

REGULAMIN KONKURSU

„Red Crown Battle”

I. Definicje

1. Użyte w Regulaminie określenia oznaczają:

- **Czas Trwania Konkursu** – oznacza czas od 16.06.2025 od godz. 00:01 do 19.07.2025 r. do godz. 23:59. W tym samym czasie odbywają się kwalifikacje oraz rozgrywa się Turniej esportowy Red Crown Battle. Część konkursu, w którym odbywają się Dodatkowe Zadania Konkursowe odbędą się wyłącznie w dniu 19.07.2025 w godzinach 11:00 – 19:00. Organizator może wykonywać czynności związane z realizacją Konkursu również po Czasie trwania Konkursu.
- Dodatkowe Zadania Konkursowe – udział w quizach prowadzonych przez Organizatora w Czasie Trwania Konkursu poza turniejem esportowym Red Crown Battle.
- **Fundator** – 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; email: kontakt@redcrownbattle.pl
- **Gra** – gra multimedialna „Fortnite” wydana przez firmę Epic Games.
- **Konkurs** – konkurs „Red Crown Battle”, którego zasady zostały opisane niniejszym Regulaminem, który odbywa się w Serwisie oraz przy Stanowisku Gaming Zone oraz inne aktywności wskazane w niniejszym regulaminie.
- **Komisja Konkursowa** – organ uprawniony do wyłonienia Zwycięzców oraz odpowiedzialny za weryfikację spełnienia przez Uczestników Warunków oraz kryteriów poszczególnych części Konkursu.
- **Konto** – aktywne konto w Serwisie, które zostało połączone z Kontem Epic Games.
- **Konto Epic Games** – osobisty profil użytkownika w Serwisie Epic Games.
- **Kwalifikacje** – etap kwalifikacji do Turnieju Głównego opisany w niniejszym Regulaminie.
- **Nagrody** - nagrody w wysokości 30.000 zł sprecyzowane w Regulaminie.
- **Nagrody dodatkowe** – To nagrody przyznawane uczestnikom za udział w Dodatkowych Zadaniach Konkursowych.
- **Partner** – oznacza partnera technologicznego Konkursu, tj. Be.loud sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Szara 10, 00-420 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000374918, REGON: 142748955, NIP: 5213589723, która prowadzi Serwis i jest jego administratorem
- **Organizator** – 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; email: kontakt@redcrownbattle.pl

- **Regulamin** – niniejszy dokument określający zasady Konkursu, dostępny w Stanowisku Konkursowym;
- **Discord MediaMarkt** – oficjalna platforma komunikacyjna społeczności Gaming Zone, prowadzona przez MediaMarkt, dostępna pod adresem <https://discord.com/invite/gaming-zone-mm>. Uczestnictwo na serwerze Discord jest wymagane w celu rejestracji i weryfikacji udziału w turnieju Golden Ticket oraz uzyskiwania bieżących informacji o rankingach, zasadach i przebiegu rozgrywek.
- **Serwis** – platforma internetowa dostępna pod adresem <https://wls.gg>, służąca do zapisów uczestników do turnieju w ramach kwalifikacji online w formule Battle Royale. Serwis stanowi wyłącznie narzędzie do rejestracji i komunikacji turniejowej – nie jest własnością ani produktem Partnera.
- **Serwis Epic Games** – ekosystem Epic Games, który umożliwia dostęp do różnych usług i produktów, oraz dzięki któremu można korzystać z platformy Epic Games Store oraz pobrać i uruchomić Grę.
- **Stanowisko Gaming Zone** – stanowiska konkursowe w sklepach MediaMarkt, których lista znajduje się pod adresem <https://mediamarkt.pl/pl/campaign/gaming-zone> oraz załączona zostaje do Regulaminu, w tym sklep MediaMarkt Magnolia Park Wrocław ul. Legnicka 58, 54-204 Wrocław, gdzie wykonywane są Dodatkowe Zadania Konkursowe oraz gdzie odbędzie się Turniej Główny.
- **Golden Ticket** – specjalna aktywacja turniejowa prowadzona w grze *Fortnite* w trybie Ranked Solo, dostępna wyłącznie w strefach Gaming Zone MediaMarkt. Jej celem jest wyłonienie czterech najlepszych graczy, którzy uzyskają bezpośredni awans do turnieju finałowego zaplanowanego na dzień 19.07.2025 roku. Turniej Golden Ticket trwa w dniach od 16.06 do 12.07.2025 roku. Udział w rozgrywkach możliwy jest wyłącznie ze stanowisk gamingowych w oficjalnych strefach Gaming Zone, zlokalizowanych w wybranych sklepach sieci MediaMarkt.
- **Turniej Główny** – Turniej Główny, w którym odbywa się Konkurs po etapie Kwalifikacji, w 19.07.2025 r. w którym Uczestnicy rozgrywają Mecze w celu uzyskania Nagrody.
- **Zadania Turnieju Głównego** – specjalnie zaprojektowane formy rywalizacji rozgrywane w ramach Turnieju Głównego, odbywającego się dnia 19 lipca 2025 r., po zakończeniu etapu Kwalifikacji. Zadania te zastępują standardowy format meczowy i polegają na wykonywaniu zróżnicowanych aktywności indywidualnych i drużynowych, które mają na celu wyłonienie zwycięzców Konkursu. Zadania mogą przybierać różne formy mechaniczne, zręcznościowe, logiczne lub rozgrywkowe, ustalane każdorazowo przez Organizatora.
- **Wydarzenie** - wydarzenie odbywające się w sklepie MediaMarkt Magnolia Park Wrocław ul. Legnicka 58, 54-204 Wrocław w dniu 19.07.2025 w godzinach 11:00-19:00, podczas, którego odbywa się Turniej Główny oraz dodatkowe atrakcje z Zadaniem Konkursowym.
- **Uczestnik** – osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie, za zgodą opiekuna prawnego. Formularz Zgody stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu.

- **Zwycięzca** – wyłoniona osoba, której Komisja Konkursowa przyznała określoną nagrodę.
- **Warunki** – oznacza warunki przystąpienia do Konkursu oraz uczestnictwa w Konkursie, określone Regulaminie.

II. Postanowienia ogólne

1. Konkurs jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w Serwisie przy aktywnym Stanowisku Gaming Zone w Czasie Trwania Konkursu oraz podczas Wydarzenia w MediaMarkt Magnolia Park w dniu 19.07.2025 r. z wykorzystaniem sieci Internet.
2. Celem Konkursu jest wyłonienie uczestników, którzy otrzymają Nagrodę w ramach Turnieju Głównego lub wykonają Dodatkowe Zadanie Konkursowe, przy jednoczesnym spełnieniu Warunków.
3. Dodatkowe Zadania Konkursowe będą przyjmowane bezpośrednio przez Organizatora przy Stanowisku Konkursowym w Czasie Trwania Konkursu.
4. Uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne i dobrowolne.
5. Uczestnictwa w Konkursie jak i praw i obowiązków z nimi związanych, w tym także prawa do żądania wydania Nagrody, nie można przenosić na osoby trzecie.
6. Konkurs realizowany jest na zlecenie spółki 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 właściciela marki sieci MediaMarkt oraz sklepu online, dalej: Zlecający.

III. Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział wyłącznie osoby spełniające definicję Uczestnika, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Partnera ani inne osoby współpracujące przy organizacji Konkursu, jak również osoby im bliskie, przez co rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców i rodzeństwo małżonków, osoby pozostające w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli, a także osoby pozostające we wspólnym pożyciu.
3. Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest łączne spełnienie poniższych warunków („Warunki”):
 - a) zapoznanie się z treścią Regulaminu oraz jego akceptacja,
 - b) posiadanie statusu Uczestnika,

- c) prawidłowe wypełnienie i przestanie formularza rejestracyjnego dostępnego za pośrednictwem strony internetowej: <https://redcrownbattle.pl>,
 - d) wybór formy kwalifikacji, w której Uczestnik zamierza wziąć udział (możliwy jest udział w więcej niż jednej turze kwalifikacyjnej i w obu formatach kwalifikacji),
 - e) dołączenie do oficjalnego serwera Discord Media Markt, który stanowi platformę komunikacyjną Konkursu, dostępnego pod adresem: <https://discord.com/invite/gaming-zone-mm>,
 - f) podanie Organizatorowi wszystkich wymaganych danych niezbędnych do weryfikacji i udziału w Konkursie,
 - g) posiadanie aktywnego konta Epic Games oraz zainstalowanej, działającej wersji Gry (w przypadku kwalifikacji online i Turnieju Głównego),
 - h) wykonanie odpowiednich zadań konkursowych przewidzianych w wybranym etapie,
 - i) w przypadku Uczestnika niepełnoletniego – dostarczenie Organizatorowi zgody opiekuna prawnego na udział w Konkursie.
4. Rejestracja do Konkursu prowadzona jest za pośrednictwem serwisu wskazanego w ust. 3 lit. c) powyżej. Uczestnik może przystąpić do więcej niż jednej tury Kwalifikacji oraz do obu dostępnych trybów kwalifikacyjnych. Udział w Dodatkowych Zadaniach Konkursowych oraz Turnieju Głównym możliwy jest po spełnieniu odrębnych warunków wskazanych w dalszej części Regulaminu.
5. Organizator oraz Partner są uprawnieni do weryfikacji spełnienia przez Uczestnika wszystkich warunków uczestnictwa. W przypadku stwierdzenia, że Uczestnik nie spełnia któregokolwiek z warunków, działa niezgodnie z Regulaminem lub dopuścił się naruszeń (w tym naruszenia praw osób trzecich), Organizator oraz Partner mogą odmówić jego udziału w Konkursie, unieważnić jego wynik lub odmówić przyznania nagrody.
6. Uczestnicząc w Konkursie, Uczestnik, w zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo, zwalnia z odpowiedzialności spółkę Epic Games, Inc., jej licencjodawców, podmioty stowarzyszone, pracowników, urzędników, dyrektorów, agentów, wykonawców oraz inne podmioty działające w jej imieniu – z tytułu wszelkich roszczeń, strat, zobowiązań, kosztów i wydatków związanych z uczestnictwem w Konkursie.
7. Uczestnik ma prawo do rezygnacji z udziału w Konkursie w dowolnym momencie, poprzez wystanie wiadomości e-mail na adres Organizatora: kontakt@redcrownbattle.pl.

IV. Kwalifikacje

1. Kwalifikacje odbywają się w terminie od dnia 21 czerwca 2025 r. do dnia 12 lipca 2025 r. w dwóch lokalizacjach:

- a) na wyznaczonych Stanowiskach Gaming Zone, których aktualna lista dostępna jest na stronie internetowej: <https://mediamarkt.pl/pl/campaign/gaming-zone>;
 - b) w domach uczestników, z wykorzystaniem ich własnego sprzętu komputerowego. Udział w Kwalifikacjach możliwy jest wyłącznie przy użyciu komputerów stacjonarnych. Niedozwolony jest udział za pośrednictwem konsol, urządzeń mobilnych ani innych platform, na których gra jest dostępna.
2. Kwalifikacje prowadzone są w trybie Battle Royale SOLO. Każda tura kwalifikacyjna ma charakter indywidualny – uczestnik rozgrywa przypisane mu mecze samodzielnie. Rywalizacja odbywa się wyłącznie pomiędzy osobami zakwalifikowanymi do danego etapu kwalifikacyjnego, co oznacza, że uczestnik nie mierzy się z graczami spoza turnieju, lecz wyłącznie z innymi uczestnikami zakwalifikowanymi do rozgrywek.
 3. Tury kwalifikacyjne składają się z czterech niezależnych tur, z których każda odbywa się w odrębnym terminie, zgodnie z harmonogramem wskazanym w niniejszym Regulaminie:
 - a) Pierwsza Tura Kwalifikacyjna odbędzie się dnia 21.06.2025r. Zapisy do tej tury potrwają od 16.06.2025 r. do 20.06.2025 r.
 - b) Druga Tura Kwalifikacyjna odbędzie się dnia 28.06.2025r. Zapisy do tej tury potrwają od 23.06.2025 r. do 27.06.2025 r.
 - c) Trzecia Tura Kwalifikacyjna odbędzie się dnia 05.07.2025r. Zapisy do tej tury potrwają od 30.06.2025 r. do 04.07.2025 r.
 - d) Czwarta Tura Kwalifikacyjna odbędzie się dnia 12.07.2025r. Zapisy do tej tury potrwają od 07.07.2025 r. do 11.07.2025 r.
 4. Uczestnik może wziąć udział w więcej niż jednej turze kwalifikacyjnej, jeśli spełni wymagania rejestracyjne oraz nie zakwalifikuje się jeszcze do Turnieju Głównego.
 5. Celem każdej tury kwalifikacyjnej jest wyłonienie dwóch najlepszych uczestników, którzy uzyskają awans do Turnieju Głównego.
 6. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną przypisani do jednej z drużyn prowadzonych przez zaproszonych influencerów, zgodnie z decyzją Organizatora. Informacja o składzie poszczególnych drużyn oraz ich prowadzących zostanie ogłoszona w terminie ustalonym przez Organizatora, z zachowaniem zasady równego traktowania wszystkich Uczestników. Szczegóły dotyczące formuły Turnieju Głównego zostaną przedstawione na dalszym etapie Konkursu.
 7. Uczestnik zobowiązany jest:
 - a) zarejestrować się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie <https://redcrownbattle.pl>;

- b) posiadać konto na stronie: <https://system-beta.warlegend.net> i prawidłowo je skonfigurować;
- c) połączyć konto z kontem Epic Games;
- d) dołączyć do oficjalnego serwera Discord MediaMarkt

8. Wszystkie rozgrywki kwalifikacyjne odbywają się wyłącznie na serwerach wskazanych przez Administratora lub Organizatora. Uczestnik zobowiązany jest do gry na przypisanym serwerze i w wyznaczonym czasie.

9. Każdy Uczestnik zakwalifikowany do kolejnych etapów wydarzenia zobowiązany jest wziąć udział we wszystkich rozgrywkach przewidzianych dla jego poziomu. Brak udziału w którejkolwiek z wymaganych rund może skutkować dyskwalifikacją z dalszego udziału w Konkursie.

10. Punktacja w kwalifikacjach Red Crown Battle jest następująca:

- 1 miejsce – 60 punktów
- 2 miejsce – 53 punkty
- 3 miejsce – 49 punktów
- 4 miejsce – 47 punktów
- 5 miejsce – 46 punktów
- 6 miejsce – 45 punktów
- 7 miejsce – 44 punkty
- 8 miejsce – 43 punkty
- 9 miejsce – 42 punkty
- 10 miejsce – 41 punktów
- 11 miejsce – 40 punktów
- 12 miejsce – 39 punktów
- 13 miejsce – 38 punktów
- 14 miejsce – 37 punktów
- 15 miejsce – 36 punktów
- 16 miejsce – 35 punktów
- 17 miejsce – 34 punkty
- 18 miejsce – 33 punkty
- 19 miejsce – 32 punkty
- 20 miejsce – 31 punktów
- 21 miejsce – 30 punktów
- 22 miejsce – 29 punktów
- 23 miejsce – 28 punktów
- 24 miejsce – 27 punktów
- 25 miejsce – 26 punktów
- 26 miejsce – 25 punktów
- 27 miejsce – 24 punkty
- 28 miejsce – 23 punkty
- 29 miejsce – 22 punkty
- 30 miejsce – 21 punktów

- 31 miejsce – 20 punktów
- 32 miejsce – 19 punktów
- 33 miejsce – 18 punktów
- 34 miejsce – 17 punktów
- 35 miejsce – 16 punktów
- 36 miejsce – 15 punktów
- 37 miejsce – 14 punktów
- 38 miejsce – 13 punktów
- 39 miejsce – 12 punktów
- 40 miejsce – 11 punktów
- 41 miejsce – 10 punktów
- 42 miejsce – 9 punktów
- 43 miejsce – 8 punktów
- 44 miejsce – 7 punktów
- 45 miejsce – 6 punktów
- 46 miejsce – 5 punktów
- 47 miejsce – 4 punkty
- 48 miejsce – 3 punkty
- 49 miejsce – 2 punkty
- 50 miejsce – 1 punkt

Dodatkowo za każdą eliminację (likwidację) uczestnik otrzymuje 3 punkty.

11. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad fair play, działania zgodnie z wytycznymi Organizatora oraz komunikacji z Administratorem Konkursu za pośrednictwem dedykowanych kanałów.
12. Wszelkie próby oszustwa, w tym manipulowanie wynikami, korzystanie z niedozwolonych narzędzi, łamanie zasad regulaminu gry lub organizacji turnieju będą skutkować natychmiastową dyskwalifikacją uczestnika.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian organizacyjnych, technicznych i logistycznych, w szczególności dotyczących serwerów, harmonogramu, struktury rund lub punktacji – w przypadku zaistnienia okoliczności uzasadnionych przebiegiem rozgrywek lub niezależnych od Organizatora.

V. Turniej Główny

1. Turniej Główny stanowi finałową część Konkursu i zostanie przeprowadzony w dniu 19 lipca 2025 r. Udział w Turnieju Głównym jest możliwy wyłącznie dla Uczestników, którzy zostali zakwalifikowani w ramach tur kwalifikacyjnych zgodnie z Rozdziałem IV oraz zwycięzców Golden Ticket zgodnie z Rozdziałem VII.
2. Do Turnieju Głównego zakwalifikowanych zostaje łącznie dwunastu Uczestników, którzy uzyskali najwyższe wyniki punktowe w kwalifikacjach. Uczestnicy zostaną przypisani do czterech drużyn prowadzonych przez

influencerów wyłonionych przez Organizatora oraz Partnera.

3. Struktura rozgrywek finałowych:

- a) Turniej Główny zostanie rozegrany w systemie drużynowym, z obowiązkowym udziałem Uczestników w serii zadań rywalizacyjnych, które zastępują tradycyjne rozgrywki w trybie Battle Royale.
- b) Zadania rozgrywane są na miejscu podczas Wydarzenia, a ich przebieg oraz zasady ogłaszane są bezpośrednio przed rozpoczęciem każdej konkurencji.
- c) Lista zadań finałowych nie jest publikowana wcześniej, co ma na celu ograniczenie możliwości wcześniejszego przygotowania się przez Uczestników i zapewnienie równości szans.

4. Przykładowe rodzaje zadań Turnieju Głównego obejmują m.in.:

- a) walki w trybie FFA (każdy przeciw każdemu w ramach drużyn),
- b) zadania drużynowe wymagające współpracy, refleksu i koordynacji,
- c) konkurencje oparte na mechanikach Fortnite z modyfikacjami rozgrywki,
- d) nietypowe mapy przygotowane specjalnie na wydarzenie.

5. Każdy Uczestnik Turnieju Głównego ma obowiązek:

- a) potwierdzić swój udział w finale w terminie wskazanym przez Organizatora (nie później niż do dnia 12 lipca 2025 r.);
- b) wziąć udział we wszystkich zaplanowanych zadaniach w ramach drużyny, do której został przypisany;
- c) grać wyłącznie na koncie przypisanym w systemie <https://system-beta.warlegend.net> oraz przestrzegać zasad niniejszego Regulaminu.

6. W przypadku niepotwierdzenia udziału w terminie lub braku obecności Uczestnika w dniu wydarzenia, Organizator zastrzega sobie prawo do uzupełnienia wolnych miejsc kolejno z listy kwalifikacyjnej lub spośród osób obecnych fizycznie podczas wydarzenia.

- W przypadku, gdy Uczestnik potwierdzi swój udział w Turnieju Głównym, a mimo to nie stawi się na wydarzeniu bez wcześniejszego usprawiedliwienia lub kontaktu z Organizatorem, może zostać:

- a) wykluczony z udziału w przyszłych wydarzeniach lub kolejnych edycjach Konkursu,
- b) pozbawiony prawa do otrzymania nagród dodatkowych, gadżetów lub pamiątek związanych z daną edycją Konkursu,
- c) usunięty z oficjalnych materiałów promocyjnych i list uczestników (np. wyników, podsumowań medialnych).

7. Rozgrywki Turnieju Głównego są prowadzone i nadzorowane przez Administratorów wyznaczonych przez Organizatora, przy wsparciu Komisji

Konkursowej.

8. Wszelka komunikacja z Administracją Konkursu odbywa się wyłącznie za pośrednictwem oficjalnego serwera Discord MediaMarkt, w ramach dedykowanej sekcji TURNIEJ SECTOR, która obejmuje następujące kanały tematyczne:
- a) #informacje – zawiera szczegółowe zasady, harmonogramy oraz najważniejsze informacje dotyczące rozgrywek,
 - b) #ogłoszenia – służy do publikacji komunikatów organizatora oraz bieżących aktualizacji,
 - c) #chat-turniejowy – umożliwia wymianę informacji i pytań między uczestnikami,
 - d) #tournament-support – służy do bezpośredniego kontaktu z administracją turnieju w przypadku problemów technicznych lub organizacyjnych.

Wiadomości kierowane poza wyznaczonymi kanałami lub przesyłane prywatnie mogą pozostać bez odpowiedzi i nie będą traktowane jako oficjalny kontakt z Administracją Konkursu.

9. Organizator zastrzega, że:

- a) rozgrywki Turnieju Głównego odbywają się wyłącznie w wybranych trybach Fortnite oraz na mapach przygotowanych przez Organizatora;
- b) udział w rozgrywkach ma charakter indywidualny w ramach zespołu – uczestnik punktuje dla siebie i swojej drużyny;
- c) wykorzystywanie exploitów, błędów technicznych gry, nieautoryzowanych narzędzi, skryptów lub programów zewnętrznych jest zabronione i może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją.

10. Każdy uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad fair play, zachowania kultury osobistej oraz posługiwania się odpowiednim pseudonimem i awatarem (niedozwolone są treści wulgarne, obraźliwe lub naruszające netykietę).

11. Organizator oraz Partner nie ponoszą odpowiedzialności za błędy, awarie, lagowanie, niedostępność serwerów gry lub inne problemy techniczne wynikające z działania samej gry Fortnite.

12. Wszystkie wyniki rozgrywek będą weryfikowane przez Organizatora i mogą być analizowane pod kątem uczciwości i zgodności z zasadami. Punkty przyznawane są wyłącznie za działania zarejestrowane przez system gry. W przypadku podejrzenia oszustwa, Organizator ma prawo do wstrzymania lub anulowania wyniku.

13. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji struktury turnieju, formatu rozgrywek lub punktacji, jeśli będzie to konieczne ze względu na okoliczności techniczne, organizacyjne lub niezależne od Organizatora.

