



NARODOWA
LIGA
ESPORTOWA

REGULAMIN NARODOWEJ LIGI ESPORTOWEJ (NLE)

Niniejszy Regulamin opisuje zasady korzystania i uczestniczenia w Narodowej Lidze Esportowej. Pamiętaj, że uczestnicząc w rozgrywkach i dyskusjach musisz przestrzegać Regulaminu, a więc poniższych zasad.

Ogólne reguły są proste i nie powinny przysporzyć Ci problemów: nie możesz naruszać dóbr osobistych i innych praw osób trzecich, nie możesz zamieszczać bezprawnych treści, nie możesz utrudniać nam wykonywania naszej pracy, nie możesz też grać nie fair. Tych zasad pilnuje Organizator, któremu możesz zgłosić każde podejrzenie naruszenia zasad przez inne osoby.

Aby uczestniczyć w Narodowej Lidze Esportowej musisz mieć jedynie ukończone 16 lat i dostępu do internetu. Nie pobieramy od Ciebie żadnych opłat – ani jawnych, ani ukrytych. Korzystamy natomiast z pomocy sponsorów i reklamodawców.

Dokładne zasady są omówione w poszczególnych częściach:

- Część I: Narodowa Liga Esportowa – czyli podstawowe informacje o naszym serwisie
- Część II: Organizator – czyli kto prowadzi NLE, jak się z nami skontaktować i zgłosić problem
- Część III: Wymagania techniczne i brak opłat
- Część IV: Goście, Użytkownicy, Gracze, Kapitanowie – czyli jak się zarejestrować, zostać graczem i stworzyć drużynę do gry
- Część V: Regulaminy Lig i nagrody – czyli że każda z gier ma swoje zasady, z którymi należy się zapoznać
- Część VI: Fair Play – czyli zasady uczestnictwa i grania w naszych Ligach oraz informacja jak reagujemy na naruszenia
- Część VII: Wiadomości Administracyjne, Newsletter i Informacje Handlowe – czyli jak się z Tobą komunikujemy

Regulamin jest przez cały czas dostępny na stronie internetowej NLE. Można go pobrać klikając ikonę „PDF”.

O istotnych zmianach Regulaminu informujemy na naszym blogu. Nową treść wysyłamy wszystkim Użytkownikom, z trzydziestodniowym wyprzedzeniem, na wskazany przy rejestracji adres e-mail.

CZĘŚĆ I NARODOWA LIGA ESPORTOWA

Narodowa Liga Esportowa (NLE) to platforma umożliwiająca drużynowe współzawodnictwo w grach komputerowych. Dla każdej z gier utworzono osobny regulamin, opisujący zasady w niej panujące.

Korzystając z NLE nie ponosisz żadnych opłat. NLE korzysta ze wsparcia finansowego sponsorów.

NLE prowadzona jest w formie strony internetowej. Obejmuje:

- Tworzenie przez Organizatora Lig – systemów rywalizacji drużyn w poszczególnych grach;
- Tworzenie przez Uczestników drużyn rywalizujących w poszczególnych Ligach;
- Możliwość komunikowania się Uczestników między sobą;
- Bloga – w dyskusji nad artykułami mogą brać również Goście.

W ramach NLE nie jest prowadzona transmisja rozgrywek (meczów). Zamieszczane są jednak informacje o tym w jaki sposób można je obserwować – w szczególności udostępniany jest link do transmisji.

Ze względu na charakter gier NLE jest przeznaczona dla osób, które ukończyły szesnaście lat. W uzasadnionych przypadkach Organizator weryfikuje wiek uczestników a osoby, które nie ukończyły lat szesnastu są dodatkowo weryfikowane poprzez uzyskanie zgody od rodzica bądź opiekuna.

Podstawowe zasady, jakimi muszą kierować się osoby korzystające z NLE, to:

- podawanie Organizatorowi prawdziwych informacji;
- nieutrudnianie funkcjonowania Ligi (strony internetowej);
- szacunek dla innych Użytkowników i Gości;
- poszanowanie praw osób trzecich, w tym praw autorskich;
- kultura dyskusji publicznych.

