

TURNIEJ FIFA 16

TURNIEJ



FIFA 16

na konsoli Playstation 3

Organizatorzy:



ul. Sosnkowskiego 16a
(osiedle ZWM), Opole

Patron medialny:



Dom Kultury w Ozimku

miejsce

12.02.2016 r., godz.: 10:00

data

Pula nagród o wartości 4000 zł

nagrody

Biblioteka dla dorosłych

Domu Kultury w Ozimku

Liczba miejsc ograniczona (decyduje kolejność zgłoszeń).

Brak kategorii wiekowych. Wpisowe 10 zł

zapisy

Patron honorowy:



Urząd Gminy
i Miasta w Ozimku

Partnerzy:



Dom Kultury
w Ozimku



MiG OZIMEK
Miejska i Gminna
Biblioteka Publiczna
w Ozimku

Zapraszamy!!!

Plakat Turnieju

Grupa Multiplay wraz z Domem Kultury oraz Miejską i Gminną Biblioteką Publiczną zapraszają wszystkie chętne osoby na TURNIEJ FIFA 16, który odbędzie się w piątek 12 lutego na sali nr 21 w DK. Rozpoczęcie rozgrywek o godz. 10:00. Zapisy będą prowadzone w dniach 1-10 lutego w Bibliotece dla Dorosłych od pn. -pt. w godz. 8:00-18:00. Warunkiem wpisania na listę uczestników jest uiszczenie opłaty w wysokości 10 zł (na poczęstunek). Ilość miejsc ograniczona!!!

REGULAMIN TURNIEJU FIFA 16

§1 INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju jest G-Net s.c. T. Serwatka, W. Rakoniewski, ul. Szpitalna 8, 44-190 Knurów, wchodząca w skład Grupy Multiplay.
2. Partnerem Turnieju jest Dom Kultury w Ozimku przy ul. Ostapa Dłuskiego 4, 46-040 Ozimek.
3. Turniej FIFA 16 odbędzie się w dniu 12.02.2016 r. w sali nr 21 Domu Kultury w Ozimku przy ul. Ostapa Dłuskiego 4, 46-040 Ozimek.
4. Zmagania turniejowe rozpoczną się o godzinie 10.00.
5. Rozgrywki będą się odbywały na konsolach SONY PlayStation 3, dedykowanych padach przygotowanych przez Organizatora (brak możliwości stosowania innego sprzętu, np. klawiatur) oraz grze FIFA 16.
6. Turniej jest organizowany na zasadach określonych niniejszym regulaminem (dalej „Regulamin”) i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.
7. Turniej nie jest grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 201 poz. 1540).
8. Regulamin Turnieju dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz w placówce, w której konkurs jest organizowany.
9. Uczestnik Turnieju (zwany dalej Uczestnikiem) ponosi wyłączną odpowiedzialność za treść i prawdziwość podanych przez siebie danych osobowych.

§2 WARUNKI UCZESTNICTWA W TURNIEJU GIER KOMPUTEROWYCH

1. Warunkiem uczestnictwa w turnieju jest wpisanie się na listę uczestników, która będzie udostępniona w Bibliotece dla dorosłych Domu Kultury w Ozimku przy ul. Ostapa Dłuskiego 4, 46-040 Ozimek, w godzinach pracy placówki.
2. Zapisy będą przyjmowane od 1 do 10 lutego lub do wyczerpania limitu uczestników (48 osób).
3. Uczestnik jest zobowiązany do wpłaty wpisowego w kwocie 10,00 zł oraz zaakceptowanie postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Udział w Turnieju może wziąć każda osoba bez względu na wiek. Uczestnicy do 16 roku życia mogą odebrać nagrody główne jedynie przy współudziale swojego pełnoletniego opiekuna, który zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i zaakceptował jego postanowienia.
5. Liczba uczestników nie może przekroczyć 48 ani być niższa niż 32. W przypadku nieosiągnięcia minimalnej liczby zgłoszeń Turniej zostanie odwołany, a wpisowe zwrócone. W przypadku większej niż przewidziana liczby chętnych decyduje kolejność zgłoszeń.
6. W Turnieju nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora; zakaz dotyczy tylko tych osób, które miały bezpośredni kontakt i wpływ na realizację turnieju gier komputerowych oraz które pracowały nad projektem i wdrożeniem akcji promocyjnej, a także ich dzieci, rodziców, rodzeństwa, małżonków oraz osób pozostających w stosunku przysposobienia.