VI. Dodatkowe Zadania Konkursowe

1. Dodatkowe Zadania Konkursowe będą ogłaszane i przeprowadzane przez Prowadzącego w trakcie trwania Wydarzenia, zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora. Zadania te mają na celu zapewnienie urozmaiconej formy rywalizacji oraz aktywizację uczestników i widzów. Dodatkowe Zadania Konkursowe mają charakter rozrywkowy i integracyjny. Aktywności mogą wiązać się z przyznaniem nagród rzeczowych, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.
- **Familiada** – Zadanie Dodatkowe o charakterze quizu zespołowego, przeznaczone dla uczestników zakwalifikowanych do Turnieju Głównego oraz osób wyłonionych spośród publiczności uczestniczącej w wydarzeniu. Konkurencja polega na udzielaniu odpowiedzi na pytania z zakresu gier, elektroniki i technologii, przy czym prawidłowe odpowiedzi muszą odpowiadać najczęściej wskazywanym odpowiedziom w sondażach przeprowadzonych przed wydarzeniem.
 - a) W konkurencji biorą udział cztery zespoły, z których każdy prowadzony jest przez influencera wskazanego przez Organizatora oraz Partnera.
 - b) Każdy zespół uzupełniany jest o dwie osoby wybrane spośród publiczności uczestniczącej w wydarzeniu. Wybór osób z widowni odbywa się na podstawie decyzji influencera lub Prowadzącego, zgodnie z zasadami ogłaszanymi bezpośrednio podczas wydarzenia.
 - c) Podstawą konkurencji są pytania przygotowane w oparciu o wyniki sondażu przeprowadzonego wśród odwiedzających Strefy Gamingowe przed wydarzeniem oraz w dniu wydarzenia – w szczególności za pośrednictwem systemu Kahoot w dedykowanej strefie minigier.
 - d) Uczestnicy odpowiadają zespołowo na pytania w formule przypominającej popularny teleturniej „Familiada”. Punktacja przyznawana jest na podstawie trafności udzielonych odpowiedzi w stosunku do wyników przeprowadzonej ankiety.
 - e) Zwycięzcą konkurencji zostaje zespół, który uzyska największą liczbę punktów po zakończeniu wszystkich rund quizowych.
 - f) Organizator może zdecydować o przyznaniu nagród rzeczowych członkom zwycięskiego zespołu, w tym osobom z widowni. Szczegóły dotyczące nagród mogą zostać ogłoszone w trakcie wydarzenia.
 - **5 Sekund** – Zadanie Dodatkowe o charakterze dynamicznego quizu wiedzy, przeznaczone dla uczestników zakwalifikowanych do Turnieju Głównego oraz osób wyłonionych spośród publiczności uczestniczącej w wydarzeniu. Konkurencja polega na udzieleniu poprawnej odpowiedzi na pytania związane z tematyką gier, elektroniki i technologii – w ograniczonym czasie wynoszącym maksymalnie 5 sekund.

- a) W konkurencji uczestniczą cztery zespoły, z których każdy prowadzony jest przez influencera wskazanego przez Organizatora oraz Partnera.
- b) Do każdego zespołu dobierana jest jedna osoba z widowni. Wybór osoby z publiczności odbywa się na podstawie decyzji influencera lub Prowadzącego, zgodnie z zasadami ogłaszanymi bezpośrednio podczas wydarzenia.
- c) Konkurencja składa się z serii 10 pytań, zadawanych w systemie rotacyjnym – jedno pytanie przypada każdorazowo na innego członka zespołu.
- d) Na udzielenie odpowiedzi każdy uczestnik ma maksymalnie 5 sekund. Konsultowanie odpowiedzi z innymi członkami drużyny jest niedozwolone.
- e) Zwycięzcą konkurencji zostaje zespół, który udzieli największej liczby poprawnych odpowiedzi po zakończeniu wszystkich rund.
- f) Osoba z widowni, przypisana do zwycięskiego zespołu, otrzymuje nagrodę rzeczową przyznaną przez Organizatora. Szczegóły dotyczące nagrody mogą zostać ogłoszone w trakcie wydarzenia.

- **Jaka to melodia?** – Zadanie Dodatkowe o charakterze muzycznego quizu rozpoznawczego, przeznaczone dla uczestników zakwalifikowanych do Turnieju Głównego oraz osób wyłonionych spośród publiczności uczestniczącej w wydarzeniu.

Konkurencja polega na jak najszybszym rozpoznaniu krótkich fragmentów dźwiękowych związanych z tematyką gier oraz technologii.

- a) W konkurencji uczestniczą cztery zespoły, z których każdy prowadzony jest przez influencera wskazanego przez Organizatora oraz Partnera.
- b) Do każdego zespołu dobierane są dwie osoby z widowni. Wybór uczestników z publiczności odbywa się na podstawie decyzji influencera lub Prowadzącego, zgodnie z zasadami ogłaszanymi bezpośrednio podczas wydarzenia.
- c) Konkurencja składa się z 12 pytań dźwiękowych przypisanych do każdej drużyny. Pytania polegają na odsłuchaniu krótkiego dźwięku (np. uruchamianie systemu operacyjnego, charakterystyczne efekty audio z gier) i podaniu jego źródła.
- d) Odpowiedzi muszą być udzielane zespołowo w możliwie najkrótszym czasie po odsłuchaniu dźwięku.
- e) Zwycięzcą konkurencji zostaje zespół, który udzieli największej liczby poprawnych odpowiedzi po rozegraniu wszystkich rund.
- f) Osoby z widowni przypisane do zwycięskiej drużyny otrzymują nagrody rzeczowe przyznane przez Organizatora. Szczegóły dotyczące nagród mogą zostać ogłoszone w trakcie wydarzenia.

- **Kahoot TEAM** – Zadanie Dodatkowe o charakterze interaktywnego quizu zespołowego, przeznaczone dla uczestników zakwalifikowanych do Turnieju Głównego oraz publiczności obecnej na wydarzeniu. Konkurencja oparta jest na formule popularnej gry Kahoot, z modyfikacją uwzględniającą współpracę uczestników z widowni w ramach czterech drużyn.

- a) W konkurencji uczestniczą cztery zespoły, z których każdy prowadzony jest przez influencera wskazanego przez Organizatora oraz Partnera.

- b) Konkurencja składa się z serii 15 pytań o tematyce związanej z grami, technologią oraz popkulturą. Pytania wyświetlane są w czasie rzeczywistym, a odpowiedzi udzielane są przez uczestników za pośrednictwem urządzeń mobilnych.
 - c) Zamiast tradycyjnej formuły indywidualnej, quiz rozgrywany jest w wersji zespołowej. Uczestnicy z widowni mają możliwość dołączenia do jednego z czterech zespołów według własnego wyboru i wspólnie odpowiadają na pytania, współtworząc wynik zespołu.
 - d) Punktacja każdego zespołu obejmuje łączną liczbę punktów uzyskanych przez wszystkich jego członków – zarówno zakwalifikowanych uczestników, jak i osoby z widowni.
 - e) Zwycięzcą konkurencji zostaje zespół, który zdobędzie największą sumę punktów po zakończeniu całej serii pytań.
 - f) Osoby z widowni przypisane do zwycięskiego zespołu mogą otrzymać drobne nagrody rzeczowe przyznane przez Organizatora. Szczegóły dotyczące nagród mogą zostać ogłoszone w trakcie wydarzenia.
- **1 z 10** – Zadanie Dodatkowe o charakterze klasycznego teleturnieju wiedzy, przeznaczone dla uczestników zakwalifikowanych do Turnieju Głównego oraz osób wyłonionych spośród publiczności uczestniczącej w wydarzeniu. Konkurencja opiera się na indywidualnych odpowiedziach w systemie eliminacyjnym, przy jednoczesnym współtworzeniu wyniku drużynowego.
- a) W konkurencji uczestniczą cztery zespoły, z których każdy prowadzony jest przez influencera wskazanego przez Organizatora oraz Partnera.
 - b) Do każdego zespołu dobierane są dwie osoby z widowni. Wybór uczestników z publiczności odbywa się na podstawie decyzji influencera lub Prowadzącego, zgodnie z zasadami ogłaszanymi bezpośrednio podczas wydarzenia.
 - c) W rywalizacji bierze udział łącznie 12 uczestników – po trzech reprezentantów z każdego zespołu (łącznie z osobami z widowni). Każdy z nich punktowany jest indywidualnie.
 - d) Konkurencja składa się z 10 segmentów (rund), w trakcie których uczestnicy odpowiadają na pytania z różnych dziedzin wiedzy, takich jak: technologia, geografia, nauki szkolne i ogólna wiedza powszechna.
 - e) Po każdej rundzie z gry eliminowany jest jeden uczestnik, zgodnie z zasadami ogłaszanymi przez Prowadzącego (np. najmniejsza liczba poprawnych odpowiedzi lub błędna odpowiedź w decydującej chwili).
 - f) Zwycięzcą konkurencji zostaje zespół, którego członek jako ostatni pozostanie w grze i udzieli zwycięskiej odpowiedzi w ostatnim segmencie.
 - g) Osoby z widowni, które brały udział w zwycięskim zespole, mogą otrzymać nagrody rzeczowe przyznane przez Organizatora. Szczegóły dotyczące nagród mogą zostać ogłoszone w trakcie wydarzenia.