CZĘŚĆ II ORGANIZATOR

Organizatorem NLE jest Bartosz Micyk prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą All To Do Bartosz Micyk w Chodowie pod nr 27 w gminie Chrasznica, 32-250 Chrasznica. Organizator NLE prowadzi ją przy pomocy współpracowników.

Z Organizatorem można się kontaktować:

- pocztą, na adres: Chodów 27, 32-250 Chrasznica;
- drogą elektroniczną na adres: kontakt@myrtle.pl;
- drogą elektroniczną pod adresem: myrtle.pl/wsparcie-techniczne/;
- drogą elektroniczną pod adresem: discord.gg/s9tNyWf.

Organizator reaguje na Wasze zapytania i uwagi tak szybko jak to możliwe. Na podane wyżej adresy prosimy zgłaszać:

- problemy z funkcjonowaniem NLE (reklamacje);
- naruszenia niniejszego Regulaminu, prawa i dobrych obyczajów przez inne osoby;
- zapytania i wnioski dotyczące danych osobowych;
- sugestie dotyczące funkcjonowania NLE.

Organizator kontaktuje się z Użytkownikami i Gośćmi wysyłając im wiadomości na konta (w ramach strony NLE) lub wiadomości e-mail – na adres wskazany podczas rejestracji.

W przypadku naruszenia zasad Organizator może zawiesić a nawet usunąć konto Użytkownika (więcej w części VI) a w skrajnym przypadku zawiadomić organa ścigania.

Organizator dba o powierzone mu dane osobowe Użytkowników – szczegółowe zasady znajdują się w Polityce Prywatności.

CZĘŚĆ III WYMAGANIA TECHNICZNE BRAK OPŁAT

Do korzystania z NLE niezbędne jest posiadanie urządzenia z dostępem do Internetu (zalecane łącze co najmniej 512 kbps), oraz przeglądarki internetowej (zalecane Internet Explorer 7+, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Google Chrome – umożliwiającej wyświetlanie na ekranie urządzenia dokumentów hipertekstowych, powiązanych w sieci Internet przez sieciową usługę WWW oraz obsługującej język programowania JavaScript, a ponadto akceptującej pliki typu cookies).

W celu korzystania z niektórych funkcjonalności Serwisu niezbędne może być posiadanie dodatkowego oprogramowania (np. Flash, edytor tekstu, programy obsługujące format PDF).

W celu rejestracji przyszły Użytkownik musi posiadać indywidualne, aktywne konto e-mail.

W razie pytań, wątpliwości lub nieprawidłowego działania Serwisu prosimy o powiadomienie Organizatora.

Z tytułu korzystania z NLE Organizator nie pobiera od Użytkowników opłat.

Koszty niezbędne do korzystania z NLE (połączenia z Internetem, ewentualnie pozyskania oprogramowania opisanego wyżej) Użytkownik musi ponieść samodzielnie.

Organizator dokłada wszelkich starań, aby NLE działała poprawnie i w pełnej funkcjonalności w każdym czasie. Możliwe są czasowe wyłączenia Serwisu lub jego poszczególnych funkcji w celu ich ulepszenia, dodania nowych funkcjonalności lub przeprowadzenia naprawy bądź konserwacji – o takich sytuacjach, jeżeli to możliwe, staramy się informować z odpowiednim wyprzedzeniem.

CZĘŚĆ IV GOŚCIE, UŻYTKOWNICY, GRACZE, KAPITANOWIE

Każdy, kto wchodzi na stronę NLE, staje się jej Gościem.

Każdy Gość może zostać Użytkownikiem – wystarczy się zarejestrować.

Każdy Użytkownik, który ukończył 16 lat, może zostać Graczem i grać w dowolnej Lidze.

Każdy Gracz może być Kapitanem i tworzyć własne drużyny.

