



**POLSKA LIGA
ESPORTOWA**

Regulamin Konkursu MVP Finału

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Przed przystąpieniem do Konkursu Uczestnik powinien zapoznać się z postanowieniami niniejszego Regulaminu. Przystępując do Konkursu Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Organizatorem niniejszego Konkursu jest Polska Liga Esportowa S.A. siedzibą w Warszawie (02-939), ul. Zaniemyska 5, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Warszawy XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000840970, NIP: 1133014349, REGON: 386063866.
3. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Czas trwania Konkursu obejmuje okres od 25.11.2022 roku do godz. 20:00 dnia 03.12.2022 roku.
5. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną czy audiotekstową, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz.U. 2019 poz. 847, z późn zm.).
6. Celem Konkursu jest nagradzanie zwycięzców Konkursu na zasadach wskazanych w Regulaminie oraz promowanie produktów promocyjnych.

§ 2

Definicje

1. Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia i definicje będą miały poniżej przedstawione znaczenie:
 - 1.1. Konkurs – Konkurs organizowany pod nazwą „MVP Finału”, opisany w niniejszym Regulaminie;
 - 1.2. Regulamin – niniejszy Regulamin Konkursu, określający zasady i warunki przebiegu Konkursu oraz prawa i obowiązki Uczestników oraz Organizatora Konkursu;
 - 1.3. Uczestnik – osoba, która dokonała prawidłowego i skutecznego Zgłoszenia do Konkursu i która spełnia wszystkie warunki określone w niniejszym Regulaminie;
 - 1.4. Zgłoszenie – (jako zgłoszenie rozumie się) zaakceptowanie przez Uczestnika postanowień niniejszego Regulaminu, prawidłowe i skuteczne zgłoszenie do Konkursu oraz zagłosowania na najlepszego zawodnika Finału PGE Dywizji Mistrzowskiej PLE 2022 i uzasadnienia w komentarzu pod postem na profilu Facebook Polskiej Ligi Esportowej. Najbardziej kreatywna odpowiedź jest nagradzana.
 - 1.5. Do niniejszego Konkursu Uczestnik może zgłosić się wyłącznie poprzez post na profilu facebookowym Polskiej Ligi Esportowej. Szczegółowy opis przystąpienia do Konkursu Konkursu opisany jest w pkt. [4.1] Regulaminu;
 - 1.6. Udział w Konkursie jest bezpłatny, jednak wymaga dostępu do Internetu (opłata za transmisję danych przez Internet naliczana jest wg taryfy operatora, z którego korzysta Uczestnik);
 - 1.7. Zadanie konkursowe – należy zgłaszać na najlepszego zawodnika (MVP) Finału w poście na profilu Facebook Polskiej Ligi Esportowej (tj. <https://www.facebook.com/PolskaLigaEsportowa>), a także zostawić komentarz z uzasadnieniem wyboru pod postem konkursowym w formie komentarza. Wybrana przez jury odpowiedź wygrywa. Komisja konkursowa dokonując oceny weźmie pod uwagę przede wszystkim następujące kryteria: – zgodność pracy z postanowieniami niniejszego Regulaminu; – kreatywność; – humor i niebanalny dowcip; – oryginalność; – jakość wykonania. Rozwiązanie Zadania konkursowego musi spełniać łącznie następujące warunki: – praca musi być wykonana na zadany temat; – autorem pracy musi być Uczestnik; – praca musi być wynikiem osobistej twórczości Uczestnika; – Uczestnik musi dysponować autorskimi prawami majątkowymi do zgłaszanego rozwiązania zadania konkursowego. Zadanie konkursowe nie może zawierać treści sprzecznych z prawem lub dobrymi obyczajami, a w szczególności nie może: – zawierać treści o charakterze niemoralnym, nieetycznym, obraźliwym, oszczerczym,