§3 ZASADY TURNIEJU GIER KOMPUTEROWYCH

1. Rozgrywki będą odbywały się systemem pucharowym.
2. Każdy uczestnik gra drużyną przez siebie wybraną spośród istniejących.
3. Odbędzie się 3, 4 bądź 5 tur eliminacyjnych (w zależności od liczby zgłoszonych uczestników: 32, 40, 48), półfinał, mecz o 3 miejsce i finał.
4. W wypadku liczby uczestników równej 40, po 3 turze eliminacyjnej, do kolejnego etapu, poza zwycięzcami tej tury, zostaną wybrani 3 gracze, którzy zdobyli największą, łączną liczbę bramek we

wszystkich rozegranych do tej pory turach.

5. W wypadku liczby uczestników równej 48, po 3 turze eliminacyjnej, do kolejnego etapu, poza zwycięzcami tej tury, zostaną wybrani 2 gracze, którzy zdobyli największą, łączną liczbę bramek we wszystkich rozegranych do tej pory turach.

6. Każdy mecz rozpoczyna się? na sygnał wskazany przez Organizatora Turnieju.

7. Na mecz składają się 2 połowy, każda trwa 5 minut.

8. W drodze eliminacji wyłonionych zostanie 4 graczy przystępujących do rywalizacji w półfinałach.

9. W przypadku remisu następują rzuty karne.

10. Mecz, który zostanie przerwany z przyczyn leżących po stronie organizatora, będzie bezzwłocznie powtórzony od stanu 0:0 z pełnym limitem czasu przewidzianym dla danej tury.

11. W jakichkolwiek sytuacjach spornych dotyczących pojedynku decydujące słowo posiada osoba koordynująca Turniej wskazana przez Organizatora Turnieju.

12. W przypadku wystąpienia problemów technicznych należy zgłaszać się do koordynatora imprezy.

13. Uczestnik ma prawo zrezygnować z Turnieju w trakcie jego trwania. Rezygnacja jest równoznaczna z walkowerem (wynik 3:0) oraz zakończeniem uczestnictwa w dalszych rozgrywkach.

14. W przypadku niestosowania się do zasad określonych w regulaminie następuje dyskwalifikacja uczestnika.

15. Za zajęcie pierwszego miejsca Organizator przewidział nagrodę w postaci bezpłatnej umowy na korzystanie z usługi dostępu do internetu o prędkości do 100 Mb/s przez okres 24 miesięcy. Realizacja nagrody umożliwiona jest tylko i wyłącznie w obrębie sieci Grupy Multiplay, po potwierdzeniu możliwości technicznych we wskazanej przez zwycięzcę lokalizacji.

16. Jeśli zwycięzca ze względu na brak możliwości technicznych nie może sam wykorzystać nagrody, ma prawo przekazać ją wskazanej przez siebie osobie, której adres zamieszkania mieści się w zasięgu sieci usług internetowych Organizatora.

§ 4 OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz.U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926) w celach marketingowych oraz związanych z uczestnictwem i prowadzeniem Turnieju.

2. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz ich niepodanie uniemożliwia udział w Turnieju. Osobie podającej dane osobowe przysługuje prawo dostępu do jej danych osobowych oraz prawo ich poprawiania, jak również ich usunięcia.

3. Administratorem danych osobowych Uczestników jest: G-Net s.c. T. Serwatka, W. Rakoniewski, ul. Szpitalna 8, 44-190 Knurów.

§ 5 REKLAMACJE

1. Prawo do składania reklamacji, w zakresie niezgodności przeprowadzenia Turnieju z niniejszym Regulaminem, przysługuje każdemu uczestnikowi Turnieju w dniu jego trwania od momentu jego rozpoczęcia do godz. 17.00 w placówce, w której Turniej jest prowadzony.

2. Uczestnik (lub jego prawny opiekun) ma prawo złożyć reklamację dotyczącą obsługi Turnieju lub przyznania nagród drogą e-mailową na adres: bok.opole@multiplay.pl.

3. Reklamacja określona w pkt. 2 niniejszego § będzie rozpatrywana w terminie 21 dni od dnia jej wniesienia. Za termin wniesienia reklamacji uznaje się datę doręczenia reklamacji serwisowi Organizatora drogą mailową.

§ 6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem 25 stycznia 2016 roku.

2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie w każdym czasie bez podania przyczyny poprzez opublikowanie nowego Regulaminu na stronie www.multiplay.pl. Zmiany w regulaminie nie mogą jednak naruszać praw nabytych przez Uczestników.

4. Wszelkie spory między Organizatorem Turnieju i jego Uczestnikami będą rozpatrywane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora.