

## REGULAMIN TURNIEJU (Orbit Cup)

### §1 SŁOWNIK POJĘĆ

- (a) **Organizator** – beloud sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Szara 10, 00-420 Warszawa, wpisaną 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 League of Legends o charakterze sportowym pod nazwą „Orbit Cup” organizowane i zarządzane przez Organizatora. Turniej odbywa się w terminie 13-14.04.2022. 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) **Drużyna** - zespół Uczestników, funkcjonujących w Turnieju pod określoną nazwą i logotypem. Drużyna składa się z pięciu zawodników. Każda ze zgłoszonych osób jest również Uczestnikiem i może być członkiem tylko jednej Drużyny. Drużyna jest definiowana jako zespół, który przyjął zaproszenie od Organizatora, akceptując tym samym zasady Turnieju i jego regulamin.
- (f) **Kapitan** - osoba odpowiedzialna za komunikację turniejową pomiędzy Drużyną, a Administratorami turnieju, oznaczona w ramach prowadzonych w sposób odróżniający go od pozostałych uczestników turnieju będących członkami jednej Drużyny.
- (g) **Regulamin** – zbiór zasad i postanowień, którym podlegają wszyscy Uczestnicy rozgrywek Orbit 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.
- (h) **League of Legends** – gra elektroniczna, która jest tematem rozgrywek. Rozgrywana w formacie MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), której producentem jest marka Riot.
- (i) **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.
- (j) **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 dany Mecz może się odbywać w formie:

- (k) **Discord** - aplikacja służąca do komunikacji między Administratorami turnieju, a jego Uczestnikami, poprzez serwer przynależny do Organizatora Wydarzenia.
- (l) **Postać** - bohater gry League of Legends, wybrany lub zbanowany przez Uczestnika Turnieju.
  
- (m) **Dyskwalifikacja** - pozbawienie Uczestnika prawa udziału w dalszych etapach rozgrywki.
- (n) **ERL** - rozgrywka Ligi Regionalnej, ligi zakwalifikowanej przez Riot Games jako oficjalną profesjonalną ligę danego regionu. W przypadku Polski oficjalną ligą regionalną uznawaną przez Riot Games jest Ultraliga;

## §2. §2 POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 2.1 Niniejszy oficjalny regulamin Wydarzenia Orbit 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 League of Legends (zwanego 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 Warunkiem udziału w Wydarzeniu jest wyrażenie zgody przez gracza (a jeśli gracz jest osobą Młodocianą (zgodnie z definicją poniżej), wyrażenie zgody w imieniu tego gracza przez jego rodzica lub opiekuna prawnego) na przestrzeganie przez cały czas warunków niniejszego Regulaminu, w tym kodeksu postępowania zawartego w §7. Gracz (a jeśli gracz jest Młodociany, jego rodzic lub opiekun prawny) może zaakceptować Regulamin poprzez kliknięcie przycisku akceptacji lub zgody, zamieszczonego przez Organizatora Wydarzenia. Biorąc udział w dowolnej grze lub meczu wchodzącym w skład Wydarzenia, gracz (lub jeśli jest Młodociany, jego rodzic lub prawny opiekun) potwierdza, że zaakceptował Regulamin zgodnie z niniejszą punktem 2.3
- 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 League of Legends, dostępnej pod adresem [www.riotgames.com/en/terms-of-service-PL](http://www.riotgames.com/en/terms-of-service-PL) (zwanego dalej „Umową Licencyjną League of Legends”). Niniejszy Regulamin obowiązuje w połączeniu z Umową Licencyjną League of Legends, 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 oraz serwisu Organizatora Wydarzenia beloud.gg. Organizator będzie umieszczał wszelkie niezbędne informacje dotyczące rozgrywek, takie jak regulamin, harmonogram, informacje bieżące oraz medialne.
- 3.2 Uczestnikami turnieju mogą być osoby fizyczne posiadające obywatelstwo polskie.
- 3.3 Do turnieju mogą przystąpić jedynie osoby nie będące zakontraktowane przez jakąkolwiek organizację esportową biorącą udział w rozgrywkach ERL (regionalne ligi esportowe), celem wyjaśnienia ewentualnych wątpliwości podmiotami mogącymi wziąć udział w Wydarzeniu są wyłącznie osoby fizyczne które nie posiadają statusu profesjonalnego zawodnika sportów elektronicznych; rozumianego jako osobę fizyczną klasyfikowaną co najmniej w regionalnej lidze esportowej.
- 3.4 Do turnieju mogą przystąpić osoby, które mają ukończone 16 lat lub osoby które mają ukończone 13 lat i dostarczyły zgodę rodzica.
- 3.5 Liczba punktów w meczu ustalana jest na podstawie wygranych rund Turnieju, przy czym każda wygrana runda w Turnieju oznacza jeden punkt