2. Zasady ogólne dotyczące Dodatkowych Zadań Konkursowych:

- a) Udział w Dodatkowych Zadaniach Konkursowych jest dobrowolny. Organizator zastrzega, że liczba uczestników mogących wziąć udział w poszczególnych

- konkurencjach może być ograniczona, a pierwszeństwo udziału przysługuje osobom zakwalifikowanym zgodnie z zasadami określonymi przez Prowadzącego.
- b) W przypadku braku dostępności wymaganej liczby uczestników (np. graczy z widowni), Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany formuły Zadania lub jego odwołania.
 - c) Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w zasadach przebiegu Dodatkowych Zadań Konkursowych w trakcie Wydarzenia, jeżeli jest to uzasadnione względami organizacyjnymi, technicznymi lub bezpieczeństwa.
 - d) Pytania, treści oraz mechaniki wykorzystywane w Zadaniach Dodatkowych są ustalane wyłącznie przez Organizatora lub osoby przez niego upoważnione. Uczestnikom nie przysługuje prawo do kwestionowania treści zadań lub sposobu ich oceniania.
 - e) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne wynikające z przyczyn niezależnych od niego, które mogą zakłócić lub uniemożliwić przeprowadzenie danej konkurencji.
 - f) Wszelkie sytuacje sporne lub nieuregulowane w niniejszym Regulaminie, dotyczące przebiegu Dodatkowych Zadań Konkursowych, rozstrzyga Organizator, w porozumieniu z Komisją Konkursową, o której mowa w Rozdziale VI.
 - g) Uczestnik biorąc udział w Dodatkowych Zadaniach Konkursowych wyraża zgodę na możliwe utrwalanie jego wizerunku (w tym w formie audio-wideo) oraz na jego nieodpłatne wykorzystanie w materiałach promocyjnych, informacyjnych i dokumentacyjnych związanych z Konkursem.

VII. Golden Ticket

1. Niniejszy rozdział określa zasady uczestnictwa w aktywacji turniejowej Golden Ticket, o której mowa w rozdziale „Definicje”. Golden Ticket stanowi odrębną ścieżkę kwalifikacyjną, umożliwiającą bezpośredni awans do turnieju finałowego, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
2. Rozgrywki w ramach Golden Ticket prowadzone są w trybie Battle Royale Solo w grze Fortnite. Uczestnik dołącza do ogólnodostępnych meczów rankingowych (Ranked Solo), w których rywalizuje z losowo wybranymi graczami z całego świata. Klasyfikacja turniejowa opiera się wyłącznie na indywidualnych wynikach gracza osiąganych podczas takich meczów – nie obowiązuje wspólna pula graczy ani dedykowane lobby turniejowe.
3. Turniej Golden Ticket trwa w dniach od 16.06.2025 r. do 12.07.2025 r. Udział w rozgrywkach możliwy jest wyłącznie z wykorzystaniem stanowisk gamingowych dostępnych w oficjalnych strefach Gaming Zone, zlokalizowanych w wybranych sklepach sieci MediaMarkt.
4. Szczegółowa instrukcja dotycząca procesu rejestracji do turnieju Golden Ticket dostępna jest:
 - a) na oficjalnym serwerze Discord MediaMarkt, w sekcji TURNIEJ SECTOR, na kanale #informacje,

- b) w oprogramowaniu GGLeap zainstalowanym na stanowiskach Gaming Zone, w zakładce Arcade, pod nazwą wyzwania „RedCrownBattle Golden Ticket”.
5. Warunkiem przystąpienia do turnieju Golden Ticket jest obowiązkowa rejestracja na oficjalnym serwerze Discord MediaMarkt (<https://discord.com/invite/gaming-zone-mm>), służącym jako podstawowa platforma komunikacyjna Organizatora z uczestnikami.
6. System punktacji w turnieju Golden Ticket przedstawia się następująco:
- a) Za każdą eliminację uczestnik otrzymuje 1 punkt;
- b) Punkty za zajęte miejsce w meczu przyznawane są według poniższej skali:
- 1. miejsce – 20 punktów
 - 2. miejsce – 16 punktów
 - 3. miejsce – 14 punktów
 - miejsca od 4. do 10. – 10 punktów
 - miejsca od 11. do 20. – 5 punktów
7. Klasyfikacja generalna uczestników turnieju Golden Ticket ustalana jest na podstawie sumy punktów uzyskanych w trzech najwyższej ocenionych meczach danego gracza.
- a) Uczestnik może rozegrać dowolną liczbę meczów w okresie trwania aktywacji;
- b) System automatycznie wybiera trzy mecze z najwyższą liczbą zdobytych punktów do końcowej klasyfikacji.
8. W przypadku uzyskania identycznej liczby punktów przez dwóch lub więcej uczestników, o miejscu w klasyfikacji decyduje wynik najwyższej punktowanego pojedynczego meczu spośród trzech uwzględnionych w klasyfikacji generalnej.
9. Klasyfikacja punktowa prowadzona jest na podstawie wyników przesyłanych z systemu GGLeap oraz publikowana na stronie internetowej wydarzenia: www.redcrownbattle.pl. Aktualizacja klasyfikacji odbywa się nie później niż w ciągu 48 godzin od momentu rozegrania meczu przez uczestnika.
10. Uczestnicy, którzy zajmą miejsca 1–4 w klasyfikacji Golden Ticket, uzyskują prawo pierwszeństwa wyboru drużyny influencera w turnieju finałowym. Wybór odbywa się zgodnie z kolejnością zajętych miejsc – uczestnik z najwyższym wynikiem wybiera jako pierwszy, a uczestnik z czwartego miejsca jako ostatni.
11. Klasyfikacja i wyniki uzyskane w ramach aktywacji Golden Ticket są niezależne od wyników turniejów kwalifikacyjnych rozgrywanych zdalnie. Uczestnicy rywalizują wyłącznie pomiędzy sobą, tj. z innymi osobami biorącymi udział w Golden Ticket. Punkty zdobyte w ramach tej aktywacji nie mają wpływu na klasyfikację generalną kwalifikacji internetowych.
12. Weryfikacja wyników uzyskanych przez uczestników aktywacji Golden Ticket odbywa się na podstawie danych zapisanych i przesyłanych z poziomu

oprogramowania GGLeap, zainstalowanego na stanowiskach gamingowych w strefach Gaming Zone MediaMarkt. Organizator dopuszcza również możliwość zastosowania dodatkowych metod weryfikacji, w tym procedur określonych przez obsługę lokalną strefy. Wszelkie nieprawidłowości lub próby manipulacji mogą skutkować unieważnieniem wyników.

13. Warunki techniczne i organizacyjne:

- a) Wszystkie rozgrywki w ramach aktywacji Golden Ticket muszą być przeprowadzane wyłącznie na sprzęcie udostępnionym w oficjalnych strefach Gaming Zone MediaMarkt.
- b) Każdy uczestnik zobowiązany jest do zalogowania się na własne, indywidualne konto Epic Games przed rozpoczęciem rozgrywki.
- c) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne, w tym dotyczące konta Epic Games, połączenia internetowego, ustawień systemowych lub sprzętowych wynikających z indywidualnych konfiguracji użytkownika.

