

REGULAMIN TURNIEJÓW I CHALLENGE-ÓW

w ramach strefy free2play stoiska Kia na wydarzeniu Poznań Game Arena 2024.

1. Wstęp do regulaminu

Poniższy regulamin dotyczy turniejów i challengów League of Legends odbywających się w ramach strefy free2play stoiska Kia na wydarzeniu Poznań Game Arena 2024.

2. Definicje

- 2.1. Faza finałowa - turniej rozgrywany w League of Legends jako ostatni etap rozgrywek w formacie drabinki pojedynczej eliminacji BO3.
- 2.2. Faza kwalifikacji - drabinka turniejowa pojedynczej eliminacji rozgrywana za pośrednictwem Platformy turniejowej w trybie BO1.
- 2.3. Platforma turniejowa - serwis <https://challonge.com>
- 2.4. Mapa - jedna rozgrywka w grze League of Legends, rozgrywana w trybie 1v1: na planszy Howling Abbys.
- 2.5. Spotkanie - zestaw map rozgrywanych do momentu osiągnięcia przez jeden z zespołów wyniku odpowiedniego dla typu rozgrywanego pojedynku.
- 2.6. Typ spotkania - BO1 (best of one) - spotkanie jest rozgrywane do pierwszej wygranej mapy, BO3 (best of three) - spotkanie jest rozgrywane do dwóch wygranych map np. wynik "2-1" lub "2-0".
- 2.7. Faza pickowania postaci - procedura, podczas której drużyny wybierają postacie, którymi będą prowadzić rozgrywkę.

3. Postanowienia ogólne

- 3.1. Organizatorem rozgrywek oraz strefy jest Next Level Agency Sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie (01-242) al. Prymasa Tysiąclecia 48A wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego pod

numerem KRS 0000872392, NIP 5272943391, REGON 387611583, o kapitale zakładowym 10 750 zł

- 3.2. Fundatorem nagród w Konkursie, w tym w rozumieniu przepisów podatkowych, jest Kia Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-819) przy ul. Puławskiej 366, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego pod numerem KRS 000018778, NIP 5261910258, REGON 012710235 (dalej: „Fundator”).
- 3.3. Regulamin ten ma zastosowanie jedynie do rozgrywek odbywających się w ramach stoiska Kia na wydarzeniu Poznań Game Arena 2024 w grze League of Legends produkowaną przez Riot Games.
- 3.4. Organizator zastrzega sobie prawo do orzekania w sytuacjach, które nie są objęte niniejszym regulaminem w celu utrzymania zasad uczciwej konkurencji i rywalizacji sportowej.
- 3.5. Administratorem danych osobowych zbieranych na potrzeby rozgrywek (tj. danych udostępnionych przez uczestników na potrzeby udziału w rozgrywkach) jest Organizator. Uczestnik ma prawo wglądu w zebrane dane oraz żądania poprawienia ich. Niepodanie lub podanie nieprawdziwych danych może skutkować brakiem możliwości wzięcia udziału w rozgrywkach.
- 3.6. Rozgrywki podzielone są na wydarzenia:
 - Turnieje 1v1 - rozgrywka 1 na 1 rozgrywana zgodnie z zasadami opisanymi w **sekcji 5**.
 - Challenge pod nazwą “Topory” - samodzielny konkurs odbywający się zgodnie z zasadami opisanymi w **sekcji 6**.
 - Challenge pod nazwą “Czyszczenie dżungli” - samodzielny konkurs odbywające się zgodnie z zasadami opisanymi w **sekcji 6**.
- 3.7. Poszczególne Turnieje oraz Challenge rozgrywane są zgodnie z Harmonogramem - załącznik nr 1 do regulaminu
- 3.8. Uprawnienia do nagród posiadają jedynie uczestnicy aktywacji którzy uzyskali pierwsze miejsce w swoim turnieju
- 3.9. Podział puli nagród:

	Piątek	Sobota	Niedziela
Turniej I	Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy
Turniej II	Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy

Turniej III		Jeden kod PSC o wartości 200 zł dla zwycięzcy	
Czyszczenie dżungli I	Jeden kod PSC o wartości 100 zł oraz jeden kod PSC o wartości 50 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 100 zł oraz jeden kod PSC o wartości 50 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 100 zł oraz jeden kod PSC o wartości 50 zł dla zwycięzcy
Czyszczenie dżungli II		Jeden kod PSC o wartości 100 zł oraz jeden kod PSC o wartości 50 zł dla zwycięzcy	
Topory		Jeden kod PSC o wartości 100 zł oraz jeden kod PSC o wartości 50 zł dla zwycięzcy	Jeden kod PSC o wartości 100 zł oraz jeden kod PSC o wartości 50 zł dla zwycięzcy

Łączna pula wartość puli nagród w konkursach to 2300 zł (dwa tysiące trzysta złotych) brutto.