ksenofobicznym, znieślawiającym, pornograficznym, natury politycznej; – wzywać do dyskryminacji czy nienawiści wobec osoby czy osób ze względu na ich pochodzenie, tożsamość etniczną, narodowość, rasę, wyznanie, orientację seksualną czy poglądy polityczne; – stanowić groźby wobec osoby czy grupy osób; – wzywać do popełnienia wykroczenia, przestępstwa czy aktu terroryzmu, ani też propagować zbrodni wojennych czy zbrodni wobec ludzkości; – zachęcać do popełnienia samobójstwa; – promować towarów uzyskanych nielegalnie czy z naruszeniem jakichkolwiek przepisów; – naruszać jakichkolwiek praw do znaków towarowych czy chronionych symboli, praw autorskich czy praw osobistych ani zawierać żadnych marek, z wyłączeniem marek W.Kruk i Seiko, nazwisk osób znanych publicznie, z wyłączeniem nazwisk zawodników drużyn występujących w opisywanej kolejce, ani innych treści chronionych prawami własności intelektualnej; – promować jakichkolwiek produktów lub usług (za wyjątkiem produktów marek W. Kruk i Seiko); oraz wszelkich innych, podobnych w treści i działaniu materiałów. Uczestnik, zgłaszając do Konkursu rozwiązanie Zadania konkursowego, wyraża tym samym jednocześnie zgodę na postanowienia niniejszego Regulaminu w szczególności opisane w pkt. 3.3 oraz pkt. 3.4;

- 1.8. Zwycięzca – osoba, która wygrała nagrodę w Konkursie;
- 1.9. Komisja konkursowa – zespół osób powołanych przez Organizatora do nadzoru i organizacji Konkursu zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu. W skład Komisji Konkursowej wchodzi przedstawiciele Organizatora oraz W. Kruk i Seiko. Do zadań Komisji Konkursowej należy w szczególności czuwanie nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, wyłonienie zwycięzców Konkursu oraz nadzór nad rozpatrywaniem ewentualnych reklamacji;
- 1.10. Dzień roboczy – każdy dzień tygodnia od poniedziałku do piątku za wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy.

§ 3

Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Z zastrzeżeniem pkt. 3.7 Regulaminu, Uczestnikiem niniejszego Konkursu może być każda osoba fizyczna (wg definicji z Kodeksu cywilnego), która:
 - 1.1. posiada miejsce zamieszkania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej (Konkurs przeznaczony jest tylko dla osób zamieszkujących na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej);
 - 1.2. jest osobą pełnoletnią oraz posiada pełną zdolność do czynności prawnych lub przedstawi zgodę Rodziców lub Opiekunów prawnych;
 - 1.3. zapoznała się z treścią niniejszego Regulaminu i zaakceptowała go;
2. Zgłoszenie w Konkursie musi być dokonane w sposób wskazany w Regulaminie. Niespełnienie któregokolwiek z warunków Zgłoszenia spowoduje jego nieważność.
3. Uczestnik poprzez dokonanie zgłoszenia do Konkursu oświadcza, że:
 - 3.1. jest autorem wszelkich utworów w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, jakie zgłasza w Zadaniu konkursowym;
 - 3.2. powstałe w związku z niniejszym Konkursem utwory nie naruszają w żaden sposób przepisów obowiązującego prawa ani jakichkolwiek praw lub dóbr osobistych osób trzecich i że jego autorskie prawa majątkowe do tych utworów nie są w jakimkolwiek zakresie ograniczone lub obciążone;
 - 3.3. ponosi pełną odpowiedzialność prawną wobec Organizatora z siedzibą w Warszawie za niezgodność z prawdą oświadczeń określonych powyżej i zwalnia Organizatora z siedzibą w Warszawie od jakiejkolwiek odpowiedzialności w zakresie objętym w/w oświadczeniami, w szczególności w przypadku wystąpienia osób trzecich z roszczeniami wynikającymi z naruszenia przysługujących im praw;