14. Zasady fair play i sankcje:

- a) Uczestnicy aktywacji Golden Ticket zobowiązani są do przestrzegania zasad uczciwej rywalizacji (fair play), których celem jest zapewnienie równości szans i prawidłowego przebiegu rozgrywek.
- b) Zabronione są w szczególności następujące działania:
 - celowe umawianie się z innymi graczami w celu zdobywania punktów (tzw. „farming eliminacji”),
 - manipulowanie wynikami meczów poprzez wcześniejsze ustalenia (match-fixing),
 - wykorzystywanie błędów gry (bugów, glitchy) oraz zewnętrznego oprogramowania dającego przewagę (cheaty, makra, skrypty),
 - logowanie się na konto innego gracza lub tworzenie wielu kont Epic Games w celu obejścia zasad,
 - celowe rozłączanie się z gry lub unikanie zakończenia meczu w celu wpływania na statystyki i wynik.
- c) W przypadku stwierdzenia któregośkolwiek z powyższych naruszeń, uczestnik zostanie niezwłocznie zdyskwalifikowany, a jego wyniki unieważnione. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy udziału tej osoby w przyszłych inicjatywach Gaming Zone. W przypadkach uzasadnionych – Organizator może także przekazać sprawę odpowiednim służbom.
- d) Podstawę decyzji dyskwalifikacyjnych mogą stanowić: dane z systemu GGLeap, logi techniczne, monitoring wizyjny, a także zgłoszenia uczestników i pracowników stref.
- e) Wszelkie decyzje Organizatora w zakresie sankcji mają charakter ostateczny i nie podlegają procedurom odwoławczym.

VIII. Komisja Konkursowa

1. Organizator powoła Komisję Konkursową w celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu, a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do Konkursu, spełnienia Warunków przystąpienia do Konkursu, oceny Zadań Konkursowych oraz w celu dokonania wyboru Zwycięzców Konkursu.
2. W skład Komisji Konkursowej wchodzić będzie dwóch przedstawicieli powołanych przez Organizatora.
3. Decyzje podjęte przez Komisję Konkursową są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.
4. Komisja Konkursowa działa w oparciu o niniejszy Regulamin oraz wytyczne przekazane przez Organizatora. Komisja ma prawo do interpretacji zapisów Regulaminu w sytuacjach niejasnych lub nieuregulowanych.
5. W przypadku podejrzenia naruszenia zasad Konkursu przez Uczestnika, Komisja Konkursowa ma prawo wykluczyć danego Uczestnika z udziału w Konkursie lub unieważnić jego wynik, jeśli uzna to za zasadne.
6. Komisja Konkursowa zastrzega sobie prawo do niewyłonienia Zwycięzcy w danej turze lub konkurencji, jeśli żaden z Uczestników nie spełni warunków określonych w Regulaminie lub poziom wykonania zadania będzie rażąco niski.
7. W przypadku zaistnienia okoliczności uniemożliwiających obiektywną ocenę zadania (np. awaria sprzętu, zakłócenie wydarzenia, naruszenie zasad fair play), Komisja Konkursowa może zarządzić powtórzenie danej rozgrywki lub inny sposób rozstrzygnięcia sytuacji, który zapewni równe szanse wszystkim Uczestnikom.
8. Komisja Konkursowa odpowiada za zatwierdzanie wyników poszczególnych konkurencji w ramach Turnieju Głównego oraz prowadzenie klasyfikacji drużynowej na podstawie przyznanych punktów.
 - a) Każda konkurencja Turnieju Głównego posiada przypisaną wartość punktową. Punkty przyznawane są poszczególnym drużynom na podstawie zajętych miejsc – zgodnie z zasadami ustalonymi przez Organizatora i ogłoszonymi przed rozpoczęciem danej konkurencji.
 - b) Suma punktów uzyskanych w poszczególnych konkurencjach stanowi podstawę końcowej klasyfikacji drużyn.
 - c) Komisja Konkursowa sprawuje nadzór nad poprawnym zliczaniem punktów, rozstrzyga sytuacje sporne oraz potwierdza oficjalne wyniki klasyfikacji.
9. Protokoły i decyzje podejmowane przez Komisję nie są publiczne i nie wymagają uzasadnienia.

IX. Nagrody

1. Komisja Konkursowa wybierze 36 zwycięzców w formule sprawdzenia liczby uzyskanych punktów:

LP	Dla kogo	Nazwa nagrody	Wartość brutto szt.
1.	1 miejsce RCB x 3 osoby	Konsola NINTENDO Switch 2 Black + Mario Kart World (do pobrania) Czarny	2 399,00 zł
2.	1 miejsce RCB x 3 osoby	Nakładki na kontroler NINTENDO Joy-Con 2 Wheel Pair Jasnoniebieski/Jasnoczerwony	89,99 zł
3.	2 miejsce RCB x 3 osoby	Monitor HP 527sf FHD IPS 100Hz 5ms	599,00 zł
4.	2 miejsce RCB x 3 osoby	Słuchawki LOGITECH G522 Lightspeed Czarny	599,00 zł
5.	2 miejsce RCB x 3 osoby	Mysz bezprzewodowa LOGITECH G Pro X Superlight 2 Lightspeed Czarny 910-006630	519,00 zł
6.	3 miejsce RCB x 3 osoby	Słuchawki STEELSERIES Arctis Nova 7P Wireless Białe	659,00 zł
7.	3 miejsce RCB x 3 osoby	Podkładka pod mysz i klawiaturę STEELSERIES QcK XXL	89,90 zł
8.	3 miejsce RCB x 3 osoby	Klawiatura przewodowa STEELSERIES Apex 9 Mini	429,99 zł

9.	4 miejsce RCB x 3 osoby	Słuchawki przewodowe dla graczy HYPERX Cloud III Czarno-czerwony	349,99 zł
10.	4 miejsce RCB x 3 osoby	Podkładka pod mysz STEELSERIES QcK Performance Balance L Czarny	189,99 zł
11.	4 miejsce RCB x 3 osoby	Mysz przewodowa LOGITECH G502 Hero 910-005470	229,99 zł
12.	4 miejsce RCB x 3 osoby	Klawiatura przewodowa STEELSERIES Apex 3 TKL	219,99 zł

2. Nagrody dodatkowe do wygrania w trakcie Wydarzenia są następujące:

LP	Dla kogo	Liczba sztuk	Nazwa nagrody	Wartość brutto szt.
1.	Nagrody dodatkowe	15	Słuchawki OPPO Enco Buds2 Czarny	109,00 zł
2.	Nagrody dodatkowe	45	Mysz przewodowa LEXIP NP93 Neptunium Alpha	99,00 zł
3.	Nagrody dodatkowe	10	Mysz bezprzewodowa STEELSERIES Rival 3 Wireless	199,99 zł
4.	Nagrody dodatkowe	8	Podkładka pod mysz STEELSERIES QcK mini	34,99 zł
5.	Nagrody dodatkowe	10	Mysz przewodowa LEXIP Madara Destruction Naruto Shippuden	99,00 zł
6.	Nagrody dodatkowe	5	Słuchawki bezprzewodowe LEXIP Sasuke Revange Naruto Shippuden	109,00 zł
7.	Nagrody dodatkowe	5	Słuchawki bezprzewodowe LEXIP Kakashi Kamui Naruto Shippuden	109,00 zł
8.	Nagrody dodatkowe	4	Słuchawki bezprzewodowe LEXIP Madara Destruction Naruto Shippuden	109,00 zł

3. W przypadku, gdy nie zostaną zgłoszone żadne Zadania Konkursowe lub gdy żadne Zadanie Konkursowe nie będzie spełniało Warunków, Nagroda nie zostanie

przyznana.

