

REGULAMIN STREFY

„Gaming Zone w Media Markt”

I. Definicje

1. Na potrzeby niniejszego Regulaminu przyjmuje się następujące znaczenia pojęć:

- **Strefa Gaming Zone** – specjalnie wydzielona przestrzeń w sklepie MediaMarkt, przeznaczona do testowania sprzętu gamingowego, wyposażona w stanowiska komputerowe oraz konsolowe, zarządzana za pośrednictwem systemu GGLeap.
- **Organizator** – **Media Saturn Holding Polska sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie, adres: Al. Jerozolimskie 179, 02-222 Warszawa, posiadającą numer NIP: 6252025876 oraz numer REGON: 273939270, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRS 0000028919
- **Użytkownik / Uczestnik** – każda osoba fizyczna, która dokonuje rejestracji w systemie GGLeap i korzysta ze stanowisk gamingowych w Strefie Gaming Zone, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.
- **System GGLeap** – system zarządzania rozgrywką, opracowany i obsługiwany przez firmę ggCircuit LLC, spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą pod adresem 2303 South 3rd Street, Terre Haute, Indiana 47802, Stany Zjednoczone. System umożliwia rejestrację użytkowników, przypisywanie czasu gry, logowanie i zdalne zarządzanie sesjami na stanowiskach gamingowych.
- **ggCircuit LLC** – podmiot odpowiedzialny za stworzenie i utrzymanie systemu GGLeap, będący spółką zależną Esports Entertainment Group, Inc., notowaną na NASDAQ pod symbolem GMBL.
- **WTV sp. z o.o.** – podmiot odpowiedzialny za bieżącą obsługę techniczną systemu GGLeap, z siedzibą we Wrocławiu, adres: ul. Marsz. Józefa Piłsudskiego 91/1, wpisany do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS: 0000593878, REGON: 363302932, NIP: 5862302397. WTV Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością świadczy usługi techniczne na rzecz dostawcy systemu GGLeap jako podmiot przetwarzający (procesor) danych osobowych, zgodnie z art. 28 RODO, i nie realizuje żadnych operacji przetwarzania danych w imieniu Organizatora i Koordynatora.
- **Konto użytkownika** – indywidualne konto założone przez uczestnika w systemie GGLeap, zawierające podstawowe dane (adres e-mail, nick, wiek) oraz służące do logowania się w Strefie Gaming Zone i korzystania z przysługującego czasu gry. Polityka prywatności systemu GGLeap dostępna jest pod adresem: <https://www.ggcircuit.com/privacy-policy>.

- **Koordynator** - Garden of Words sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: Hrubieszowska 6A, 01-209 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego za KRS: 0000973765, REGON: 522114751, NIP: 7011089585;
- **Limit czasu gry** – dzienny, nieodpłatny przydział 60 minut gry przypisywany każdemu użytkownikowi po zalogowaniu do systemu. Limit resetuje się automatycznie każdego dnia o północy. Czas gry nie może być przedłużany ani odpłatnie, ani nieodpłatnie, z wyjątkiem sytuacji określonych w ramach aktywacji promocyjnych.
- **Aktywacja promocyjna** – wydarzenie specjalne, konkurs lub akcja marketingowa prowadzona przez, Organizatora, Koordynatora lub partnerów strefy, w ramach której możliwe jest przyznanie dodatkowych minut gry, gadżetów lub nagród.
- **Stanowisko gamingowe** – jednostkowe miejsce w Strefie Gaming Zone wyposażone w komputer lub konsolę, akcesoria gamingowe oraz dostęp do systemu GGLeap, przeznaczone do indywidualnej rozgrywki przez zalogowanego użytkownika.
- **Rejestracja** – proces utworzenia konta użytkownika w systemie GGLeap, wykonywany samodzielnie przez uczestnika przy stanowisku gamingowym. Rejestracja wymaga podania adresu e-mail, nicku, hasła oraz wieku.
- **Administrator** – upoważniony przedstawiciel firmy WTV sp. z o.o., odpowiedzialny za zatwierdzanie kont użytkowników niepełnoletnich, reagowanie na zgłoszenia techniczne i procesowe np. w przypadku złamania postanowień regulaminu oraz wsparcie operacyjne systemu GGLeap.

II. Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady funkcjonowania oraz korzystania ze Strefy Gaming Zone, w tym prawa i obowiązki Uczestników, uprawnienia Personelu Strefy oraz postanowienia organizacyjne związane z przebiegiem wydarzenia. Celem Regulaminu jest zapewnienie bezpiecznego, komfortowego i zgodnego z zasadami porządku publicznego korzystania z przestrzeni gamingowej.
2. Regulamin obowiązuje wszystkich Uczestników przebywających na terenie Strefy Gaming Zone, bez względu na charakter ich obecności (udział w aktywnościach, obserwacja, obecność towarzysząca). Uczestnictwo w Strefie jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu i zobowiązaniem do ich przestrzegania.
3. Udział w aktywnościach dostępnych w Strefie Gaming Zone jest bezpłatny. Organizator nie pobiera opłat za możliwość korzystania ze sprzętu, uczestniczenia w rozgrywkach czy testowania udostępnionych urządzeń. W przypadku wyjątkowych wydarzeń specjalnych (np. turniejów z ograniczoną liczbą

miejsce), mogą obowiązywać wcześniejsze zapisy – o czym Organizator lub Koordynator poinformuje z wyprzedzeniem.

4. Strefa Gaming Zone funkcjonuje w godzinach otwarcia sklepu, w którym się znajduje, zgodnie z jego lokalnym harmonogramem pracy. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany funkcjonowania Strefy, czasowego zawieszenia jej działania, ograniczenia dostępnych stanowisk lub zamknięcia całej Strefy w dowolnym momencie – bez konieczności wcześniejszego informowania uczestników i bez podawania przyczyny. Może to wynikać m.in. z przyczyn technicznych, organizacyjnych, bezpieczeństwa, decyzji Organizatora lub działania siły wyższej.
5. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania się w sposób uprzejmy, bezpieczny i zgodny z zasadami współżycia społecznego, z poszanowaniem innych osób oraz mienia znajdującego się w Strefie. Zabronione jest jakiekolwiek zachowanie mogące stwarzać ryzyko dla innych uczestników, sprzętu elektronicznego, infrastruktury lub porządku funkcjonowania Strefy.

W szczególności zakazuje się:

- uruchamiania lub wyświetlania treści pornograficznych, brutalnych, wulgarnych lub w inny sposób nieodpowiednich,
 - podejmowania prób nieautoryzowanego dostępu do kont administracyjnych lub systemów informatycznych wykorzystywanych w Strefie (w tym m.in. systemu GGLep),
 - obchodzenia zabezpieczeń systemowych, ingerowania w ustawienia sprzętu, instalowania oprogramowania z zewnętrznych źródeł, a także jakichkolwiek działań o charakterze hakerskim lub sabotażowym.
6. Działania takie mogą skutkować natychmiastowym usunięciem uczestnika ze Strefy oraz podjęciem dalszych kroków, w tym zawiadomieniem odpowiednich służb porządkowych lub organów ścigania. Organizator zastrzega sobie prawo dochodzenia roszczeń cywilnych lub karnych wobec sprawcy takich działań – zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa Rzeczypospolitej Polskiej.
 7. Strefy oraz aktywności w nich zrealizowane są na zlecenie Organizatora, właściciela marki sieci MediaMarkt oraz sklepu online. Koordynator działa na zlecenie Organizatora, w jego imieniu i zgodnie z ustalonym zakresem działań promocyjno-wizerunkowych.
 8. Koordynator ani Organizator nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy osobiste Uczestników pozostawione na terenie Strefy. Zaleca się niepozostawianie wartościowych przedmiotów bez nadzoru. Każda osoba korzystająca ze Strefy robi to na własną odpowiedzialność w zakresie posiadanego mienia.
 9. Projekt Gaming Zone w Media Markt realizowany jest w dwóch etapach. Etap I dotyczy uruchomienia i funkcjonowania przestrzeni do testowania sprzętu