### §4. INFORMACJE O ROZGRYWKACH

Komunikacja przedmeczowa odbywa się na platformie Discord.

Dzień 1 (13.04.2022 - Środa)

1 mecz: 19:00 (1/32)

2 mecz: 20:00 (1/16)

3 mecz: 21:00 (1/8)

4 mecz: 22:00 (1/4)

Dzień 2 (14.04.2022 - Czwartek): - Półfinał BO1 i Finał BO3

1 mecz: 17:00 (1/2)

2 mecz: 18:30 (1/2)

3 mecz: 20:00 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 Przyjętym formatem rozgrywek jest format Pojedynczej Eliminacji (tzw. Single Elimination), tj. turniej zbudowany jest na zasadzie rund, gdzie dla wygranej rundy oznacza awans wygranej Uczestników do kolejnej rundy Turnieju, natomiast przegranej rundy oznacza eliminację z Turnieju.
- 4.3 Komunikacja w trakcie Wydarzenia odbywa się za pośrednictwem kanału Organizatora na platformie Discord, w imieniu Organizatora stroną do kontaktu jest Administrator Wydarzenia oraz osoby przez niego wskazane. komunikacji odpowiada Administrator. .

#### §5. NAGRODY

- 5.1 Nagroda pieniężna w wysokości ustalonej wedle postanowień poprzedzających zostanie przekazana po ½ 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 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.
- 5.4 W turnieju Orbit Cup dla Uczestników przewidziane są następujące nagrody:  
- I miejsce - 1000 PLN

#### §6. 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 przewidują możliwość zmiany nazwy Gracza na jej wniosek, jednakże nie przewidują możliwości zmiany konta za pomocą którego Uczestnik zgłosił się do Turnieju.
- 6.4 W przypadku wystąpienia okoliczności o których mowa w ustępie 6.2 powyżej Uczestnik może zostać wezwany przez Organizatora do zmiany nazwy Uczestnika

w terminie 30 minut od zgłoszenia pod rygorem wykluczenia Uczestnika z dalszego udziału w Turnieju. ,

- 6.5 Administracja będzie kontaktowała się z Uczestnikami za pomocą platformy Discord lub e-maili.
- 6.6 Nazwa wykorzystywana przez Uczestnika Wydarzenia nie może naśladować innego gracza, streamera, celebryty, urzędnika państwowego, pracownika Organizatora Wydarzenia ani żadnej innej osoby lub podmiotu.
- 6.7 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 działania 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 innymi uczestnikami Wydarzenia lub grupą uczestników Wydarzenia (zdefiniowane poniżej) polegające w szczególności na: oddawaniu meczów walkowerem lub ustawianie ich wyników, próba przekupienia sędziego lub arbitra bądź jakiegokolwiek inna legalna bądź nielegalna czynność lub umowa, której celem jest wpłynięcie (lub próba wpłynięcia) na wynik dowolnego meczu lub Wydarzenia;
  - (c) jakiegokolwiek 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 postępów w Wydarzeniu. Każdy 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.
- 7.13 Przed każdym meczem ćwierćfinałowym, półfinałowym oraz finałowym Uczestnicy są zobowiązani do stawienia się na kanale Discord w czasie wyznaczonym przez Administrację pod rygorem dyskwalifikacji

