

Regulamin turnieju ESKA eCup

1. WSTĘP

1. Turniej nie jest związany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. lub jej licencjodawców.
2. Turniej – rozgrywki o charakterze sportu elektronicznego pod nazwą ESKA eCup w grę FIFA 23 organizowane i zarządzane przez Organizatora.
3. Organizatorem turnieju ESKA eCUP jest agencja Galaktus Sp. z o.o. z siedzibą w Białymstoku 15-399, ul. Hurtowa 4 lok. 7, NIP: 5423262804
4. Fundatorem nagród w Turnieju jest TIME S.A. z siedzibą w Warszawie 04-190, ul. Jubilerska 10.
5. Podmiotem odpowiedzialnym za przeprowadzenie Turnieju oraz rozstrzygnięcie ewentualnych sporów („Sędzia”) jest Illuminar Gaming Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie 00-545, ul. Marszałkowska 58.
6. Termin organizacji turnieju: 29 listopada – 17 grudnia 2022 roku
7. Limit miejsc: 512 zawodników w każdej z drabinek turniejowych
8. Zawodnik – osoba biorąca udział w Turnieju.
9. Strona Turnieju – <https://ecup.eska.pl/>
10. Discord Turnieju - <https://discord.gg/KAzvb8hGva>
11. Zapisanie się do Turnieju jest równoznaczne z zaakceptowaniem Regulaminu Turnieju.

2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady organizacji rozgrywek Turnieju pod nazwą ESKA eCup.
2. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Zawodników biorących udział w Turnieju.
3. Kontakt do Organizatora; adres e-mail: eskaecup@galaktus.pl
4. Administratorem danych osobowych gromadzonych na potrzeby Turnieju (tj. danych udostępnionych przez poszczególnych Zawodników – w celu wzięcia udziału w Turnieju jak również w celu wydania nagrody) jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby przeprowadzania Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie. Osoba udostępniająca dane osobowe ma prawo wglądu do treści swoich danych osobowych oraz żądania ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich brak uniemożliwi uczestnictwo w Turnieju lub odebranie nagrody. Zawodnik jest zobowiązany do informowania Organizatora o każdej zmianie w zakresie swoich danych osobowych udostępnionych odrębnie Organizatorowi.

3. CHARAKTER I STRUKTURA TURNIEJU

1. Na stronie Turnieju będą umieszczone wszelkie niezbędne informacje dotyczące Turnieju (regulamin, formularz zgłoszeniowy, harmonogram, informacje bieżące).
2. Turniej składa się z dwóch etapów zwanych dalej Kwalifikacjami oraz Finałami.
3. Turniej trwa od dnia 29 listopada 2022 r. do dnia 17 grudnia 2022 r.
4. Rejestracja Uczestników na stronie <https://ecup.eska.pl/> zostanie zakończona 27 listopada o godzinie 23:59

4. UCZESTNICY TURNIEJU

1. Każdy Zawodnik chcący uczestniczyć w rozgrywkach Turnieju jest zobowiązany do:

- a) dokonania zgłoszenia do Organizatora na formularzu zgłoszeniowym znajdującym się na stronie Turnieju <https://ecup.eska.pl/>
 - b) zaakceptowania niniejszego regulaminu oraz innych wymaganych przez organizatora dokumentów.
2. W przypadku niewykonania niezbędnych formalności uczestnik może zostać niezakwalifikowany do Turnieju.
 3. Każdy Zawodnik zobowiązany jest do podania swoich danych kontaktowych Organizatorowi tj.
 - a) imienia;
 - b) adresu e-mail;
 - c) gamertagu wykorzystywanego podczas uczestnictwa w Turnieju;
 - d) wybrania odpowiedniej rozgłośni Radia ESKA
 4. Pozostałe dane takie jak numer telefonu są polami nieobowiązkowymi do wypełnienia, ale ułatwią Organizatorowi i Sędziom kontakt z Uczestnikiem Turnieju.

5. RYWALIZACJA

1. Rywalizacja w Turnieju odbywać się będzie na platformie Challenge (<https://challonge.com/pl/events/38w0a>) według reguł ustalonych przez Organizatora oraz Sędziego Turnieju.
2. Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair-play oraz wszelkich przepisów i zaleceń wydanych przez Organizatora oraz Sędziego.
3. W sytuacji nieuregulowanej w regulaminie Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do decydowania o rozwiązaniu sporu poprzez konsultację z Sędzią.

6. SCHEMAT TURNIEJU

1. Podczas turnieju rozgrywamy mecze towarzyskie online swoją drużyną w trybie Ultimate Team, zgodnie z ustawieniami meczowymi tego trybu.
2. Dozwolone jest wykorzystywanie graczy wypożyczonych.
3. Gracze zobowiązani są do punktualnego stawienia się do rozgrywki.
4. W przypadku spóźnienia powyżej 15 minut Sędzia może wykluczyć gracza z Turnieju i przyznać walkower.
5. W przypadku rozłączenia z meczu gracze zobowiązani są do ponownego połączenia się i dogrania brakujących minut. Jeśli przed rozłączeniem któryś z zawodników otrzymał czerwoną kartkę to po ponownym połączeniu należy najpierw raz jeszcze doprowadzić do czerwonej kartki na tym piłkarzu, a następnie dograć brakującą liczbę minut (liczoną od momentu dostania czerwonej kartki).
6. W rażących sytuacjach braku stosowania zasad fair-play lub powtarzającym się problemie z połączeniem, Sędzia może wykluczyć gracza z turnieju.
7. Aby połączyć się z przeciwnikiem należy dodać się do znajomych w menu społecznościowym EA, a następnie wybrać w menu Ultimate Team zakładkę „Graj” -> „Mecze Towarzyskie” -> „Zagraj ze znajomym” -> wybrać nick gracza -> „Klasyczny Mecz”. Jeśli gracze mają problem z połączeniem się, to sugerowanym rozwiązaniem jest zresetowanie swoich ustawień Crossplay oraz ponowne uruchomienie gry i/lub konsoli.

