

Regulamin konkursu "Hexagon Tournament"

§1. Organizator

1. Organizatorem konkursu "Hexagon Tournament" jest firma Radosław Rybarczyk z siedzibą w Poznaniu.

§2. Definicje

1. **Organizator** – Radosław Rybarczyk prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Radosław Rybarczyk, odpowiedzialny za organizację konkursu „Hexagon Tournament”, jego przebieg, kontakt z uczestnikami oraz przekazanie nagrody. Organizator może również brać udział w rozgrywce jako uczestnik, jednak nie ma wpływu na przebieg gry i podejmowanie decyzji sędziowskich.
2. **Zarządca rozgrywki / Arbiter** – Filip Maciejewski, współorganizator wydarzenia, odpowiedzialny za przebieg gry, przedstawienie zasad uczestnikom, moderację, podejmowanie decyzji w trakcie rozgrywki oraz współtworzenie materiałów promocyjnych. Jego decyzje w zakresie przebiegu konkursu mają moc równą decyzjom Organizatora.
3. **Uczestnik** – osoba fizyczna biorąca udział w konkursie, która zaakceptowała niniejszy regulamin, spełnia warunki udziału (w tym posiada oryginalną kopię gry Minecraft oraz dostęp do platformy Discord) i została dopuszczona do rozgrywki. W przypadku osób niepełnoletnich wymagane jest uzyskanie zgody rodzica lub opiekuna prawnego. Organizator ma prawo do weryfikacji takiej zgody. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad fair play i niniejszego regulaminu.
4. **Discord** - pojęcie Discord w regulaminie odnosi się do platformy komunikacyjnej opartej na chmurze, służącej do komunikacji za pomocą wiadomości głosowych i tekstowych z możliwością umieszczania zdjęć oraz filmów, której właścicielem jest Discord Inc. zarejestrowana i inkorporowana w Delaware, w Stanach Zjednoczonych Ameryki.
5. **Minecraft** - odnosi się do komputerowej gry survivalowej z otwartym światem, w jej wersji wydanej na platformy PC w wersji „Java Edition”, której wydawcą jest Mojang AB z siedzibą w Sztokholmie, w Królestwie Szwecji. Dotyczy to oryginalnie udostępnionej na stronie minecraft.net launchera, który tylko w oryginalnej, nie wzbogaconej o mody, pluginy ani inne formy modyfikacji jest akceptowany do brania udziału w konkursie.

§3. Informacje ogólne

1. Konkurs odbędzie się dnia 18.10.2025 o godzinie 18:00. Przewidywany czas trwania rozgrywki to około 2 godziny.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu rozgrywki, o czym poinformuje uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem.
3. Termin rozgrywki może zostać opóźniony o czas rzędu 30 minut bez podania przyczyny.
4. Konkurs może zostać przeniesiony na inny, późniejszy termin w przypadku wypadków losowych np. problemy techniczne o czym poinformuje uczestników organizator konkursu.
5. Liczba miejsc w konkursie jest ograniczona i uzależniona od dostępnych slotów na serwerze Minecraft.

§4. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnik musi posiadać aktywne konto na Discordzie oraz oryginalną kopię gry oraz oryginalny launcher Minecraft (Java Edition) w wersji 1.21.1. Musi również dołączyć do konkursowego serwera Discord dostępnego pod adresem: <https://discord.gg/cUC86xdZ> oraz w czasie trwania konkursu dołączyć do wskazanego czatu głosowego gdzie omawiane będą zasady poszczególnych konkurencji.
2. W konkursie mogą brać udział osoby niepełnoletnie, jednak wymagana jest zgoda rodzica lub opiekuna prawnego. Informacja ta może być zweryfikowana przez organizatora.
3. Udział w konkursie oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
4. Uczestnik konkursu posiada rezydencję podatkową na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej
5. Uczestnikiem mogą być tylko osoby fizyczne

§5. Cel i zasady konkursu

1. Celem konkursu jest rywalizacja w różnych konkurencjach w grze Minecraft na serwerze organizatora. Konkurs polega na wykonywaniu zadań, które sprawdzają zręczność, logiczne myślenie oraz kreatywność graczy.
2. Szczegółowe zasady konkursu:
 - 2.1. Rywalizacja odbywa się w rundach eliminacyjnych i/lub punktowanych konkurencjach;
 - 2.2. W konkurencjach mogą wystąpić pojedyncze elementy losowe (np. zapadające się kładki), jednak nie decyduje on samodzielnie o wyniku całego konkursu;
 - 2.3. Osoby przyłapane na oszukiwaniu zostaną wyeliminowane z dalszego udziału i mogą zostać trwale usunięte z serwera. Oszustwa nie mogą być dokonywane w żadnym momencie – ani przed, ani po konkursie na serwerze. Przyłapanie uczestnika na jakimkolwiek łamaniu zasad Fair Play na serwerze lub dowolna forma zmywy, udowodniona zrzutami ekranu, lub nawet intencja oszustwa,