4. Każda z Nagród zostanie wydana zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego, tj. ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz.U. 2022. 2647), w szczególności Fundator ufundował dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości Nagrody, a następnie z ogólnej wartości przyznanej w Konkursie nagrody zostanie potrącony i odprowadzony do właściwego Urzędu Skarbowego podatek od wygranej Nagrody. Celem uniknięcia wątpliwości wyjaśnia się, że dodatkowa nagroda pieniężna, o której mowa w zdaniu poprzednim, nie podlega wypłacie na rzecz Zwycięzcy, a zostanie zaliczona na poczet podatku od nagrody. Wartość Nagrody oraz wysokość zryczałtowanego podatku od Nagrody zostanie zaokrąglona stosownie do przepisów podatkowych. Poprzez odebranie Nagrody Zwycięzca wyraża zgodę na pobranie dodatkowej nagrody pieniężnej przez Organizatora i przeznaczenie jej na zapłatę podatku dochodowego od Nagrody.
5. W przypadku gdy wartość jednorazowej Nagrody w Konkursie przekroczy wartość 2000,00 zł, zostanie potrącony i odprowadzony podatek od ww. Nagrody do właściwego Urzędu Skarbowego.
6. Komisja Konkursowa nie jest zobowiązana do pisemnego uzasadniania dokonanych wyborów. Lista Zwycięzców (w postaci imienia, pierwszej litery nazwiska, miejscowości).
7. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej (przyznaniu Nagrody) w trakcie wydarzenia na stoisku Kia po przeprowadzonym turnieju.

8. Po ogłoszeniu zwycięzców konkursu, Organizator poprosi Zwycięzców o podanie swoich danych osobowych m.in Imię, Nazwisko, Adres Email, w celu wypłacenia nagród.
9. Zwycięzcy nie przysługują prawo zamiany wygranej Nagrody na jakiegokolwiek inne nagrody rzeczowe lub równowartość pieniężną przyznanej Nagrody oraz nie przysługują prawo cesji Nagrody na osoby trzecie.
10. Nagrody zostaną wypłacone na konto podane przez Uczestnika ciągu 30 dni roboczych od dnia zakończenia rozgrywek.
11. Nagrody pieniężne zostaną wysłane na numer konta bankowego podany przez zwycięzcę na adres win@nextlevelagency.pl w terminie do 30 dni od zakończenia rozgrywek.
12. Koszty wysyłki Nagród przyznanych w Konkursie ponosi Organizator.
13. Lista osób odpowiedzialnych za przebieg turnieju wraz z danymi kontaktowymi:

Maciej Korczak	Administrator	+48 605 983 659
Marek Grzywacz	Administrator	+48 661 788 616

14. Zasady dotyczące uczestników i drużyn

14.1. Uczestnicy

- 14.1.1. Jako uczestnika rozumie się osobę, która spełnia wszystkie przepisy niniejszego regulaminu, zgłosiła się do rozgrywek w wyznaczonym czasie oraz jej udział został zatwierdzony przez organizatorów.
- 14.1.2. Uczestnikiem rozgrywek może być jedynie osoba powyżej 18 roku życia, bądź osoba powyżej 13 roku życia posiadająca zgodę rodzica lub opiekuna prawnego.
- 14.1.3. Uczestnik musi dostarczyć wszystkie dane wymagane przez organizatora (takie jak np.: imię, nazwisko, nickname).