7. ZAWODNICY

1. Do Kwalifikacji może zapisać się każdy gracz mogący rozegrać swoje mecze w FIFA 23 na konsolach PS5, Xbox Series S/X lub PC łącząc się w formie crossplayu z innymi Zawodnikami.
2. W Kwalifikacjach zawodnik wybiera jeden region kraju, który będzie reprezentował. Wszystkie regiony podzielone zostaną na 8 grup kwalifikacyjnych, a każda grupa będzie jednym turniejem kwalifikacyjnym.
3. Turnieje kwalifikacyjne grane są w formie drabinki systemem BO1 – przegrany odpada.

4. Półfinały oraz Finał Turnieju Kwalifikacyjnego rozgrywane są w formacie BO3 (do dwóch wygranych meczów).
5. Jeden gracz może reprezentować tylko jedną stację - zgodnie z deklaracją w formularzu zgłoszeniowym dostępnym na stronie turnieju <https://ecup.eska.pl/>
6. Zwycięzca Turnieju Kwalifikacyjnego zyskuje bezpośredni awans do fazy finałowej ESKA eCup, a najlepsi reprezentanci konkretnych regionów otrzymają nagrody rzeczowe.
7. Finał rozegrany zostanie między ośmioma zwycięzcami Turniejów Kwalifikacyjnych w formie drabinki dwukrotnej eliminacji. W „górnej” drabince (drabince wygranych) mecze rozgrywane są w systemie BO2 z sumowanym wynikiem, natomiast w „dolnej” drabince (drabince przegranych) gramy mecze BO1. W sytuacji remisu po dwóch meczach w drabince wygranych o awansie decyduje trzeci mecz rozegrany w formule „złotego gola”.
8. Wielki Finał rozgrywany jest w formacie BO3, przy czym zwycięzca drabinki wygranych wchodzi do niego z jednym zwycięstwem na koncie.

8. NAGRODY

1. Za zajęcie czterech pierwszych miejsc Organizator przewidział nagrody pieniężne:
 - a. 1. miejsce – 15 000 zł
 - b. 2. miejsce – 7 000 zł
 - c. 3. miejsce – 2 000 zł
 - d. 4. miejsce – 1 000 zł
2. W przypadku powstania obowiązku podatkowego podatek od Nagród odprowadza Organizator.
3. Nagrodzeni w Turnieju są zobowiązani do udziału, w uzgodnionym z Organizatorem zakresie, w działaniach promocyjnych związanych z Turniejem, w tym poprzez bezpłatne wykorzystanie imienia, nazwiska, innych danych lub wizerunku w celach promocyjnych Turnieju przez Organizatorów.

9. ROZSTRZYGANIE SPORÓW

1. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z realizacją Turnieju lub przestrzegania postanowień Regulaminu rozstrzygane będą w pierwszej kolejności w sposób polubowny. W przypadku gdyby prowadzone przez Strony negocjacje nie doprowadzą do zawarcia porozumienia każda ze Stron będzie uprawniona do wstąpienia na drogę postępowania sądowego.
2. Sądem właściwym dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów powstałych w związku lub na podstawie Regulaminu, będzie Sąd właściwy dla miejsca siedziby Organizatora.

10. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. W celu uczestnictwa w Turnieju Zawodnik powierza Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych (dalej „dane” lub „dane osobowe”).
2. Organizator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe wyłącznie w celu związanym z Turniejem oraz tylko te dane, których przetwarzanie jest niezbędne dla uczestnictwa przez Zawodnika w rozgrywkach.
3. Przetwarzanie danych osobowych będzie obejmowało swym zakresem następujące rodzaje danych osobowych: a) imię i nazwisko; b) adres e-mail; c) gamertag gracza
4. Organizator oświadcza, że jest administratorem danych osobowych oraz, że posiada i stosuje odpowiednie środki techniczne spełniając wymogi Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z

przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L 119, s.1; dalej: „Rozporządzenie” lub „RODO”) chroniąc prawa osób, których dane dotyczą.

5. Organizator oświadcza, że stosuje przepisy Rozporządzenia oraz prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej dotyczące przetwarzania danych osobowych gwarantując jednocześnie wysoki poziom bezpieczeństwa przetwarzania danych osobowych.
6. Strony zobowiązują się do współpracy i wzajemnej pomocy w celu prawidłowej realizacji postanowień niniejszego paragrafu mając na względzie zagwarantowanie wysokiego poziomu bezpieczeństwa danych osobowych oraz pełną zgodność podejmowanych działań z Rozporządzeniem i innymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego, a także w celu realizacji praw jednostki określonych w rozdziale III Rozporządzenia oraz realizacji obowiązków wynikających z obszaru ochrony danych osobowych, o których mowa w art. 32 - 36 Rozporządzenia.
7. Organizator będzie przetwarzał dane osobowe przez okres trwania Turnieju. Niezwłocznie po zakończeniu sezonu rozgrywkowego Turnieju Organizator zaprzestaje przetwarzania danych.

11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Ten turniej nie jest związany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. lub jej licencjodawców.
2. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie. W przypadku wprowadzenia zmian do Regulaminu Organizator zobowiązuje się do udostępnienia go na stronie <https://ecup.eska.pl/> w zakładce Regulamin.
3. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.