięzca licytacji jako pierwszy wybiera miasto z rozlosowanej pary oraz bohatera startowego
- (e) Drugą licytację - o kolor - rozpoczyna gracz hostujący pokój. Podaje on kwotę będącą wielokrotnością liczby 100. Gracze przebijają się wielokrotnością tej liczby aż jeden z graczy spasuje. Zwycięzca jako pierwszy wybiera kolor.
- (f) Gracze dobierają bonus startowy według własnego uznania.
- (g) Po zakończeniu licytacji, gracz hostujący przelewa między graczami złoto. (opcja 'Gold Transfer' w zakładce 'Pvp Options')

### **8.3 Pozostałe zasady gry:**

- (a) Po rozpoczęciu gry, gracze mogą skorzystać z dwóch restartów w dniu pierwszym (111) lub jednym restarcie w dniu drugim (112). Pierwszą decyzję o restarcie podejmuje gracz czerwony wpisując '+' w przypadku chęci zagrania mapy lub '111' bądź '112' w przypadku chęci zrestartowania mapy. Następnie gracz niebieski robi to samo.
- (b) W przypadku sytuacji, gdzie gracz niebieski, nie wzbudzając podejrzeń czerwonego, odda turę z chęcią restartu, a następnie gracz czerwony odda turę i nastąpi kolejny dzień, gracz niebieski jest w obowiązku napisania decyzji o restarcie nie rozpoczynając kolejnej tury. Informację o restarcie należy napisać bezpośrednio przez czat w interfejsie lobby, klikając przycisk w prawym dolnym rogu w trakcie gry.
- (c) Graczom przysługują tzw. **restarty techniczne**. Restarty techniczne są dostępne, gdy mapa jest zbugowana, brakuje przejścia do kolejnych stref, w danej strefie nie wygenerowały się miasta zgodnie ze schematem szablonu lub występuje straźnik blokujący wszystkie dostępne kierunki ekspansji drogowej, którego nie da się pokonać bez utraty 75% startowego wojska (definiowane jako sumaryczne HP wojska dostępnego na start i możliwego

do wykupu w pierwszej turze gry) przy możliwie optymalnym rozegraniu walki. Oprócz tego, ów restart przysługuje, gdy nie wygenerowały się dane obiekty i lokacje.

- (d) Po rozegraniu gry, przegrany gracz wpisuje 'GG' bez względu czy mecz jest meczem rankingowym czy nie. 'GG' w tym przypadku świadczy o przyznaniu porażki, jest także dowodem w trakcie pisania sprawozdania.
- (e) Po zakończeniu spotkania, gracze są zobowiązani do podania haseł do chronionych zapisów gry.
- (f) Poza zakończeniu meczu, jeden z graczy jest zobowiązany do podania wyniku na stronie toornament.com

- 8.4 Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku problemów z serwerami na których będą rozgrywane poszczególne Mecze. W przypadku wystąpienia problemów technicznych z serwerami które skłania czyni niemożliwym realizację Turnieju przy zachowaniu zasad fair play, oraz rzetelnego współzawodnictwa Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do zmiany terminu Rozgrywek na najbliższy możliwy termin. W celu wyjaśnienia wątpliwości w wyłącznej gestii Organizatora pozostaje prawo do stwierdzenia, iż wystąpiły obiektywne przeszkody natury technicznej w realizacji Wydarzenia lub jego części a w konsekwencji stwierdzenie i ustalenie nowego terminu rozgrywek.
- 8.5 Wszelkie działania gracza skutkujące rozłączeniem będą uznawane za celowe, niezależnie od rzeczywistych intencji gracza. Celowe rozłączenie nie jest uznawane za błąd techniczny i jako takie nie może być podstawą do powtórzenia meczu.