GOŚCIE

Gościem jest każda osoba, która odwiedza stronę NLE.

Jako Gość możesz obserwować wyniki rozgrywek (oglądać tabele ligowe) oraz czytać bloga NLE – te informacje są powszechnie dostępne.

Jako Gość możesz również uczestniczyć w dyskusji pod blogiem NLE; warunkiem jest podanie imienia oraz adresu e-mail, za pomocą którego będziemy mogli się z tobą skontaktować.

UŻYTKOWNICY (REJESTRACJA)

Użytkownikiem jest każda osoba, która założyła konto w portalu NLE.

Zakładając konto podajesz Nazwę Użytkownika (np. pseudonim), którym będziesz się posługiwać korzystając z NLE.

Założenie konta wymaga podania imienia i nazwiska, daty urodzenia, płci i kraju pochodzenia. Zasady wykorzystania tych danych opisuje Polityka Prywatności.

W wyjątkowych sytuacjach, zwłaszcza podejrzenia naruszenia Regulaminu, prosimy o wykazanie, że zgłoszone informacje są prawdziwe. Możemy żądać np. kontaktu osobistego lub przesłania skanu dokumentu potwierdzającego tożsamość.

Użytkownik może swobodnie uczestniczyć w dyskusjach pod blogiem (posługując się Nazwą Użytkownika). Użytkownik otrzymuje od Organizatora na bieżąco informacje na temat funkcjonowania Ligi. Użytkownik otrzymuje newsletter Ligi oraz informacje handlowe od jej partnerów – jeżeli wyrazi takie życzenie.

PROFIL

Użytkownik może rozwijać swój profil, podając dodatkowe informacje na swój temat. W ramach profilu Użytkownik może zamieścić swoje zdjęcie (prawdziwe) lub inną grafikę. Informacje te są dostępne dla wszystkich Użytkowników.

GRACZE I KAPITANOWIE

Graczem może zostać każdy Użytkownik, który ukończył 16 lat. Użytkownik, który nie ukończył 16 lat musi zweryfikować swoje konto poprzez rodzica bądź opiekuna. Status Gracza zatwierdza Organizator, odmowa może nastąpić w przypadku naruszenia zasad NLE lub Uzasadnionego podejrzenia, że Użytkownik zamierza te zasady naruszyć. Gracz może tworzyć Profile Zawodników – po jednej dla każdej gry (Ligi). Profil to awatar zawodnika, mogący uczestniczyć w rozgrywkach w danej Lidze. Gracz może stworzyć własną drużynę; uzyskuje wtedy rangę Kapitana.

KAPITANOWIE (TWORZENIE DRUŻYN)

Kapitan to Gracz stojący na czele drużyny przynajmniej w jednej z gier. Gracz uzyskuje status Kapitana w momencie założenia pierwszej drużyny. Kapitan tworzy drużynę samodzielnie za pomocą swojego konta. Drużyna powstaje z chwilą zaakceptowania jej przez Administratora – odmowa zaakceptowania może nastąpić w przypadku naruszenia Regulaminu przy tworzeniu drużyny. Kapitan może zapraszać oraz usuwać zawodników z drużyn. Dobór zawodników pozostaje w pełnej dyspozycji Kapitana. Kapitan odpowiada za swoją drużynę. Zobowiązany jest pilnować, by jej członkowie nie naruszali Regulaminu i współdziałać z Organizatorem w celu pilnowania zasad NLE.

RELACJE MIĘDZY UŻYTKOWNIKAMI

Gracze mają pełną swobodę przynależności do drużyn. Mogą dołączać do nich i odchodzić z nich w każdym czasie, chyba że zabrania tego regulamin danej Ligi. Kapitan może przyjąć do drużyny i usunąć z niej dowolną osobę, musi jednak przestrzegać ograniczeń obowiązujących w danej Lidze. Organizator nie ingeruje w relacje między Użytkownikami (w szczególności pomiędzy członkami drużyn oraz Graczami a Kapitanami), chyba że zachowania Użytkownika naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu.