- może być przez organizatora powodem do wykluczenia z udziału w konkursie i przydzielenia nagrody.
- 2.4. W przypadku problemów technicznych (np. rozłączenie), organizator rozpatrzy sytuację indywidualnie.
 - 2.5. Logi serwera dla organizatorów i jurorów mogą stanowić bezwzględny dowód i być indywidualnie interpretowane w sprawach spornych w kontekście podejrzenia oszustw i łamania zasad fair play.
 - 2.6. Administratorzy dostarczają zrzuty ekranu, filmy, gify lub inne dowody na osobistą prośbę w przypadku zdyskwalifikowania uczestnika.
 - 2.7. Oszustwem jest także posiadanie wielu kont, korzystanie z zewnętrznych skryptów (autoclicker, mapy śledzenia itp.), czy nieuprawniona współpraca między graczami.
 - 2.8. W turnieju mogą wystąpić elementy gry drużynowej jeśli organizator konkursu tak postanowi. Wówczas każdy zawodnik ma obowiązek wybrać swoją drużynę. Jeżeli tego nie robi, organizator ma prawo arbitralnie przydzielić ręcznie uczestnika do wybranej drużyny.

§6. Nagrody

1. Nagroda główna wynosi 500 zł brutto i jest ona przekazywana przelewem. Organizator odprowadza należny podatek zgodnie z obowiązującymi przepisami, a nagroda zostanie wypłacona po jego potrąceniu. Od przychodów (dochodów) z tytułu wygranych w konkursach, grach i zakładach wzajemnych lub nagród związanych ze sprzedażą premiową, uzyskanych w państwie członkowskim UE lub innym państwie należącym do EOG, pobierany jest podatek zryczałtowany w wysokości 10% wygranej lub nagrody.
2. W przypadku gdy więcej niż jeden uczestnik osiągnie ten sam, najwyższy wynik – wartość nagrody dzielona jest po równo pomiędzy zwycięzcami.
3. Nagroda poboczna to pula 200zł brutto przekazywana do drużyny, która wygra. Wartość nagrody, dzielona jest pomiędzy zawodnikami z wygranej drużyny. Wykorzystywana metoda płatności to BLIK. Nagroda poboczna nie jest przydzielana zwycięzcy turnieju.
4. Warunki zwycięstwa:
 - 4.1. Uczestnik **musi być aktywny przez cały czas trwania konkursu**. Jeśli **rozłączy się z serwerem, opuści grę** lub z jakiegoś powodu nie będzie mógł kontynuować rozgrywki, **może zostać wykluczony z dalszego udziału w konkursie i ubiegania się o nagrodę**.
 - 4.2. Wygrywa uczestnik lub uczestnicy, którzy osiągnęli największą liczbę punktów w konkurencjach.
 - 4.3. Zasada każdej konkurencji jest wyjaśniana przed jej rozpoczęciem przez arbitra rozgrywki przy użyciu głosowego czatu na Discordzie wskazanym w wymaganiach konkursu. Należy bezwzględnie przestrzegać zasad ustalonych przez arbitra w trakcie gry. Jakiegokolwiek odstępstwo od ich przestrzegania może skutkować wykluczeniem z udziału w konkursie lub odebraniem punktów.

- 4.4. W przypadku nagród pobocznych, jeżeli występują w konkursie, które przydzielane miałyby być drużynie zwycięscy – jeśli zwycięzców jest więcej, wówczas organizator może rozstrzygnąć drużynę, która powinna dostać nagrodę poboczną poprzez dodatkową konkurencję, między zwycięzcami.
5. Sposób przekazania nagrody:
 - 5.1. Po zakończeniu konkursu i ogłoszeniu wyników, Zarządca rozgrywki / Arbiter (Filip Maciejewski) kontaktuje się ze zwycięzcą za pośrednictwem prywatnego czatu w grze Minecraft, celem potwierdzenia tożsamości i ustalenia kanału dalszego kontaktu (preferencyjnie Discord).
 - 5.2. Kolejny etap kontaktu odbywa się poprzez rozmowę prywatną na Discordzie, w której uczestnik zobowiązany jest przekazać dane niezbędne do realizacji nagrody pieniężnej (np. numer konta bankowego lub numer telefonu do płatności BLIK).
 - 5.3. Nagroda nie jest wypłacana w formie gotówkowej. Wypłata nagrody pieniężnej następuje wyłącznie w formie przelewu bankowego lub przelewu BLIK, zgodnie z uzgodnieniem pomiędzy zwycięzcą a Organizatorem.
 - 5.4. W przypadku gdy zwycięzca ma poniżej 18 lat, wypłata nagrody może nastąpić wyłącznie za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego. Organizator ma prawo do żądania przedstawienia pisemnej lub ustnej zgody (np. poprzez rozmowę z rodzicem/opiekunem na Discordzie) oraz potwierdzenia danych do wypłaty, np. poprzez przesłanie numeru konta należącego do opiekuna.
 - 5.5. Odmowa przekazania danych niezbędnych do wypłaty nagrody, brak zgody rodzica w przypadku osób niepełnoletnich, lub celowe wprowadzenie w błąd w procesie weryfikacji, może skutkować utratą prawa do nagrody.
 - 5.6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzetelność i prawdziwość danych Uczestników Konkursu, w tym za brak możliwości przekazania nagród z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.