4. Nagroda nie podlega zamianie na inne rzeczy, usługi, równowartości pieniężne ani jakiegokolwiek inny ekwiwalent. Uprawnienie do Nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość unieważnienia przyznania Nagrody Uczestnikowi naruszającemu niniejszy Regulamin lub naruszającemu w związku z Konkursem zasady współżycia społecznego lub naruszającemu dobra osobiste Organizatora lub innych Uczestników lub Zwycięzców.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do niewydawania wszystkich nagród w przypadku braku odpowiedniej liczby uczestników zgłoszonych do konkursu.
7. Organizator nie przewiduje informowania Uczestników, którzy nie zostali Zwycięzcami, o ich indywidualnych wynikach w Konkursie.

X. Zasady wydawania Nagrody w Konkursie

1. W celu otrzymania Nagrody, Zwycięzca Konkursu jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia Ogłoszenia Wyników do nawiązania kontaktu z Organizatorem za pośrednictwem adresu e-mail: kontakt@redcrownbattle.pl celem podania następujących danych:
 - a) imię i nazwisko Zwycięzcy Konkursu;
 - b) adres, na który ma zostać doręczona Nagroda;
 - c) W przypadku osoby niepełnoletniej dodatkowo dane przedstawiciela ustawowego.
2. Brak kontaktu lub przekroczenie dopuszczalnego czasu odpowiedzi lub wysłanie nieprawdziwych danych spowoduje utratę przez Zwycięzcę Konkursu prawa do otrzymania Nagrody.
3. W przypadku wskazanym w ust VIII pkt 2 powyżej Komisja Konkursowa ponownie wybierze Zwycięzcę Konkursu oraz Ogłosi Wyniki w terminie 14 dni roboczych od momentu powzięcia wiadomości utracie przez Zwycięzcę Konkursu prawa do otrzymania Nagrody. Postanowienia niniejszego Regulaminu stosuje się odpowiednio.
4. Jeśli istnieje taka możliwość kontakt z Organizatorem może nastąpić bezpośrednio po Ogłoszeniu wyników w Stanowisku Gaming Zone, przy czym Organizator zastrzega sobie prawo do wskazania, których nagród może dotyczyć ten sposób odbioru nagrody.
5. Przed odbiorem Nagrody, Zwycięzca lub jego przedstawiciel ustawowy jest zobligowany do wypełnienia oświadczenia niezbędnego do celów podatkowych i odesłania go do Organizatora poprzez wskazany przez Organizatora adres e-mail.

Oświadczenie wymaga podania informacji takich jak: imienia, nazwiska, adresu zamieszkania, numeru PESEL/NIP, właściwy Urząd Skarbowy. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne w celu odbioru Nagrody. Uczestnik może zabezpieczyć plik z danymi hasłem, które przekaże uzgodnionym wcześniej z Organizatorem kanałem komunikacji.

6. W przypadku niepodania danych osobowych wskazanych powyżej lub w przypadku niewyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych, Organizator może zdecydować o przeпадku Nagrody. Przeпаdek Nagrody może nastąpić również w sytuacji, gdy okaże się, że Zwycięzca nie spełnia Warunków.
7. Nagrody zostaną wysłane na adres korespondencyjny wskazany w oświadczeniu, które Uczestnik przesłał za pomocą emaila, w terminie 30 dni od dnia otrzymania oświadczenia, o którym mowa powyżej.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utrudnienia lub brak możliwości przekazania Nagrody Zwycięzcy Konkursu z przyczyn niezawinionych przez Organizatora, w szczególności w przypadku nieprzekazania przez Zwycięzcę wymaganych danych lub podania danych nieprawdziwych, jak również ze względu na siłę wyższą, przez którą rozumie się w szczególności kataklizm, terroryzm, społeczny lub gospodarczy kryzys uniemożliwiający normalną działalność, wojna, śmierć uniemożliwiająca doręczenie Nagrody.

XI. Obowiązek podatkowy

1. Za spełnienie obowiązku podatkowego odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.
2. Do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości Nagrody, zaokrąglonej do pełnej złotówki. Dodana kwota nie zostanie wypłacona Zwycięzcy, lecz zostanie pobrana przez Organizatora, przed wydaniem Nagrody jako zryczałtowany podatek dochodowy, od łącznej wartości Nagrody, o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 1426 z późn. zm.).
3. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem zdobywcy Nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zdobywca Nagrody jest zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane niezbędne do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków.

XII. Wizerunek

1. Uczestnik przystępując do Konkursu wyraża zgodę na utrwalenie wykonania Zadania w postaci materiałów foto oraz wideo, tj.: Utwór, na którym jest utrwalony

jego wizerunek („**Wizerunek**”), wyraża zgodę, na wykorzystanie Utworu zawierającego jego wizerunek w poniższy sposób:

- 1) utrwalanie, rozpowszechnianie i zwielokrotnianie Utworów z utrwalonym na nich Wizerunkiem;
- 2) wykorzystywanie utrwalonego Wizerunku dla potrzeb marketingowych Organizatora, Zlecającego oraz wszelkich podmiotów działających na ich zlecenie i na ich rzecz, których działania obejmują reklamę prasową, telewizyjną i internetową;
- 3) wprowadzanie Utworów obejmujących Wizerunek do pamięci komputera na dowolnej liczbie stanowisk komputerowych oraz do sieci multimedialnej, telekomunikacyjnej, komputerowej, w tym do Internetu;
- 4) wprowadzanie do obrotu Utworów zawierających Wizerunek oraz nośników, na których Utwory te zostały zapisane;
- 5) zwielokrotnianie Utworów obejmujących Wizerunek dowolną techniką w dowolnej ilości, w tym techniką światłoczułą i cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu, wytwarzanie jakiegokolwiek techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- 6) umieszczenie Utworów obejmujących Wizerunek na stronie internetowej Organizatora oraz Zlecającego;
- 7) umieszczenie Utworów obejmujących Wizerunek na portalach społecznościowych, typu Facebook, TikTok oraz Instagram (www.instagram.pl) Organizatora oraz Zlecającego;
- 8) wyświetlanie i publiczne odtwarzania Utworów obejmujących Wizerunek;
- 9) wykorzystywanie całości lub fragmentów Utworów obejmujących Wizerunek, do celów promocyjnych i reklamy, w formie reklamy prasowej, telewizyjnej, zewnętrznej i internetowej, na stronach i domenach internetowych oraz serwisach mobilnych i materiałach promocyjno-reklamowych;
- 10) publiczne udostępnianie Utworów obejmujących Wizerunek w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez niego wybranym;
- 11) dokonywanie zmian i modyfikacji Utworów obejmujących Wizerunek.
- 12) Organizator będzie uprawniony do dalszego przekazania zgody na wykorzystaniu wizerunku na rzecz Zlecającego.