**POLSKA LIGA
ESPORTOWA**

- 3.4. będąc osobą, która nie posiada pełnej zdolności do czynności prawnych – działa za wiedzą i pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
- 3.5. Zwycięzca z chwilą otrzymania nagrody przenosi bez dodatkowego wynagrodzenia na Organizatora wszelkie majątkowe prawa autorskie do tego rozwiązania Zadania konkursowego, na podstawie art. 921 § 3 Kodeksu Cywilnego, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, z prawem ich dalszego przeniesienia na inne podmioty, na wszystkich znanych polach eksploatacji, w tym w szczególności w zakresie:
 - 3.5.1. utrwalania i zwielokrotniania jakiegokolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym m.in. drukiem, na kliszy fotograficznej, na taśmie magnetycznej, cyfrowo;
 - 3.5.2. wprowadzania do obrotu;
 - 3.5.3. wprowadzania do pamięci komputera, do sieci komputerowej i/lub multimedialnej, do baz danych;
 - 3.5.4. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do utworów i przedmiotów praw pokrewnych w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (m.in. udostępnianie w Internecie np. w ramach dowolnych stron internetowych oraz jakichkolwiek serwisów odpłatnych lub nieodpłatnych, w szczególności video on demand, pay-per-view, dostępnych m.in. w technice downloading, streaming, IPTV, ADSL, DSL oraz jakiegokolwiek innej), a także w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych z zastosowaniem jakichkolwiek systemów i urządzeń (m.in. telefonów stacjonarnych i/lub komórkowych, komputerów stacjonarnych i/lub przenośnych, a także przekazów z wykorzystaniem wszelkich dostępnych technologii np. GSM, UMTS itp., za pomocą telekomunikacyjnych sieci przesyłu danych);
 - 3.5.5. publicznego wykonania;
 - 3.5.6. publicznego odtwarzania;
 - 3.5.7. wystawiania;
 - 3.5.8. wyświetlania;
 - 3.5.9. użyczenia lub najmu;
 - 3.5.10. nadawania analogowego oraz cyfrowego wizji lub fonii (kodowane lub niekodowane, odpłatne lub nieodpłatne, w jakimkolwiek systemie, formacie lub technologii) przewodowe oraz bezprzewodowe przez stację naziemną oraz za pośrednictwem satelity m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych, sieci kablowych, połączeń telekomunikacyjnych, telewizji mobilnej, IPTV, DSL, ADSL, jakichkolwiek sieci komputerowych (w tym Internetu) itp.;
 - 3.5.11. reemitowania analogowego oraz cyfrowego wizji i/lub fonii (kodowane lub niekodowane, odpłatne lub nieodpłatne, w jakimkolwiek systemie, formacie lub technologii) m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych, sieci kablowych, połączeń telekomunikacyjnych, telewizji mobilnej, IPTV, DSL, ADSL, jakichkolwiek sieci komputerowych (w tym Internetu).
- 3.6. Zwycięzcy Konkursu wyrażają zgodę na dokonywanie zmian, przeróbek i modyfikacji o charakterze twórczym i nie twórczym w utworze oraz na wykorzystanie tak zmodyfikowanego utworu na polach eksploatacji określonych powyżej bez nadzoru autorskiego.
- 3.7. Organizator zastrzega sobie prawo i możliwość weryfikacji, czy Uczestnik spełnia warunki określone w niniejszym Regulaminie. Dotyczy to w szczególności sytuacji, gdy zachodzi uzasadnione przypuszczenie, że Uczestnik Konkursu narusza zasady gry określone w niniejszym Regulaminie lub narusza przepisy powszechnie obowiązującego prawa. W tym celu może żądać od Uczestnika złożenia dodatkowych oświadczeń na piśmie, podania dodatkowych danych bądź doręczenia dokumentów niezbędnych do prawidłowego uczestnictwa w Konkursie. W szczególności przyczyną wykluczenia zgłoszenia z Konkursu może być:



**POLSKA LIGA
ESPORTOWA**

- 3.7.1. naruszenie praw osób trzecich,
- 3.7.2. zawarcie w przesłanej wiadomości konkursowej treści sprzecznych z prawem lub dobrymi obyczajami. Niespełnienie warunków wynikających z niniejszego Regulaminu lub nieuzasadniona odmowa spełnienia powyższych żądań po przeprowadzeniu przez Organizatora postępowania wyjaśniającego, może spowodować wykluczenie danego Uczestnika z Konkursu z jednoczesnym wygaśnięciem prawa do nagród.
- 3.7.3. W takim przypadku niewydana nagroda pozostaje w dyspozycji Organizatora.
- 3.7.4. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora. Zakaz dotyczy także członków ich rodzin; przez „członków rodzin” rozumie się małżonka, zstępnych, wstępnych, pasierba, zięcia, synową, rodzeństwo, ojczyma, macochę i teściów.
- 3.7.5. W przypadku wykrycia działań Uczestnika niezgodnych z Regulaminem, próby wpływania na przyznanie nagród w sposób niedozwolony, dany Uczestnik będzie pomijany w procesie przyznawania nagród. Osoby wykluczone zostaną poinformowane o takich decyzjach.
- 3.7.6. Udział w Konkursie jest dobrowolny. Uczestnik przed przystąpieniem do Konkursu powinien zapoznać się z treścią Regulaminu. Uczestnik, przystępując do Konkursu, zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w regulaminie zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie. Przesłanie zgłoszenia do Konkursu oznacza jednoczesną akceptację przez uczestnika postanowień Regulaminu.

§ 4

Zgłoszenie do Konkursu

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie każdy Uczestnik powinien zastosować się do następującej procedury:
zapoznać się z postanowieniami niniejszego Regulaminu;
 - 1.1. wykonać Zadanie konkursowe, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu;
 - 1.2. zgłosić się do Konkursu poprzez post na profilu Facebook Polskiej Ligi Esportowej;
 - 1.3. Każdy Uczestnik Konkursu może nadesłać dowolną liczbę zgłoszeń;
 - 1.4. Po przesłaniu prawidłowego zgłoszenia, Uczestnik zostaje zarejestrowany w bazie zgłoszeń do Konkursu;
 - 1.5. Przystąpienie do Konkursu i dokonanie Zgłoszenia do Konkursu za pośrednictwem profilu Facebook Polskiej Ligi Esportowej Konkursu oznacza, że Uczestnik zaakceptował wszystkie warunki niniejszego Regulaminu oraz składa oświadczenia określone w Regulaminie.

§ 5

Wyłanianie zwycięzców nagród

1. W celu wyłonienia Zwycięzców nagród w Konkursie oraz w celu zapewnienia nadzoru nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, Organizator powoła Komisję konkursową.
2. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi do 2 dni roboczych po jego zakończeniu. i polegać będzie na wyłonieniu, przez Komisję konkursową spośród wszystkich prawidłowo przesłanych zgłoszeń w Konkursie najlepszych rozwiązań Zadania konkursowego. Komisja konkursowa oceni wszystkie prawidłowo nadesłane do Konkursu zgłoszenia uwzględniając: - zgodność z tematyką Konkursu, - jakość, - oryginalność, - kreatywność, - walory artystyczne, - humor i niebanalny dowcip, każdego zgłoszonego do Konkursu rozwiązania zadania konkursowego i wybierze, odpowiednio w kolejności począwszy od najlepszych, autorów najlepszych wiadomości.



**POLSKA LIGA
ESPORTOWA**

§ 6

Ogłoszenie wyników i zasad wydawania nagród

1. Zwycięzca zostanie powiadomiony o wygranej przez Organizatora, w terminie maksymalnie 7 dni od rozstrzygnięcia w Konkursie, poprzez powiadomienie indywidualne przesłane przez Organizatora w wiadomości prywatnej na Messengerze.
2. Nagroda zostanie wysłana przez firmę kurierską.
3. Uczestnik dobrowolnie przekazuje dane osobowe w celu uczestnictwa w Konkursie i przesłania nagród.

§ 7

Nagrody

1. Nagrodą Konkursie jest zegarek Seiko SSK005K1 o wartości 1 820,30 zł brutto zł (słownie: tysiąc osiemset dwadzieścia złotych i 30 groszy) brutto.
2. Fundatorem Nagród jest W. Kruk / Seiko..
3. Zwycięzcy nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagrody ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego. Nagroda nie podlega wymianie na gotówkę ani na jakiegokolwiek inne nagrody rzeczowe.
4. Uczestnikom Konkursu przyznana zostanie dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 10% całkowitej wartości wygranej i zostanie ona w całości zaliczona na poczet podatku.
5. Organizator Konkursu jest zobowiązany do opłacenia zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych w wys. 10% wartości nagrody. Organizator Konkursu odprowadzi należny od wygranej podatek dochodowy, o którym mowa wyżej, do właściwego urzędu skarbowego.

§ 8

Nadzór nad prawidłowością przeprowadzenia Konkursu

1. Organem dokonującym weryfikacji przyznania nagród oraz decydującym o przyznaniu nagród jest Komisja Konkursowa.
2. Komisja Konkursowa rozstrzyga wszystkie wątpliwości związane z niniejszym Konkursem.

§ 9

Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w trakcie trwania Konkursu przez Uczestników jest Organizator tj. Polska Liga Esportowa S.A.. z siedzibą w Warszawie, ul. Zaniemyska 5, 02-939 Warszawa.
2. Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych (IOD), funkcję tę pełni p. Jowita Dworniak. z inspektorem ochrony danych można kontaktować się w sprawach związanych z ochroną Państwa danych kierując wiadomość na adres e-mail: iod@polskaligaesportowa.pl lub tradycyjnie na adres siedziby Administratora danych: Polska Liga Esportowa S.A., ul. Zaniemyska 5, 02-939 – Warszawa.
3. Administrator danych osobowych informuje, że:
 - 3.1. dane osobowe Uczestnika Konkursu pozyskane przez Organizatora jako administratora danych osobowych są przetwarzane przez administratora zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, wyłącznie w celu związanym z organizacją przedmiotowego Konkursu, tj. w celu przyjmowania zgłoszeń do Konkursu, ustalenia prawa danego uczestnika do uzyskania nagrody, wydania nagrody oraz wykonania niezbędnych obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze w związku z organizacją Konkursu, ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami - podstawą prawną



przetwarzania danych jest niezbędność przetwarzania do realizacji prawnie uzasadnionego interesu Administratora, którym jest w tym przypadku możliwość ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami.