§7. Przetwarzanie danych osobowych i zgoda na nagrania

1. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu „Hexagon Tournament” jest Radosław Rybarczyk prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Radosław Rybarczyk, z siedzibą w Poznaniu adres e-mail: capybit.contact@gmail.com.
2. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia konkursu, w tym: rejestracji zgłoszeń, kontaktu z uczestnikami, zapewnienia udziału w rozgrywkach, rozpatrywania reklamacji oraz przekazania nagród.
3. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest zgoda uczestnika wyrażona poprzez przystąpienie do konkursu i akceptację niniejszego regulaminu.
4. Dane osobowe będą przechowywane przez okres nie dłuższy niż do zakończenia konkursu oraz rozliczenia i przekazania nagrody, chyba że dłuższe przechowywanie będzie wymagane przepisami prawa (np. w celach podatkowych).

5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do udziału w konkursie, w tym: nicku Minecraft, konta Discord oraz danych kontaktowych.
6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w konkursie oraz ewentualnego otrzymania nagrody.
7. Dane osobowe uczestników nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
8. Filip Maciejewski działa jako osoba upoważniona przez Organizatora do przetwarzania danych osobowych uczestników w zakresie tworzenia, edytowania i publikowania materiałów promocyjnych oraz relacji z przebiegu konkursu. Zakres ten obejmuje w szczególności dane w postaci nicków, głosu (jeśli udostępniony), wyglądu postaci w grze oraz komentarzy głosowych uczestników.
9. Uczestnik konkursu wyraża zgodę na to, aby jego nick, avatar i wizerunek postaci w grze Minecraft mogły zostać zarejestrowane w materiałach wideo, transmisjach i innych formach relacji z przebiegu konkursu. Uczestnik akceptuje, że nagrane materiały mogą być wykorzystywane w celach promocyjnych, informacyjnych i archiwalnych przez Filipa Maciejewskiego oraz Organizatora, w szczególności na platformach internetowych (np. YouTube, Discord, media społecznościowe). Uczestnik ma prawo żądać dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, a także prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie. Cofnięcie zgody oznacza rezygnację z udziału w konkursie.
10. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych na adres: ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych uczestnika dotyczących narusza przepisy o ochronie danych osobowych.

§8. Udział organizatora

1. Organizator może brać udział w rozgrywce w charakterze uczestnika, jednak nie będzie klasyfikowany do nagrody głównej.
2. Filip Maciejewski pełni rolę arbitra w trakcie rozgrywek konkursowych. Może też wyznaczyć dodatkowych arbitrów. Ich decyzje są tak samo wiążące jak samego Filipa Maciejewskiego. Są oni przedstawieni na początku konkursu. Decyzje arbitrów dotyczące przebiegu gry, interpretacji zasad oraz rozstrzygania sporów są wiążące i mają taką samą moc jak decyzje organizatora. Wspólnie z organizatorem odpowiada za prawidłowy przebieg konkursu.

§9. Kontakt i reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu konkursu, rozgrywki lub przyznania nagrody należy zgłaszać drogą elektroniczną na adres:
minecraftthexagon@gmail.com.
2. Termin na złożenie reklamacji wynosi **48 godzin** od zakończenia konkursu (tj. od daty i godziny jego faktycznego zakończenia).

3. Organizator zobowiązuje się do rozpatrzenia reklamacji w terminie **do 7 dni roboczych** od jej otrzymania. O wyniku reklamacji uczestnik zostanie poinformowany za pośrednictwem e-maila lub Discorda.
4. W przypadku zgłoszenia reklamacji przed wypłatą nagrody, proces przekazania nagrody ulega wstrzymaniu do momentu rozpatrzenia reklamacji.
5. Po upływie terminu na złożenie reklamacji lub jej rozpatrzeniu, nagroda zostanie przekazana zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie.

§10. Postanowienia końcowe

1. Udział Uczestnika w Konkursie oznacza akceptację zasad Konkursu, zawartych w niniejszym Regulaminie.
2. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu. Materiały reklamowe mają jedynie charakter promocyjno-informacyjny.
3. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z realizacją Konkursu będą rozstrzygane przez sąd właściwy miejscowo dla Organizatora.
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu Cywilnego, obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu.
6. Ostateczna interpretacja zapisów treści Regulaminu Konkursu należy do Organizatora.
7. Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany ani przeprowadzany przez platformę, na której się odbywa, ani też z nią związany