XIII. Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników oraz ich opiekunów prawnych będą przetwarzane zgodnie z przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej: „**RODO**”) oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (t.j.: Dz. U. 2019 poz. 1781 ze zm.).
2. Administratorem danych osobowych jest Organizator. Z Organizatorem można skontaktować się listownie na adres siedziby Organizatora lub mailowo kontakt@redcrownbattle.pl.
3. Dane osobowe będą wykorzystane w celu niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, wydania Nagród, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, dokonania właściwych rozliczeń podatkowych oraz ewentualnej obrony przed roszczeniami skierowanymi wobec Organizatora.
4. Dane i cele ich przetwarzania:
 - a) dane osobowe w postaci imienia i nazwiska Uczestnika oraz jego przedstawiciela ustawowego, będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit a) RODO tj. na podstawie zgody Uczestnika Konkursu i są zbierane wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu. Dane osobowe mogą być przetwarzane w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów Administratora Danych, którym jest rozpatrywanie i obrona ewentualnych roszczeń zgłoszonych w związku z prowadzonym konkursem (art. 6 ust. 1 lit f) RODO); wyrażenie zgody następuje poprzez przystąpienie do Konkursu;
 - b) dane osobowe w postaci imienia i nazwiska Uczestnika oraz jego przedstawiciela ustawowego, adresu zamieszkania oraz adres e-mail Zwycięzcy, będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit a) RODO tj. na podstawie zgody Zwycięzcy i są zbierane wyłącznie w celu wydania Nagrody w Konkursie oraz zgłoszenia nagrody do właściwego dla Zwycięzcy Urzędu Skarbowego. Ponadto dane osobowe mogą być przetwarzane w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów Administratora Danych, którym jest rozpatrywanie i obrona ewentualnych roszczeń zgłoszonych w związku z prowadzonym konkursem (art. 6 ust. 1 lit f) RODO). Wyrażenie zgody następuje poprzez zgłoszenie Zgłoszenia Konkursowego;
 - c) dane osobowe w postaci imienia, nazwiska, adresu zamieszkania, numer PESEL/ NIP są przetwarzane na podstawie przepisów ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO) przez okres 5 lat kalendarzowych po roku zakończenia Konkursu. Podanie danych niezbędnych do rozliczenia podatku jest dobrowolne, ale niezbędne do otrzymania nagrody.
5. Dane osobowe uczestników Konkursu oraz ich przedstawicieli ustawowych w celach związanych z rozstrzygnięciem konkursu będą przetwarzane na podstawie zgody Uczestnika przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu, a po

zakończeniu Konkursu i rozpatrzeniu ewentualnej reklamacji – przez okres wymagany przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

6. Każdy Uczestnik ma prawo do dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii; wycofania zgody, sprostowania (poprawiania) swoich danych; usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych; przenoszenia danych; wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującym się ochroną danych osobowych tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. Podanie danych osobowych przez Zwycięzcę (oraz jego przedstawiciela ustawowego) jest dobrowolne, aczkolwiek odmowa podania danych osobowych uniemożliwia odbiór Nagrody.
8. Administrator danych stosując odpowiednie środki techniczne i organizacyjne w celu ochrony danych osobowych. W szczególności zabezpieczają je przed nieuprawnionym dostępem, ich utratą lub zniszczeniem. W tym celu zostały wdrożone odpowiednie zabezpieczenia personalne, organizacyjne, techniczne i fizyczne.
9. Dane nie są przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą profilowane.
10. Przekazanie danych osobowych użytkownika może nastąpić wyłącznie w przypadku zaistnienia takiej konieczności w związku z obsługą zgłoszenia bądź zapytania użytkownika za pośrednictwem formularza kontaktowego.

XIV. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące organizacji Konkursu powinny być wysyłane wyłącznie na adres siedziby Organizatora Konkursu, w formie pisemnej bądź pocztą elektroniczną wyłącznie na adres e-mail: kontakt@redcrownbattle.pl, niezależnie od formy z dopiskiem „**Red Crown Battle**”.
2. W treści reklamacji należy wskazać przyczynę reklamacji wraz ze zwięzłym opisem zaistniałego zdarzenia oraz wskazać dane adresowe umożliwiające przestanie odpowiedzi na reklamację. W razie braku potrzebnych informacji, Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo wezwania Uczestnika do uzupełnienia braków reklamacji w terminie 3 (trzech) dni od daty takiego wezwania. Nieuzupełnienie przez Uczestnika braków reklamacji uprawnia Organizatora Konkursu do pozostawienia takiej reklamacji bez rozpoznania.
3. Reklamacje Uczestników rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie 14 dni od daty ich doręczenia Organizatorowi lub od dnia potwierdzenia otrzymania przez Organizatora reklamacji drogą elektroniczną.
4. O treści decyzji Organizatora wydanej po rozpatrzeniu reklamacji Uczestnik zostanie powiadomiony listem poleconym wysłanym na adres podany w zgłoszeniu reklamacyjnym lub na adres mailowy, z którego została wysłana reklamacja, w terminie 14 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

5. Reklamacje można wносить w Czasie Trwania Konkursu oraz nie później niż w terminie 1 miesiąca od daty rozstrzygnięcia Konkursu. Po upływie tego terminu reklamacje nie będą uwzględniane.
6. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wykluczają ani nie ograniczają w żaden sposób możliwości dochodzenia przez Uczestników ewentualnych roszczeń wobec Organizatora Konkursu na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa (na zasadach ogólnych).

XV. Postanowienia końcowe

1. Uczestnik przystępując do Konkursu akceptuje wszystkie zawarte w Regulaminie postanowienia.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kwestie sporne powstałe z przyczyn leżących po stronie osób trzecich, pozostające poza obszarem działania Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Za ważne przyczyny uznać należy choć nie wyłącznie:
 1. zapobieganie nadużyciom;
 2. zmiany powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub wejście w życie nowych przepisów prawa, skutkujących koniecznością zmiany Regulaminu;
 3. zmiany redakcyjne;
 4. istotne zmiany mechaniki konkursu wpływające na przebieg Konkursu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu i miejsca przeprowadzenia Konkursu, odbioru Nagród, a także odwołania Konkursu, z przyczyn organizacyjnych, w tym zmiany firmy, formy prawnej lub siedziby Organizatora jak również z uwagi na siłę wyższą, w tym wprowadzenie lokalnych lub ogólnokrajowych obostrzeń utrudniających, bądź uniemożliwiających przeprowadzenie Konkursu.
5. Wszelkie zmiany Regulaminu wchodzi w życie w ciągu 1 dnia od daty ich publikacji. Organizator informuje Uczestników o każdej zmianie Regulaminu. W przypadku zmiany postanowień regulaminu Uczestnikowi przysługuje uprawnienie do rezygnacji z udziału w Konkursie. Zmiana Regulaminu staje się wiążąca z chwilą wskazaną w informacji o zmianie Regulaminu, o ile Uczestnik nie zrezygnował z udziału w Konkursie przesyłając informacje o rezygnacji na maila: kontakt@redcrownbattle.pl w terminie 7 dni od dnia doręczenia informacji o zmianie Regulaminu.
6. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy kodeksu cywilnego.

7. W przypadku wątpliwości dotyczących zasad Konkursu, Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji przedstawionych w niniejszym Regulaminie zasad i warunków.
8. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 2094 z późn. zm.).
9. Regulamin wchodzi w życie z dniem 16.06.2025 r.

Zgoda rodzica (opiekuna) na przetwarzanie danych osobowych dziecka oraz udział w konkursie

Ja niżej podpisany(a):

(imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego małoletniego),

zamieszkały(a)

.....

(adres zamieszkania),

oświadczam, że posiadam nieograniczoną władzę rodzicielską jako
ojciec/matka/opiekun prawny małoletniej / małoletniego

..... (imię/
imiona i nazwisko dziecka)

oraz niniejszym zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE)
2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku wyrażam zgodę na:

1. Garden of Words sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. ul. Hrubieszowska 6A,
01-209 Warszawa organizatora Konkursu „Red Crown Battle” danych
osobowych małoletniego / małoletniej

.....
(imię i nazwisko)

obejmujących: imię, nazwisko, adres zamieszkania, numer telefonu, adres e-
mail w celu realizacji konkursu „Red Crown Battle” realizowanego w
MediaMarkt Magnolia Park, ul. Legnicka 58, 54-204 Wrocław.

2. Wyrażam również zgodę dot. przetwarzania moich danych osobowych
wskazanych wyżej w celu obsługi i rozpatrzenia zgody rodzica/opiekuna.

3. Potwierdzam wyrażenie zgody małoletniego na udział w Konkursie oraz
postanowienia Regulaminu konkursu „Red Crown Battle”

.....

(własnoręczny podpis) (miejscowość, data)