

Regulamin projektu “Letnia Szkoła Esportowa”

edycja 2024

I. DEFINICJE

1. **Ambasador Projektu** - osoba zatrudniona przez Organizatora posiadająca rozpoznawalność w internecie (w szczególności w społeczności League of Legends lub Valorant) oraz kompetencje do prowadzenia wyznaczonych jej akcji związanych z Projektem oraz osoba promująca Projekt.
1. **League of Legends** - darmowa gra komputerowa typu MOBA produkcji Riot Games na platformę PC oraz Mac.
2. **Valorant** - darmowa gra komputerowa typu FPS produkcji Riot Games na platformę PC oraz Mac.
3. **Organizator** - WTV sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Józefa Mianowskiego 2B, 51-601 Wrocław, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000593878, posiadająca numer NIP: 5862302397, REGON: 363302932, o kapitale zakładowym w wysokości 5.250,00 zł.
4. **Projekt** - akcja marketingowa pod nazwą “Letnia Szkoła Esportowa” prowadzona przez Organizatora.
5. **Regulamin** – niniejszy regulamin Projektu.
6. **Regulamin Turnieju** - zbiór zasad dotyczących formatu, harmonogramu i zasad rozgrywk w Turniejach dostępny na Stronie WWW oraz Serwerze Discord.
7. **Serwer Discord** - kanał utworzony na platformie Discord dostępny pod adresem: <https://discord.com/invite/8UtmEj5wWx>
8. **Strona WWW** - witryna internetowa dostępna pod adresem: <https://letniaszkolaesportowa.pl>
9. **Turniej** - rywalizacja solowa lub drużynowa w League of Legends lub Valorant z określoną pieniężną pulą nagród odbywająca się na zasadach ustalonych przez Regulamin Turnieju.
10. **Finał LAN** - stoisko Projektu umieszczone na przestrzeni targowej w trakcie wydarzenia Meet At Rift Festiwal 2024 odbywającego się w dniach 30 sierpnia - 1 września 2024 roku na Hali Maszyn EC1 w Łodzi.
11. **Uczestnik** - każda osoba, która zapisze się do Projektu przez Serwer Discord.
12. **Uniwersytety WSB Merito:**
 - Centrum Rozwoju Szkół Wyższych Merito spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Pastelowej 16, 60-198 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego

przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000096209,

- Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Powstańców Wielkopolskich 5, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod nr 47,
- Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku z siedzibą w Gdańsku, przy ul. Grunwaldzkiej 238a, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod nr 314,
- Uniwersytet WSB Merito w Toruniu z siedzibą w Toruniu, przy ul. Młodzieżowej 31a, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod nr 148,
- Uniwersytet WSB Merito we Wrocławiu z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Fabrycznej 29-31, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod nr 146,
 - Uniwersytet Dolnośląski DSW Merito we Wrocławiu z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Strzegomskiej 55, 53-611 Wrocław, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 118,
 - Federacja Naukowa WSB – DSW Merito, z siedzibą w Gdańsku, przy al. Grunwaldzkiej 238A, 80-266 Gdańsk, zarejestrowana w rejestrze federacji pod numerem 1, NIP 584-27-85-435.

II. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Projekt odbywa się w oparciu o postanowienia Regulaminu.
2. Projekt składa się z części rozłożonych w czasie od dnia 15 lipca 2024 roku do dnia 1 września 2024 roku. Te części to:
 - a. Turnieje w formacie 2 na 2 dostępnych jedynie dla Uczestników.
 - b. Materiały wideo projektu publikowane na Serwerze Discord.
 - c. Dedykowane spotkania dostępne jedynie dla Uczestników na Serwerze Discord z Ambasadorami Projektu, w trakcie których Uczestnicy będą mogli zadać pytania oraz porozmawiać z Ambasadorami Projektu.
 - d. Finał LAN Projektu, w trakcie którego rozegrane zostaną finałowe starcia Turniejów.
3. Wszelkie działania związane z przeprowadzeniem Projektu wykonuje Organizator lub osoby przez niego wyznaczone.
4. Organizator przeprowadza Projekt za pośrednictwem sieci Internet, w szczególności za pośrednictwem Serwera Discord.
5. Projekt nie jest grą hazardową, grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w przepisach ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009 nr 201 poz. 1540 z późn.zm.).

III. UCZESTNICZY

1. Uczestnictwo w Projekcie jest dobrowolne.
2. Uczestnikiem może być każda osoba fizyczna posiadająca minimum 18 lat w dniu rozpoczęcia Projektu, zamieszkała bądź aktualnie przebywająca na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych lub zgodę przedstawiciela ustawowego na udział w Projekcie.
3. W Projekcie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora, Uniwersytetów WSB Merito oraz członkowie ich najbliższych rodzin, przez co rozumie się małżonka, wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, przysposobionych i przysposabiających, a także osoby pozostające z tymi osobami w faktycznym pożyciu.
4. Przystąpienie do Projektu jest równoznaczne z akceptacją przez Uczestnika Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w Regulaminie zasad, jak również potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Projekcie.