III. Zasady korzystania ze Strefy Gaming Zone

1. Na terenie Strefy obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania jedzenia oraz napojów, zarówno zimnych, jak i gorących. Zakaz ten podyktowany jest koniecznością utrzymania czystości, zapewnienia bezpieczeństwa sprzętu elektronicznego oraz komfortu wszystkich Uczestników. W szczególności zabrania się wnoszenia i spożywania produktów w opakowaniach otwartych lub łatwo rozlewających się, takich jak: kubki z kawą, napoje bez zakrętek, fast foody, przekąski luzem itp.
2. W przypadku niezastosowania się do powyższego zakazu i spowodowania uszkodzenia lub zniszczenia jakiegokolwiek elementu wyposażenia Strefy (np. komputerów, konsol, monitorów, kontrolerów, mebli lub infrastruktury elektrycznej), osoba odpowiedzialna za szkodę zobowiązana jest do pokrycia pełnych kosztów wymiany uszkodzonego sprzętu na nowy model.
3. Organizator zastrzega, że w takich przypadkach nie dopuszcza się możliwości przeprowadzenia naprawy – koszty obciążające sprawcę obejmują zakup nowego egzemplarza identycznego lub równoważnego modelu sprzętu oraz ewentualne koszty logistyczne związane z jego instalacją.
4. Brak zgody na pokrycie kosztów skutkować będzie skierowaniem sprawy na drogę cywilnoprawną zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa polskiego.
5. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania ze Strefy w sposób bezpieczny, zgodny z jej przeznaczeniem oraz z zachowaniem porządku i poszanowania mienia. Zabrania się w szczególności:
 - opierania się o stanowiska i monitory,
 - manipulowania kablami i podłączonym sprzętem,
 - siadania na stołach, konsolach lub innych elementach infrastruktury,
 - przestawiania lub samodzielnego przenoszenia wyposażenia,
 - używania własnych nośników danych lub urządzeń peryferyjnych bez zgody obsługi.
6. Wszelkie formy agresji – fizycznej i werbalnej – są surowo zabronione. Uczestnicy nie mogą stosować wulgaryzmów, gróźb, nękać innych osób ani prowokować konfliktów. Obowiązuje pełen zakaz przemocy, zastraszania, wykluczania oraz jakichkolwiek zachowań o charakterze dyskryminującym lub obraźliwym (w tym rasistowskim, seksistowskim, homofobicznym itp.). W przypadku naruszenia tych zasad, obsługa ma prawo natychmiastowo wyprosić uczestnika ze Strefy, a

w skrajnych przypadkach zawiadomić odpowiednie służby.

7. Na teren Strefy zabrania się również wnoszenia:

- alkoholu, środków odurzających i substancji psychoaktywnych,
- napojów energetycznych w opakowaniach otwartych,
- broni (w tym atrap i replik),
- materiałów pirotechnicznych oraz wszelkich niebezpiecznych przedmiotów, które mogą stwarzać zagrożenie dla innych uczestników lub sprzętu.

8. Osoby nietrzeźwe lub pod wpływem środków odurzających nie będą wpuszczane do Strefy, a jeśli zostaną zidentyfikowane w jej obrębie, zostaną niezwłocznie usunięte.

9. Wszyscy Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń pracowników MediaMarkt oraz personelu nadzorującego funkcjonowanie Strefy Gaming Zone, w tym Koordynatora

10. W celu zapewnienia porządku, bezpieczeństwa i komfortu wszystkich Uczestników, uprawnieni pracownicy Organizatora – nawet jeśli nie znajdują się fizycznie w samej Strefie, lecz pełnią obowiązki na terenie sklepu – mają prawo:

- monitorować przebieg korzystania ze Strefy i podejmować działania porządkowe,
- wskazywać kolejność dostępu do stanowisk oraz zarządzać ruchem Uczestników,
- interweniować w przypadku naruszenia niniejszego Regulaminu, odmawiać udziału osobom, które w przeszłości złamały zasady korzystania ze Strefy lub dopuściły się nieodpowiedniego zachowania, wypraszać osoby naruszające zasady bezpieczeństwa, netykiety lub wykazujące się brakiem szacunku wobec innych Uczestników.

11. Dodatkowo przypomina się, że czas gry na stanowiskach komputerowych i konsolowych zarządzany jest automatycznie poprzez system GGLeap, który po upływie przydzielonego czasu wyświetla stosowny komunikat na ekranie oraz blokuje dalsze korzystanie ze stanowiska.

12. W przypadku próby obejścia działania systemu GGLeap (w tym: samodzielne logowanie na konto administratora, manipulacja oprogramowaniem, reset stanowisk, przedłużanie czasu niezgodnie z zasadami) Organizator zastrzega sobie prawo do natychmiastowego zakończenia sesji i/lub trwałego zablokowania dostępu Uczestnika do Strefy.

13. Polecenia obsługi wydawane są w celu zapewnienia bezpieczeństwa, płynności korzystania z atrakcji oraz komfortu wszystkich użytkowników. Odmowa ich wykonania traktowana jest jako rażące naruszenie niniejszego Regulaminu.