- 3.2. dane osobowe przetwarzane są w związku z przystąpieniem Uczestnika do Konkursu, na podstawie art. 6 ust. 1 pkt. a) – pkt. c) oraz art. 6 ust. 1 pkt f) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119 oraz przepisów powszechnie obowiązujących,
- 3.3. podanie danych osobowych przez uczestnika jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie,
- 3.4. Uczestnikowi przysługuje: – prawo dostępu do podanych danych osobowych, – prawo żądania sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania podanych danych osobowych, – prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania podanych danych osobowych, – prawo żądania przenoszenia podanych danych osobowych, – prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie podanych danych osobowych w dowolnym momencie, co pozostanie bez wpływu na zgodność z prawem ich przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem oświadczenia o powyższym Uczestnik może złożyć w formie pisemnej na adres Organizatora, tj. Polska Liga Esportowa S.A.. z siedzibą w ul. Zaniemyska 5, 02-939 Warszawa lub na adres e- mail: office@polskaligaesportowa.pl,
- 3.5. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego do ochrony danych osobowych, w sytuacji gdy Uczestnik uzna, że jego dane osobowe są przetwarzane z naruszeniem przepisów,
- 3.6. dane osobowe Uczestnika mogą być przekazane przez administratora innym podmiotom w celu realizacji przez niego obowiązków Organizatora Konkursu wynikających z niniejszego Regulaminu oraz obowiązujących przepisów prawa, tj. podmiotom świadczącym usługi serwisowe oraz wsparcia technicznego dla aplikacji, systemów informatycznych i/lub serwisu www, w których gromadzone są dane osobowe Uczestników Konkursu, operatorom pocztowym / przewoźnikom, a także podmiotom obsługującym Organizatora prawnie i księgowo.
- 3.7. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane do czasu wygaśnięcia ewentualnych roszczeń uczestników, które są związane z Konkursem, dane osobowe Zwycięzców mogą być jednak przechowywane w okresie przewidzianym dla celów sprawozdawczości wymaganej przepisami prawa,
- 3.8. dane osobowe Uczestników Konkursu nie będą przekazywane do państwa trzeciego, tj. poza Europejski Obszar Gospodarczy,
- 3.9. dane osobowe Uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.

§ 10

Zasady postępowania reklamacyjnego

1. Reklamacje dotyczące niniejszego Konkursu mogą być zgłaszane w czasie trwania Konkursu i po jego zakończeniu, nie później jednak niż do 7 (siedmiu) dni po wyłonieniu zwycięzcy r. (decyduje data wpływu reklamacji do Organizatora). Reklamacja powinna zostać złożona w formie pisemnej na adres Organizatora: Polska Liga Esportowa S.A., ul. Zaniemyska 5, 02-939 Warszawa.
2. Każda reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika jak również dokładny opis i powód reklamacji oraz treść roszczenia reklamacyjnego oraz własnoręczny podpis reklamującego.



**POLSKA LIGA
ESPORLOWA**

3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 10 dni roboczych od dnia ich otrzymania przez Organizatora, nie później jednak niż do dnia 31.12.2022 r. (o zachowaniu terminu decyduje data stempla pocztowego).
4. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa Uczestnika do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

§ 11

Postanowienia końcowe

1. Regulamin Konkursu jest jawny i powszechnie dostępny na Stronie internetowej Konkursu pod adresem: <http://zegarek.ple.gg/>, a także w biurze Organizatora: ul. Zaniemyska 5, 02-939 Warszawa.
2. Zasady przeprowadzenia Konkursu określa wyłącznie niniejszy Regulamin.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za: – indywidualne ustawienia (konfiguracje sprzętowe i konfiguracje oprogramowania) urządzeń, przy pomocy których Uczestnicy biorą udział w Konkursie; – za treść rozwiązania Zadania konkursowego; – prawdziwość wszelkich oświadczeń składanych przez Uczestników Konkursu.
4. Prawem właściwym dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów związanych z Regulaminem jest prawo polskie. Ewentualne spory będą rozstrzygane przez właściwy miejscowo sąd powszechny.
5. Uczestnicy w celu uzyskania odpowiedzi na pytania związane z Konkursem mogą kontaktować się z Organizatorem za pośrednictwem strony internetowej www.ple.gg, używając internetowego adresu kontaktowego konkurs@polskaligaesportowa.pl.