IV. ZASADY UCZESTNICTWA W PROJEKCIE

1. Aby wziąć udział w Projekcie należy dołączyć do Serwera Discord oraz zarejestrować się za pośrednictwem strony WWW podając następujące dane:
 - a. Imię
 - b. Nazwisko
 - c. Adres zamieszkania
 - d. Wybrany Uniwersytet WSB Merito
 - e. Adres email.
2. Aby wziąć udział w Turnieju należy wejść w odpowiedni link do platformy Challengermode.com umieszczony na Serwerze Discord oraz podać swój nick Discord w celu weryfikacji Organizatora.

V. REKLAMACJE

1. Uczestnik może złożyć reklamację w związku z Projektem poprzez adres e-mail: kontakt@whatever.gg.
2. W reklamacji Uczestnik powinien podać swoje imię, nazwisko, adres e-mail oraz opis nieprawidłowości w realizacji Projektu. W przypadku braku potrzebnych informacji, Organizator zastrzega sobie prawo wezwania Uczestnika do uzupełnienia braków w terminie 7 dni od dnia takiego wezwania. Nieuzupełnienie przez Uczestnika braków uprawnia Organizatora do pozostawienia zgłoszenia bez rozpoznania.
3. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 30 dni od dnia jej otrzymania oraz informuje Uczestnika poprzez podany przez Uczestnika adres e-mail, za pośrednictwem którego Uczestnik złożył reklamację, o sposobie jej rozpatrzenia.
4. Organizator rozpatruje reklamacje na podstawie Regulaminu.

VI. DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Uczestników przetwarzanych w celach realizacji Projektu jest WTV sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Józefa Mianowskiego 2B, 51-601 Wrocław, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000593878, posiadająca numer NIP: 5862302397, REGON: 363302932, o kapitale zakładowym w wysokości 5.250,00 zł.
2. Uczestnik w każdym momencie może wnieść wniosek o wgląd, edycję lub usunięcie swoich danych osobowych poprzez kontakt z Organizatorem za pośrednictwem adresu email: kontakt@whatever.gg.
3. Administratorami danych osobowych Uczestników przetwarzanych w celach marketingowych są:
 - a) Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Strzegomskiej 55, 53-611 Wrocław, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 118,
 - b) Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku, z siedzibą w Gdańsku, przy al. Grunwaldzkiej 238A, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 314,
 - c) Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Powstańców Wielkopolskich 5, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 47,
 - d) Uniwersytet WSB Merito w Toruniu z siedzibą w Toruniu, przy ul. Młodzieżowej 31a, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 148,
 - e) Uniwersytet WSB Merito we Wrocławiu z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Fabrycznej 29- 31, wpisany do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 146.
4. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych Osobowych UUniwersytetów WSB Merito Mateuszem Potockim jest możliwy za pośrednictwem poczty elektronicznej, adres e-mail: inspektor@merito.pl.
5. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu:
 - a) realizacji Projektu. Podstawą prawną przetwarzania jest przepis art. 6 ust. 1 lit. f RODO;
 - b) realizacji obowiązków wynikających z przepisów prawa. Podstawą prawną przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. c RODO;
 - c) marketingowym. Podstawą prawną przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO;
 - d) prawnie usprawiedliwionego interesu każdego z Administratorów – w celu ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami. Podstawą prawną przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
6. Odbiorcami danych osobowych Uczestników będą podmioty posiadające prawo dostępu do danych na podstawie przepisów prawa oraz podmioty współpracujące z każdym z Administratorów w zakresie niezbędnym do prawidłowej realizacji zadań spoczywających na danym Administratorze.
7. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, poprawiania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania.
8. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony

Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie jej danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO).

9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany.
10. Dane mogą być przekazywane do państwa trzeciego (poza EOG) jeśli ma tam siedzibę usługodawca danego Administratora. W związku z możliwością przekazania danych Uczestnika poza terytorium EOG, Administrator zadbał, aby dostawcy dawali gwarancję wysokiego stopnia ochrony danych osobowych. Dane mogą być też przekazywane organom publicznym, ale tylko gdy upoważniają ich do tego obowiązujące przepisy. W żadnym przypadku przekazanie danych nie zwalnia Administratora z odpowiedzialności za ich przetwarzanie.

VII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia Projektu.
2. W kwestiach nieobjętych postanowieniami Regulaminu stosuje się właściwe przepisy kodeksu cywilnego.
3. Regulamin jest dostępny na Stronie WWW.