IV. Oprogramowanie i rejestracja

1. Strefa Gaming Zone funkcjonuje w oparciu o system zarządzania rozgrywką GGLeap, opracowany i obsługiwany przez ggCircuit LLC, spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą pod adresem 2303 South 3rd Street, Terre Haute, Indiana 47802, Stany Zjednoczone. ggCircuit LLC jest spółką zależną Esports Entertainment Group, Inc., notowaną na NASDAQ pod symbolem GMBL.
2. System GGLeap umożliwia pełną automatyzację obsługi stanowisk komputerowych i konsolowych, w tym rejestrację użytkowników, identyfikację kont, naliczanie czasu rozgrywki oraz zdalne zarządzanie sesjami. Wszystkie operacje są zintegrowane w jednym ekosystemie zarządzanym przez platformę GGLeap.
3. Za pełne wsparcie techniczne systemu oraz wszelkie działania administracyjne i kontakt z dostawcą GGLeap odpowiada firma WTC Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, adres: ul. Marsz. Józefa Piłsudskiego 91/1, wpisany do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS: 0000593878, REGON: 363302932, NIP: 5862302397. WTV Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością świadczy usługi techniczne na rzecz dostawcy systemu GGLeap jako podmiot przetwarzający (procesor) danych osobowych, zgodnie z art. 28 RODO, i nie realizuje żadnych operacji przetwarzania danych w imieniu Organizatora i Koordynatora.
4. Uczestnik, który chce skorzystać ze Strefy, musi najpierw zarejestrować konto użytkownika w systemie GGLeap. Proces rejestracji odbywa się samodzielnie przy stanowisku gamingowym i wymaga podania adresu e-mail, unikalnego nicku (nazwy gracza), hasła oraz wieku. Rejestracja jest jednorazowa – po jej ukończeniu użytkownik może logować się na swoje konto w kolejnych dniach.
5. Jeśli podczas rejestracji użytkownik zadeklaruje wiek powyżej 18 lat, konto zostaje aktywowane natychmiast i możliwe jest rozpoczęcie gry bez żadnych opóźnień. W przypadku osób poniżej 18. roku życia, konieczne jest uzyskanie zdalnej zgody administratora (przedstawiciela firmy WTV sp. z o.o.) na aktywację konta. Procedura ta może potrwać od kilku do kilkudziesięciu minut – czas oczekiwania zależy od dostępności administratora. Do momentu jej zatwierdzenia użytkownik nie może rozpocząć gry.
6. Każde konto użytkownika otrzymuje dzienny limit 60 minut czasu gry. Czas ten:
 - przypisywany jest automatycznie po pierwszym zalogowaniu danego dnia,
 - może być wykorzystany w jednej lub kilku sesjach w ciągu dnia,
 - resetuje się automatycznie o północy każdego dnia.
7. Nie ma możliwości dokupienia dodatkowego czasu gry ani jego przedłużenia na życzenie. Limit 60 minut ma na celu umożliwienie testów sprzętu oraz

sprawdzenia jakości stanowisk gamingowych – Strefa nie pełni roli komercyjnej sali gier.

8. Dodatkowe minuty gry mogą zostać przyznane wyłącznie w ramach specjalnych aktywacji, konkursów lub akcji promocyjnych organizowanych przez Organizatora, Koordynatora lub partnerów strefy. Informacje o takich okazjach będą publikowane z wyprzedzeniem przez obsługę strefy lub na ekranach informacyjnych. Minuty te nie są przyznawane na prośbę użytkowników i nie mogą być wykupione w żaden sposób.
9. Podczas rejestracji użytkownik podaje dane osobowe (adres e-mail, nick, wiek), które są przekazywane bezpośrednio firmie ggCircuit LLC – właścicielowi systemu GGLeap. Ani Organizator, ani Koordynator ani firma WTV sp. z o.o. nie mają wpływu na sposób ich przetwarzania. Użytkownik, zakładając konto, akceptuje zasady korzystania z systemu GGLeap i wyraża zgodę na przekazanie oraz przetwarzanie danych zgodnie z polityką prywatności operatora GGLeap.
10. Organizator ani Koordynator nie posiadają dostępu do danych osobowych podanych przez użytkowników w ramach procesu rejestracji w systemie GGLeap. Dane te nie są również wykorzystywane przez Organizatora i Koordynatora w jakimkolwiek celu, w tym analitycznym, marketingowym czy raportowym, chyba że dojdzie do drastycznego złamania regulaminu, w tym zniszczenia sprzętu lub dojdzie do innych zachowań które spowodują dochodzenie roszczeń.
11. Wszelkie pytania dotyczące danych osobowych, możliwości ich edycji lub usunięcia, należy kierować bezpośrednio do ggCircuit LLC jako administratora systemu. Organizator, Koordynator i firma WTV sp. z o.o. nie gromadzą, nie analizują ani nie wykorzystują tych danych we własnych celach.
12. System GGLeap działa w oparciu o infrastrukturę serwerową utrzymywaną przez ggCircuit LLC. Wszelkie przerwy techniczne, błędy systemowe lub niedostępność funkcji leżą po stronie dostawcy systemu. Firma WTV sp. z o.o., odpowiedzialna za wdrożenie i lokalne utrzymanie systemu, nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z działania lub awarii infrastruktury ggCircuit LLC.
13. W przypadku utraty dostępu do konta (zapomniane hasło, login), użytkownik może skorzystać z funkcji odzyskiwania konta dostępnej w systemie GGLeap. Strefa Gaming Zone ani firma WTV sp. z o.o. nie mają dostępu do haseł użytkowników i nie są w stanie ich zresetować. Wszelkie działania odzyskujące są obsługiwane bezpośrednio przez system GGLeap.

