

REGULAMIN

Intel Extreme Masters Katowice 2022

1. Organizator

Organizatorem imprezy pn. Intel Extreme Masters Katowice 2022 (dalej: „**Impreza**”) jest ESL Gaming Polska Sp. z o.o. (ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice) wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice – Wschód w Katowicach Wydział VIII Gospodarczy KRS pod nr 0000356059 (NIP: 525-24-78-330, REGON: 142403601) (dalej: „**Organizator**”).

2. Teren Imprezy

Impreza odbywa się na terenie Hali Widowiskowo-Sportowej Spodek (al. Korfantego 35, 40-005 Katowice) i Międzynarodowego Centrum Kongresowego (plac Sławika i Antalla 1, 40-163 Katowice) – dalej: „**Teren Imprezy**”.

3. Czas Imprezy

Impreza odbywać się będzie w dniach: 25-27 lutego 2022 roku.

4. Uczestnicy

Uczestnikiem Imprezy może być wyłącznie osoba, która akceptuje postanowienia niniejszego Regulaminu oraz przed wejściem na Teren Imprezy okaże, ważny w dniu Imprezy: Unijny Certyfikat COVID (UCC) lub kartę CLEAR Health Pass, potwierdzający pełne zaszczepienie szczepionką przeciwko COVID-19 lub przebycie choroby COVID-19. Przez **pełne zaszczepienie** należy rozumieć zaszczepienie dwoma dawkami szczepionki dwudawkowej (BioNTech and Pfizer, Moderna, AstraZeneca) lub jedną dawką szczepionki jednodawkowej (Johnson & Johnson/Janssen Pharmaceuticals).

W celu uniknięcia wątpliwości, Organizator wyjaśnia, iż na Teren Imprezy nie mogą wejść osoby, które: a) w dniu Imprezy nie ukończyły 5 roku życia; b) w dniu Imprezy ukończyły 5 rok życia, ale – niezależnie od przyczyny – nie okażą ważnego: Unijnego Certyfikatu COVID (UCC) lub – w przypadku obywateli i mieszkańców USA -karty CLEAR Health Pass, potwierdzającego pełne zaszczepienie lub przebycie choroby COVID-19.

Organizator wyjaśnia także, iż do wstępu na Teren Imprezy nie uprawniają:

- 4.1. Ujemny wynik testu na obecność wirusa SARS-CoV-2;
- 4.2. Wystawione zaświadczenie uzasadniające niezdolność do zaszczepienia szczepionką przeciwko COVID-19 ani też zaświadczenie wskazujące na istnienie przeciwwskazań do zaszczepienia szczepionką przeciw COVID-19;
- 4.3. Unijny Certyfikat COVID (UCC) lub karta CLEAR Health Pass, wystawione z powodu ujemnego wyniku testu na obecność wirusa SARS-CoV-2.

Odmowa okazania certyfikatu lub brak ważnego certyfikatu uniemożliwia wstęp na Teren Imprezy.

5. Wstęp

- 5.1. Wstęp na teren Imprezy jest odpłatny, wyłącznie dla posiadaczy ważnych biletów wstępu, przy czym Organizator może przyznać określone uprawnienia lub przywileje posiadaczom różnych rodzajów biletów wstępu. Szczegółowy opis uprawnień i przywilejów znajduje się na stronie <https://www.ebilet.pl/sport/e-sport-i-youtuberzy/intel-extreme-masters/>
- 5.2. Za sprzedaż, dystrybucję i kontrolę biletów odpowiada spółka eBilet Polska sp. z o.o. (adres siedziby: PGE Narodowy, Al. Ks. J. Poniatowskiego 1, lok. 01.045, 03-901 Warszawa, NIP: 9512376701) i cała procedura zakupy odbywa się zgodnie z regulaminem platformy www.ebilet.pl

- 5.3. Bilet wstępu ma charakter imienny, w związku z czym, wstęp na Teren imprezy ma wyłącznie osoba, której dane znajdują się na bilecie. Organizator dopuszcza możliwość zmiany danych osobowych na bilecie imiennym za opłatą, której wysokość i zasady płatności opisane są na platformie www.ebilet.pl.
- 5.4. W celu zmiany danych należy wejść na stronę <https://sklep.ebilet.pl/changetickets> podać numer biletu, imię, nazwisko, adres e-mail i numer telefonu właściciela wskazanego na bilecie. Zmiana danych na bilecie jest możliwa jedynie raz. Z wnioskiem o zmianę może zwrócić się wyłącznie właściciel biletu.
- 5.5. W przypadku zmiany danych na biletach, właściciel ma możliwość wymiany biletu domowego i ponownego wyboru sposobu dostawy, czyli bilet domowy lub kolekcjonerski wysyłany Poczta lub Kurierem za dopłatą. Zmiana danych jest możliwa do godziny 23:59 dnia poprzedzającego datę rozpoczęcia Imprezy.
- 5.6. Nie ma możliwości dokonania zmiany danych na biletach zakupionych poprzez nieoficjalne kanały dystrybucji, inne niż wskazane w pkt 5.2.; w szczególności serwisy społecznościowe, portale aukcyjne oraz serwisy zajmujące się odsprzedają biletów.

6. Ponowny wstęp

Posiadanie ważnego biletu upoważnia do powrotu na Teren Imprezy po jego opuszczeniu.