LIKWIDACJA KONTA

Użytkownik może zlikwidować konto w dowolnym momencie. Likwidacja konta oznacza utratę statutu Użytkownika, a więc możliwości brania udziału w dyskusjach oraz grania.

Po likwidacji Profilu Zawodnika, które stworzył dany Użytkownik, stają się nieaktywne. Osiągnięte przez nie wyniki pozostają w systemie i statystykach Ligi, nie ma jednak możliwości dalszego grania nimi. Ponowna rejestracja (założenie nowego konta przez osobę, która wcześniej zlikwidowała swoje konto) nie umożliwi ponownego grania dotychczasowymi Postaciami. Taki Użytkownik musi stworzyć nowy Profil.

ŚMIERĆ UŻYTKOWNIKA

W przypadku śmierci Użytkownika konto zostaje zlikwidowane.

Osoby najbliższe zmarłego Użytkownika mogą zwrócić się o przekazanie im informacji (danych konta), przesyłając umotywowany wniosek.

CZĘŚĆ V REGULAMINY LIG, NAGRODY

Dla poszczególnych gier (Lig) Organizator publikuje regulamin rozgrywek, opisujący w szczególności:

- zasady prowadzenia tabeli ligowej (przyznawania punktów zwycięzcom meczów, wylaniania zwycięzcy Ligi)
- zasady formowania drużyn i zmieniania przynależności do nich w trakcie sezonu

Z tytułu zwycięstwa w danej Lidze może przyznana nagroda.

W takim przypadku Organizator podaje informacje na temat wysokości nagrody oraz sponsora, który ją ufundował oraz zasad odbioru nagród przez zwycięzcę.

CZĘŚĆ VI FAIR PLAY

Użytkownik nie może udostępniać swojego konta innym osobom. Zabronione jest wynajmowanie kont a także ich odsprzedawanie innym osobom.

Użytkownik ponosi odpowiedzialność za wszystkie działania wykonane przy użyciu jego konta, chyba że wykorzystano je wbrew jego woli.

Użytkownik nie może utrudniać pracy systemu, w szczególności:

- powodować swoim zachowaniem przeciążenia systemu;
- wysyłać programów komputerowych ani innych kodów źródłowych szkodliwych dla systemu („wirusów komputerowych”).

Użytkownik nie może naruszać praw innych Użytkowników ani osób trzecich, w szczególności:

- wysyłać spamu;
- wykorzystywać NLE do rozpowszechniania treści niezgodnych z prawem lub dobrymi obyczajami (np. stanowiących prawnie chronione tajemnice, zawierających pornografię, promujących hazard, przemoc i korzystanie z nielegalnych substancji);
- wykorzystywać NLE do agitacji, w szczególności politycznej i religijnej;
- wykorzystywać NLE do prowadzenia i promowania własnej działalności, w szczególności gospodarczej;
- zamieszczać treści, do których nie ma uprawnień, w szczególności używać NLE jako narzędzia do przechowywania i rozpowszechniania cudzych utworów;
- komunikować się z Użytkownikami w sposób natarczywy lub obraźliwy.

Powyższe zasady dotyczą wszystkich informacji umieszczanych w NLE, w tym również loginów i haseł.

Gracze i Kapitanowie muszą przestrzegać zasad Fair Play. W szczególności nie mogą:

- oszukiwać podczas gier, np. stosować kodów;
- ustawiać wyników rozgrywek („handlować meczami”);
- namawiać uczestników innych drużyn do gry niekorzystnej dla ich drużyny;
- oferować korzyści majątkowych ani osobistych w zamian za opuszczenie dotychczasowej drużyny lub przyłączenie się do innej.

W razie wątpliwości prosimy o kontakt z Organizatorem.