15. Zasady dotyczące Turniejów

- 15.1. Turniej rozgrywany jest na najnowszej dostępnej wersji klienta gry.
- 15.2. Strona wybierana jest przez miejsce w drabince: górny slot - blue side, dolny slot: red side.
- 15.3. Procedura banowania postaci - Blind Pick.
- 15.4. Domyślną lokalizacją serwera jest EUNE.
- 15.5. Format każdego z turniejów wygląda następująco:

- 15.5.1. Faza kwalifikacji - drabinka pojedynczej eliminacji rozgrywana w systemie Bo1
- 15.5.2. Faza finałowa - finał rozgrywany w systemie Bo3
- 15.6. W każdym z turniejów bierze udział 8 lub 16 Uczestników.
- 15.7. Zabrania się brania udziału w Turnieju dwa razy w ciągu tego samego dnia.
- 15.8. W przypadku nie stawienia się na mecz w wyznaczonej godzinie Uczestnik przegrywa spotkanie walkowerem.

16. Zasady dotyczące challengów

- 16.1. Challenge rozgrywany jest na najnowszej dostępnej wersji klienta gry.
- 16.2. Zabrania się brania udziału w Challenge dwa razy w ciągu tego samego dnia.
- 16.3. **Zasady Challenge "Topory" - Zbierz jak najwięcej toporów w ciągu minuty jako Draven**
 - 16.3.1. Challenge wygrywa osoba, która zdobędzie jak najwięcej toporów w ciągu minuty.
 - 16.3.2. Start i koniec czasu wyznacza administrator korzystając ze stopera.
 - 16.3.3. Uczestnik ma tylko jedną próbę czasową.
 - 16.3.4. Ustawienia gry:
 - 16.3.4.1. Challenge rozgrywa się w trybie TRENING-NARZĘDZIA TRENINGOWE w League of Legends.
 - 16.3.4.2. W lobby możesz znajdować się tylko Ty, bez innych osób oraz botów.
 - 16.3.4.3. Możesz skorzystać z dodania złota
 - 16.3.4.4. Możesz skorzystać z awansu do max levela tzn. 18 poziomu
 - 16.3.4.5. Możesz używać w pełni skumulowanej runy oraz przedmiotów (łezka, przedmioty do jungle oraz przedmioty startowe supportów)
 - 16.3.4.6. Wyłącz pojawianie się stworów
 - 16.3.4.7. Wyłącz ostrzał z wież
 - 16.3.4.8. Zakazuje się używania pozostałych ustawień, a w szczególności tych które mogą prowadzić do zawyżenia wyniku (np. odnowienie czasu umiejętności)
 - 16.3.4.9. Zakazuje się przewijania czasu, a challenge musi być wykonany w przeciągu pierwszych 5 minut gry.
 - 16.3.4.10. Zakazuje się zabijania jakichkolwiek stworów (licznik CS musi wynosić 0).

16.3.4.11. Zakazuje się zdobywania dusz smoków oraz efektu barona.

16.3.5. Przebieg challenge:

16.3.5.1. Stwórz przeciwną kukłę treningową

16.3.5.2. Ustaw swoją postać w bezruchu.

16.3.5.3. W momencie, gdy Uczestnik będzie gotowy do startu, Administrator wystartuje stoper i w ciągu minuty zdobądź jak najwięcej toporów.

16.3.5.4. Twój czas będzie liczony będzie dodatkowo liczony przy pomocy stopera, który Administrator strefy F2P włączy oraz challenge będzie nagrywany przy pomocy programu w celu weryfikacji czasu!

16.3.6. Zasady challenge “Czyszczenie dzungli”

Challenge wygrywa osoba, która osiągnie najniższy wynik czasowy.

16.3.7. Start i koniec czasu wyznacza administrator korzystając ze stopera.

16.3.8. Uczestnik ma tylko jedną próbę czasową.

16.3.9. Ustawienia gry:

16.3.9.1. Challenge rozgrywa się w trybie TRENING-NARZĘDZIA TRENINGOWE w League of Legends.

16.3.9.2. W lobby możesz znajdować się tylko Ty, bez innych osób oraz botów.

16.3.9.3. Zakazuje dodawania złota,

16.3.9.4. Zakazuje się używania opcji awansuj

16.3.9.5. Zakazuje się wyłączenia pojawiania się stworów

16.3.9.6. Zakazuje się wyłączenia ostrzału z wież

16.3.9.7. Zakazuje się używania pozostałych ustawień, a w szczególności tych które mogą prowadzić do zawyżenia wyniku (np. odnowienie czasu umiejętności, Stackowanie run oraz przedmiotów).