## §9. KARY I DZIAŁANIA DYSCYPLINARNE

- 9.1 W przypadku gdy Organizator Wydarzenia stwierdzi iż działanie lub zaniechanie uczestnika Wydarzenia narusza reguły i postanowienia ustalone treścią niniejszego regulaminu może podjąć wobec osoby naruszającej następujące Działania Dyscyplinarne :
- (a) Ostrzeżenie gracza (słowne lub pisemne), publicznie lub na osobności przy czym droga komunikacji w przedmiocie udzielenia ostrzeżenia o którym mowa w niniejszym punkcie pozostaje wyłącznej gestii Organizatora Wydarzenia;
  - (b) Utrata punktów w aktualnym lub przyszłym meczu bądź meczach;
  - (c) Odebranie wszystkich nagród przyznanych temu Uczestnikowi
  - (d) Dyskwalifikacja gracza z jednej lub więcej sesji i/lub meczów danego Wydarzenia;
  - (e) Odebranie graczowi prawa do udziału w jednym lub w większej liczbie Wydarzeń, które będą w przyszłości organizowane przez Organizatora;
- 9.2 W celu wyjaśnienia wątpliwości podstawą do nałożenia kar dyscyplinarnych o których mowa powyżej w szczególności jest odstępstwo od sposobu organizacji i przeprowadzenia Meczów, naruszenie warunków umowy uczestnictwa w Turnieju, naruszenie Regulaminu, naruszenie innych przepisów prawa powszechnie



obowiązującego, naruszenie przepisów wydanych przez Organizatora lub próba oszustwa.

- 9.3 W przypadku nałożenia na Uczestnika kar lub podjęcia działań dyscyplinarnych o których mowa w niniejszym paragrafie każdorazowo rodzaj nałożonej kary dyscyplinarnej zależy od stopnia naruszenia, w szczególności sposobu organizacji lub przeprowadzenia meczu, dochowania warunków umowy, regulaminów lub przepisów prawa oraz uporczywości naruszeń i ich konsekwencji.
- 9.4 Kara dyskwalifikacji, o której mowa powyżej oznacza, że Uczestnik zostaje wyłączona z dalszego udziału w wydarzeniu i traci jakiegokolwiek uzyskane uprzednio prawa do nagród.

#### **§10. STREAMING, MEDIA**

- 10.1 Każdy uczestnik ma możliwość prowadzenia transmisji na własnym kanale w mediach społecznościowych (treści Uczestnika Wydarzenia).
- 10.2 Uczestnicy fazy finałowej muszą udostępnić swój point of view (POV) w celu transmisji finału przez Organizatora.
- 10.3 Wszelkie informacje lub treści prezentowane w toku transmisji na kanałach Uczestnika Wydarzenia w mediach społecznościowych muszą spełniać wymogi ustalone treścią niniejszego regulaminu.
- 10.4 W szczególności wszelkie Treści Uczestnika Wydarzenia muszą być zgodne z następującymi normami dotyczącymi treści: Treści Uczestnika Wydarzenia nie mogą być niezgodne z prawem, stanowić oszustwa, mieć obscenicznego, zastraszającego ani zniesławiającego charakteru, stanowić naruszenia prywatności albo praw własności intelektualnej, w inny sposób szkodzić osobom trzecim ani być niewłaściwe oraz nie mogą stanowić ani zawierać wirusów komputerowych, namawiania do kupna, łańcuszków pocztowych, wysyłanych masowo wiadomości elektronicznych ani jakiegokolwiek innej formy „spamu”.
- 10.5 Organizator Wydarzenia zastrzega sobie prawo używania imienia i nazwiska, taga, nagrań dźwięku, podobizny, wideo, statystyk z rozgrywek i/lub identyfikatora konta dowolnego gracza w celu promocyjnym przed, w trakcie i po dacie zakończenia Wydarzenia, w dowolnych środkach przekazu na całym świecie, bezterminowo, lecz wyłącznie w celu upubliczniania Wydarzenia lub innych Wydarzeń w Grze związanych z działalnością Organizatora Wydarzenia oraz programów.

#### **§11. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH**

- 11.1 W celu uczestnictwa w Turnieju Uczestnik powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane” lub „dane osobowe”).
- 11.2 Przetwarzanie danych wskazanych w niniejszym rozdziale będzie przebiegało zgodnie z postanowieniami polityki prywatności której treść znajduje się na stronie internetowej Organizatora Wydarzenia [beloud.gg](http://beloud.gg)

#### **§12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

- 12.1 Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma Organizator.

- 12.2 Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego publikacji przez Organizatora.
- 12.3 W celu uniknięcia wątpliwości Rozgrywki będą rozgrywane zgodnie z czasem lokalnym dla Polski według danego okresu roku.
- 12.4 Organizator potrąci z Nagrody kwotę podatku należnego od osób fizycznych od kwoty wygranej o której mowa w paragrafie 5 Regulaminu w wysokości 10% wartości nagrody zgodnie z art. 41 ust. 4 i ust. 7 w zw. z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych
- 12.5 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu Rozgrywek, jeżeli wyniknęły z przyczyn losowych (np. utrata połączenia internetowego i inne problemy techniczne) oraz na skutek okoliczności, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.