

Regulamin projektu “Letnia Szkoła Esportowa”

I. DEFINICJE

1. **Ambasador Projektu** - osoba zatrudniona przez Organizatora posiadająca rozpoznawalność w internecie (w szczególności w społeczności League of Legends) oraz kompetencje do prowadzenia wyznaczonych jej akcji związanych z Projektem oraz osoba promująca Projekt.
2. **Dolnośląska Szkoła Wyższa:** Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Strzegomskiej 55, 53-611 Wrocław, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 118
3. **League of Legends** - darmowa gra komputerowa typu MOBA produkcji Riot Games na platformę PC oraz Mac.
4. **Organizator** - Knacks sp. z o.o. z siedzibą w Oleśnicy, przy ul. Wikliniarskiej 14A, 56-400 Oleśnica, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, IX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000930860, posiadająca numer NIP: 9112040417, REGON: 520364260, o kapitale zakładowym w wysokości 7.350,00 zł.
5. **Projekt** - akcja marketingowa pod nazwą “Letnia Szkoła Esportowa” prowadzona przez Organizatora.
6. **Regulamin** – niniejszy regulamin Projektu.
7. **Regulamin Turnieju** - zbiór zasad dotyczących formatu, harmonogramu i zasad rozgrywki w Turniejach dostępny na Stronie WWW ora Serwerze Discord.
8. **Serwer Discord** - kanał utworzony na platformie Discord dostępny pod adresem: <https://discord.com/invite/8UtmEj5wWx>
9. **Strona WWW** - witryna internetowa dostępna pod adresem: <https://letniaszkolaesportowa.pl>
10. **Turniej** - rywalizacja solowa lub drużynowa w League of Legends z określoną pieniężną pulą nagród odbywająca się na zasadach ustalonych przez Regulamin Turnieju.
11. **Uczestnik** - każda osoba, która zapisze się do Projektu przez Serwer Discord.
12. **Wyższe Szkoły Bankowe:**
 - a) Wyższa Szkoła Bankowa w Poznaniu z siedzibą w Poznaniu przy ul. Powstańców Wielkopolskich 5, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 47,
 - b) Wyższa Szkoła Bankowa we Wrocławiu z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Fabrycznej 29-31, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 146,

- c) Wyższa Szkoła Bankowa w Toruniu z siedzibą w Toruniu przy ul. Młodzieżowej 31a, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 148,
- d) Wyższa Szkoła Bankowa w Gdańsku z siedzibą w Gdańsku przy al. Grunwaldzkiej 238A, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 314,
- e) Wyższa Szkoła Bankowa w Warszawie z siedzibą w Warszawie przy ul. Łabiszyńskiej 25, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 311.

II. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Projekt odbywa się w oparciu o postanowienia Regulaminu.
2. Projekt składa się z trzech części rozłożonych w czasie od dnia 4 lipca 2022 roku do dnia 25 września 2022 roku. Te części to:
 - a. transmisje na żywo prowadzone na platformie twitch.tv, w trakcie których Ambasadorzy Projektu przeprowadzą treningi z udziałem Uczestników projektu;
 - b. 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;
 - c. turnieje w formacie 1 na 1, 2 na 2 oraz 5 na 5 dostępnych jedynie dla Uczestników.
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, Dolnośląskiej Szkoły Wyższej i Wyższych Szkół Bankowych 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 podając następujące dane:
 - a. imię,
 - b. kod pocztowy,
 - c. aktualny status nauczania / pracy,
 - d. adres email.
2. Aby wziąć udział w sesji trenerskiej organizowanej w trakcie Projektu należy zgłosić się za pośrednictwem odpowiedniego kanału na Serwerze Discord podając swoją nazwę przywoływacza w League of Legends, aktualną rangę oraz link do profilu na platformie internetowej <https://op.gg>. Spośród zgłoszonych osób Ambasador w trakcie transmisji na żywo będzie wybierał Uczestników na podstawie dopasowania kont Uczestników do tematyki treningu.
3. 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: tournaments@knacks.pro.
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 Knacks sp. z o.o. z siedzibą w Oleśnicy, przy ul. Wikliniarskiej 14A, 56-400 Oleśnica, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, IX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000930860, posiadająca numer NIP: 9112040417, REGON: 520364260, o kapitale zakładowym w wysokości 7.350,00 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: tournaments@knacks.pro.
3. Administratorami danych osobowych Uczestników przetwarzanych w celach marketingowych są:
 - a) Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Strzegomskiej 55, 53-611 Wrocław, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 118,
 - b) Wyższa Szkoła Bankowa z siedzibą w Gdańsku, przy al. Grunwaldzkiej 238A, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 314,
 - c) Wyższa Szkoła Bankowa w Poznaniu, z siedzibą w Poznaniu przy ul. Powstańców Wielkopolskich 5, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 47,
 - d) Wyższa Szkoła Bankowa w Toruniu, z siedzibą w Toruniu przy ul. Młodzieżowej 31a, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 148,
 - e) Wyższa Szkoła Bankowa w Warszawie, z siedzibą w Warszawie przy ul. Łabiszyńskiej 25, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 311,
 - f) Wyższa Szkoła Bankowa we Wrocławiu, z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Fabrycznej 29- 31, wpisana do ewidencji uczelni niepublicznych pod numerem 146.
4. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych Osobowych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej oraz Wyższych Szkół Bankowych Rafałem Surowy jest możliwy za pośrednictwem poczty elektronicznej, adres e-mail: iod@dsw.edu.pl lub iod@wsb.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.