KONSEKWENCJE NARUSZENIA ZASAD

Organizator nie ma możliwości kontrolowania wszystkich zachowań Użytkowników i zamieszczanych przez nich treści. Nie stosuje też cenzury prewencyjnej, to znaczy nie akceptuje publikowanych treści Użytkowników przed ich umieszczeniem w systemie. Jeżeli jednak zauważy lub otrzyma informację o naruszeniu, niezwłocznie wyjaśnia sprawę i reaguje zgodnie z poniższymi zasadami.

W przypadku podejrzenia naruszenia zasad Organizator wzywa osobę, której zachowanie wzbudziło wątpliwości, do złożenia wyjaśnień. Do czasu ich otrzymania może zawiesić konto Użytkownika i zablokować możliwość dodawania komentarzy przez Gościa; może też zablokować, czyli uniemożliwić oglądanie, treści, co do których ma podejrzenie, że opublikowano je niezgodnie z Regulaminem.

Zawieszenie konta oznacza wyłączenie możliwości komentowania wpisów na Blogu NLE oraz zablokowanie możliwości kontaktowania z innymi Użytkownikami za pomocą NLE. W przypadku Gracza i Kapitana zawieszenie może oznaczać niemożność uczestniczenia w rozgrywkach – decyzję podejmuje Organizator.

Po otrzymaniu wyjaśnień lub upływie terminu na ich przedstawienie Organizator może upomnieć Uczestnika lub Gościa albo usunąć jego konto. Może też usunąć z NLE treści niezgodne z Regulaminem.

Jeżeli jest to uzasadnione charakterem sprawy Organizator może powiadomić o swojej decyzji szersze grono Użytkowników a nawet ją upublicznić.

Osoba, której konto zostało usunięte, nie może założyć nowego bez zgody Organizatora, a jeżeli to zrobi Organizator usunie konto.

Organizator może odmówić zatwierdzenia statusu Gracza lub zablokować i usunąć konto również w sytuacji, gdy z okoliczności wynika, że Użytkownik działała w złej wierze, z zamiarem naruszenia zasad NLE.

W przypadku naruszenia praw osób trzecich Organizator, w granicach możliwości, ułatwia działania osób pokrzywdzonych. Organizator współpracuje z instytucjami zajmującymi się ściganiem przestępstw.

CZEŚĆ VII

WIADOMOŚCI ADMINISTRACYJNE, NEWSLETTER I INFORMACJE HANDLOWE

WIADOMOŚCI ADMINISTRACYJNE

Organizator kontaktuje się z Użytkownikami wykorzystując ich konta NLE lub podany przy rejestracji adres e-mail. Kontakt za pomocą adresu e-mail ma zastosowanie wyjątkowe.

Organizator wysyła Użytkownikom na podany przy rejestracji adres e-mail informacje dotyczące możliwości korzystania z NLE, w szczególności informuje w ten sposób o zmianie Regulaminu.

Ze względu na charakter wiadomości administracyjnych nie ma możliwości rezygnacji z ich otrzymywania.

NEWSLETTER

Każdy Użytkownik może subskrybować Newsletter.

Aby to zrobić powinien wybrać odpowiednią opcję podczas rejestracji lub później – w panelu administracyjnym swojego konta. W ten sam sposób może zakończyć subskrypcję.

Newsletter zawiera informacje na temat zmian zachodzących w Narodowej Lidze Esportowej. Newsletter nie zawiera informacji handlowych.

Newsletter wysyłany jest na adres e-mail Użytkownika podany podczas rejestracji.

INFORMACJE HANDLOWE

Każdy Użytkownik może otrzymywać od Organizatora informacje handlowe, czyli wiadomości na temat możliwości zakupu i właściwości produktów sprzedawanych przez partnerów Organizatora (np. promocyjnej sprzedaży gier).

Aby to zrobić powinien wybrać odpowiednią opcję podczas rejestracji lub później – w panelu administracyjnym swojego konta. W ten sam sposób może cofnąć zgodę na ich wysyłanie.

Informacje handlowe są wysyłane na adres e-mail wskazany podczas rejestracji.