16.3.9.8. Zakazuje się przewijania czasu, a challenge musi być wykonany w przeciągu pierwszych 5 minut gry.

16.3.9.9. Zakazuje się zabijania jakichkolwiek stworów (licznik CS musi wynosić 0).

16.3.9.10. Zakazuje się zdobywania dusz smoków oraz efektu barona.

16.3.10. Przebieg challenge:

16.3.10.1. Challenge zaczyna się od razu, gdy załadujesz się do gry i od tego momentu czas jest liczony.

16.3.10.2. Musisz jak w najszybszym czasie wyczyścić swoją jungle tzn. blue buff/gromp/wilki/raptory/red buff/skalniaki

16.3.10.3. Kolejność wyczyszczenia jungle nie ma znaczenia. Uczestnik może zacząć od jakiego obozu potworów chce

- 16.3.10.4.** Twój czas będzie liczony będzie dodatkowo liczony przy pomocy stopera, który Administrator strefy F2P włączy oraz challenge będzie nagrywany przy pomocy programu w celu weryfikacji czasu!

17. Naruszenia zasad

- 17.1.** Wszyscy uczestnicy rozgrywek w zobowiązani są do zachowania zgodnego z ogólnie przyjętymi normami społecznymi. Wszelkie objawy dyskryminacji na tle rasowym, religijnym, seksualnym będą surowo karane.
- 17.2.** Wszelkie manipulacje wynikiem końcowym spotkania (poddawanie meczu, itd) będą karane dyskwalifikacją z turnieju.
- 17.3.** Używanie wszelkiego rodzaju wspomagaczy (cheatów) będzie karane dyskwalifikacją z turnieju. Do wspomagaczy zaliczają się na przykład: BoL lub inne skrypty.
- 17.4.** Używanie wszelkiego rodzaju exploitów będzie karane dyskwalifikacją z turnieju.
- 17.5.** Jakakolwiek forma stream-snipingu będzie karana dyskwalifikacją z turnieju.

Załącznik nr 1

Harmonogram turniejów i challengów	
Piątek 25.10.2024 r.	
11:30 - 12:00	Zapisy do challenge "Czyszczenie dżungli"
12:00 - 13:00	Challenge "Czyszczenie dżungli"
16:00 - 16:30	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)
16:30 - 17:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut każdy)
17:15 - 17:30	Finał turnieju bo3 z udziałem konferansjera (około 15 minut)
18:00 - 18:30	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)
18:30 - 19:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut każdy)
19:15 - 19:30	Finał turnieju bo3 z udziałem konferansjera (około 15 minut)
Sobota 26.10.2024 r.	
10:00 - 10:30	Zapisy do challenge "Czyszczenie dżungli"
10:30 - 11:30	Challenge "Czyszczenie dżungli"
11:00 - 11:30	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)
11:30 - 12:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut każdy)
12:15 - 12:30	Finał turnieju bo3 z komentarzem (około 15 minut)
15:30 - 15:00	Zapisy do challenge "Topory" - w międzyczasie
15:00 - 16:00	Challenge "Topory"
16:00 - 16:30	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)
16:30 - 17:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut każdy)
17:15 - 17:30	Finał turnieju bo3 z komentarzem (około 15 minut)
17:00 - 17:30	Zapisy do challenge "Czyszczenie dżungli"
17:30 - 18:30	Challenge "Czyszczenie dżungli"
18:00- 18:30 (trwają w międzyczasie)	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)
18:30 - 19:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut każdy)
19:15 - 19:30	Finał turnieju bo3 z komentarzem (około 15 minut)
Niedziela 27.10.2024 r.	
10:00 - 10:30	Zapisy do challenge "Topory"
10:30 - 11:30	Challenge "Topory"
11:00 - 11:30	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)

11:30 - 12:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut)
12:15 - 12:30	Finał turnieju bo3 z komentarzem (około 15 minut)
13:00 - 13:30	Zapisy do challenge "Czyszczenie dżungli"
14:30 - 15:30	Challenge "Czyszczenie dżungli"
16:00 - 16:30	Zapisy do turnieju 1v1 (8 osób)
16:30 - 17:15	Ćwierćfinały i półfinały (6 meczów około 10 minut każdy)
17:15 - 17:30	Finał turnieju bo3 z komentarzem (około 15 minut)