V. Odpowiedzialność

1. Uczestnik korzystający ze Strefy Gaming Zone ponosi pełną odpowiedzialność za swoje rzeczy osobiste wniesione na teren strefy. Organizatorzy nie zapewniają szafek, zamkniętych schowków ani depozytów, dlatego wszelkie przedmioty pozostawione bez

nadzoru – w tym torby, telefony, portfele, słuchawki czy inne urządzenia elektroniczne – są wyłącznie w gestii ich właścicieli. W przypadku ich zgubienia, zniszczenia lub kradzieży, ani Organizator, ani Koordynator, ani partnerzy strefy nie ponoszą odpowiedzialności odszkodowawczej.

2. Wszystkie stanowiska komputerowe i konsolowe dostępne w strefie są skonfigurowane w sposób zapewniający maksymalną wygodę i bezpieczeństwo użytkowania. Sprzęt ten – w tym komputery, konsole, monitory, klawiatury, myszy, kontrolery, słuchawki, przewody oraz fotele – pozostaje pod stałą kontrolą techniczną, a użytkownicy zobowiązani są do korzystania z niego w sposób zgodny z jego przeznaczeniem, bez podejmowania jakiegokolwiek ingerencji w jego ustawienia lub okablowanie.
3. Bezwzględnie zabrania się samodzielnego podłączania do stanowisk jakichkolwiek urządzeń zewnętrznych, takich jak ładowarki, telefony, dyski przenośne, kontrolery własne, klawiatury, pendrive'y czy słuchawki. Takie działania mogą nie tylko zakłócić działanie systemu GGLearn, ale również doprowadzić do awarii sprzętu i zostaną potraktowane jako naruszenie regulaminu.
4. Uczestnik, który doprowadzi do uszkodzenia sprzętu – zarówno przypadkowo, w wyniku niewłaściwego użytkowania, jak i celowo – może zostać obciążony kosztami naprawy lub wymiany uszkodzonych elementów. W przypadkach rażących naruszeń, takich jak próba dewastacji, rozmyślne uderzenie sprzętu, wyrwanie przewodów czy zalanie cieczą, organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wezwania ochrony sklepu oraz zawiadomienia odpowiednich służb porządkowych.
5. Uczestnik, który narusza zasady regulaminu, w szczególności poprzez agresywne zachowanie, używanie wulgarного języka, nękanie innych uczestników lub utrudnianie korzystania ze strefy pozostałym osobom, może zostać natychmiastowo usunięty ze strefy bez prawa do kontynuowania rozgrywki. Decyzja obsługi strefy jest w takich przypadkach ostateczna. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do czasowego lub trwałego zakazu ponownego korzystania ze strefy przez osoby, które złamały regulamin lub doprowadziły do poważnych zakażeń.

VI. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie w dowolnym momencie, jeśli uzna to za zasadne z punktu widzenia organizacji Strefy, bezpieczeństwa użytkowników, zmian technologicznych lub obowiązujących przepisów prawa. Każda zmiana wchodzi w życie z chwilą jej opublikowania w miejscu ogólnodostępnym dla użytkowników.
2. Aktualna wersja regulaminu dostępna jest w formie elektronicznej na oficjalnej stronie internetowej <https://mediamarkt.pl/pl/campaign/gaming-zone>. Uczestnicy mają obowiązek zapoznać się z treścią regulaminu przed rozpoczęciem korzystania ze Strefy – rozpoczęcie sesji gry jest równoznaczne z akceptacją jego postanowień.

3. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia i obowiązuje do odwołania. Wszelkie pytania, uwagi oraz zgłoszenia dotyczące działania Strefy należy kierować bezpośrednio do obsługi obecnej na miejscu lub do operatora technicznego – WTV sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, ul. marsz. Józefa Piłsudskiego 91/1, wpisany do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS: 0000593878, REGON: 363302932, NIP: 5862302397.