## §8. ROZGRYWKI MECZOWE

- 8.1 Wszystkie spotkania odbywają się na serwerze EUNE (Europe Nordic & East)
- 8.2 Turniej odbywa się w trybie Single Elimination 5vs5 .
- 8.3 Rozgrywki odbywają się na mapie Summoners Rift w trybie Tournament Draft.
- 8.4 Warunkiem zwycięstwa jest zniszczenie wrogiego nexusa.
- 8.5 Zawodnicy kontaktują się ze sobą za pomocą gry League of Legends poprzez dodanie przeciwnika do listy znajomych, po czym tworzą rozgrywkę niestandardową zgodnie z zasadami przedstawionymi powyżej.
- 8.6 Uczestnicy muszą wystartować grę w ciągu 10 minut od czasu podanego w terminarzu, jeżeli któraś ze stron nie odpowiada należy się skontaktować z Administracją.
- 8.7 Uczestnik który wygra zobowiązany jest do zrobienia Screenshota (zrzutu ekranu) lobby po zakończonym Mecz w terminie 10 minut od zakończenia Mecz, na którym wyraźnie będzie widać, który uczestnik wygrał oraz, dodania go na stronie turniejowej beloud.gg, wchodząc w drabinkę i wybierając swój mecz.
- 8.8 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.
- 8.9 W przypadku problemów z porozumieniem między Uczestnicy proszone one są o bezzwłoczne zgłoszenie się do Administracji, ewentualne negatywne konsekwencje dla prawidłowego przebiegu Wydarzenia lub jednostkowych



Rozgrywek będą poddane wyłącznej decyzji Organizatora, która z chwilą wydania jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie

- 8.10 Brak zgłoszenie o którym mowa w ustępie 8.9 powyżej w terminie 5 minut od wystąpienia problemu uprawnia Organizatora do pozostawienia skargi bez rozpoznania.
- 8.11 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.
- 8.12 Każda z Drużyn może posiadać jednego zawodnika rezerwowego.

## §9. PUNKTACJA

1. W systemie BO1 wygrywa Uczestnik, który jako pierwszy uzyska wynik 1 zwycięstw w mapach.
2. W systemie BO3 wygrywa Uczestnik, który jako pierwszy uzyska wynik 2 zwycięstw w mapach.

## §10. KARY I DZIAŁANIA DYSCYPLINARNE

- 10.1 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;
- 10.2 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.

- 10.3 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.
- 10.4 Kara dyskwalifikacji, o której mowa powyżej oznacza, że Uczestnik zostaje wyłączona z dalszego udziału w wydarzeniu i traci jakiegokolwiek uzyskane uprzednio prawa do nagród.

## §11. STREAMING, MEDIA

- 11.1 Każdy uczestnik ma możliwość prowadzenia transmisji na własnym kanale w mediach społecznościowych (treści Uczestnika Wydarzenia) .
- 11.2 Każda transmisja z rozgrywki musi mieć ustawione 60-sekundowe opóźnienie.
- (a) od fazy półfinałowej opóźnienie ma wynosić 200 sekund
- 11.3 Wszelkie informacje lub treści prezentowane w toku transmisji na kanałach Uczestnika Wydarzenia w mediach społecznościowych muszą spełniać wymogi ustalone treścią niniejszego regulaminu.
- 11.4 Każdy z uczestników jest zobowiązany do śledzenia naszych kanałów social media:
- (a) Twitter - <https://twitter.com/beLoudGG>
- (b) Instagram - <https://www.instagram.com/beloudgg/>
- (c) Facebook - <https://www.facebook.com/beloudgg>
- 11.5 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”.
- 11.6 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.

## §12. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

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

### §13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 13.1 Prawo interpretacji Regulaminu przysługuje Organizatorowi, a w kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie wyłączne prawo do decydowania ma Organizator.
- 13.2 Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego publikacji przez Organizatora.
- 13.3 W celu uniknięcia wątpliwości Rozgrywki będą rozgrywane zgodnie z czasem lokalnym dla Polski według danego okresu roku.
- 13.4 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
- 13.5 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.