7. Bezpieczeństwo

Ze względu na konieczność zapewnienia szczególnych środków bezpieczeństwa, każdy Uczestnik Imprezy, który chce wejść na Teren Imprezy, będzie poddany kontroli osobistej oraz kontroli bagażu. Uczestnicy, którzy nie poddadzą się kontroli osobistej i kontroli bagażu nie zostaną wpuszczeni na Teren Imprezy.

8. Służby ochrony

Za bezpieczeństwo na Terenie Imprezy odpowiada FIRMA OCHRONY, SZKOLENIA, ASEKURACJI FOSA Sp. z o.o. (ul. Katowicka 115 C, 41-500 Chorzów) (dalej: „**Służba ochrony**”).

9. Polecenia

Uczestnicy Imprezy zobowiązani są do stosowania się do: poleceń przedstawicieli Organizatora, pracowników Służby ochrony oraz przepisów obowiązujących w związku z sytuacją epidemiczną i zasad bezpieczeństwa ustalonych przez Organizatora.

10. Zakazy

Na Terenie Imprezy, zabronione jest:

- 10.1. okazywanie jakichkolwiek przejawów agresji i przemocy;
- 10.2. posiadanie, wnoszenie oraz spożywanie (zażywanie): alkoholu, narkotyków, dopalaczy i innych substancji odurzających lub psychoaktywnych;
- 10.3. posiadanie i wnoszenie broni, opakowań szklanych oraz innych przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla zdrowia i życia uczestników (np. laser);
- 10.4. głoszenie lub wywieszanie hasła, symboli, treści w jakikolwiek sposób naruszających prawo lub dobra osobiste osób trzecich (w tym w szczególności obscenicznych, wulgarnych, obraźliwych, rasistowskich itp.) oraz materiałów propagandowych o charakterze rasistowskim, ksenofobicznym, politycznym, światopoglądowym czy religijnym;
- 10.5. wnoszenie i używanie jakichkolwiek flag i transparentów, a także urządzeń emitujących dźwięk;
- 10.6. używanie otwartego ognia;
- 10.7. wnoszenie i posiadanie materiałów pirotechnicznych, gazu w aerozolu, substancji łatwopalnych;
- 10.8. palenie tytoniu oraz e-papierosów;
- 10.9. wprowadzanie zwierząt;

- 10.10. prowadzenie, happeningów, prezentacji, handlu oraz każdej innej działalności zarobkowej, a także wszelkich działań promocyjnych, marketingowych i reklamowych (bez pisemnej zgody Organizatora);
- 10.11. posiadania bagażu o wymiarach większych niż 55 cm x 25 cm x 40 cm. Każdy bagaż przekraczający powyższy limit, powinien zostać złożony do depozytu znajdującego się przed wejściem na Teren Imprezy. Depozyt jest odpłatny.

11. Katalog otwarty

Wykaz zawarty w pkt 10 powyżej nie jest wyczerpujący. Organizator uprawniony jest do określenia innych przedmiotów i zachowań uznawanych za niedozwolone.

12. Akceptacja Regulaminu

Wstęp i przebywanie na Terenie Imprezy oznacza akceptację i zobowiązanie do przestrzegania niniejszego Regulaminu.

13. Skutki nieprzebrzegania Regulaminu

Niestosowanie się do Regulaminu lub poleceń Organizatora, albo też działających w jego imieniu pracowników Służby ochrony, skutkuje natychmiastowym usunięciem z Terenu Imprezy.

14. Prawo do usunięcia Uczestnika

Zgodnie z ustawą z dnia 20 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych Organizator ma prawo i obowiązek usunięcia z Terenu Imprezy osób zakłócających porządek publiczny i niestosujących się do postanowień niniejszego Regulaminu (art. 22 ust.1 pkt 2 ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych).

15. Utrwalanie przebiegu Imprezy

Organizator utrwalą przebieg Imprezy. Przebywanie na Terenie Imprezy jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku Uczestnika na potrzeby realizacji telewizyjnej i fotograficznej oraz w nagraniach utrwalonych podczas Imprezy wykorzystywanych i udostępnianych w sposób komercyjny lub niekomercyjny, na wszelkiego rodzaju nośnikach m.in. w celu transmisji i promocji Imprezy oraz działalności Organizatora i jego partnerów czy kontrahentów.

16. Zakaz nagrywania

Zabrania się nagrywania (utrwalania w postaci rejestracji audio lub wideo lub audio wideo) oraz utrwalania techniką fotografii cyfrowej lub analogowej całego przebiegu Imprezy lub jej obszernych fragmentów, w celach jakiegokolwiek publikacji, dowolną techniką lub za pośrednictwem dowolnego medium w szczególności w Internecie np. na portalach YouTube, Facebook, Twitter, bez pisemnej zgody Organizatora.

17. Sprawy nieuregulowane

W przypadku zaistnienia spraw spornych, nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, decyzje podejmuje Organizator.

18. Zmiany Regulaminu

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu i jednocześnie zobowiązuje się do niezwłocznego opublikowania zmian na stronie <https://pro.eslgaming.com/tour/csgo/katowice>.

19. Zmiany przebiegu Imprezy

Organizator informuje, iż celem dostosowania do zmian przepisów powszechnie obowiązującego prawa, lub też w celu zapewnienia bezpieczeństwa epidemiologicznego, przebieg Imprezy może ulec zmianie.

20. Administrator danych

Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator (ESL Gaming Polska Sp. z o.o.) Więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych przez Organizatora znajduje się w klauzuli informacyjnej, dostępnej pod adresem <https://pro.eslgaming.com/tour/csgo/katowice>.

21. Dostępność Regulaminu

Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Organizatora: <https://pro.eslgaming.com/tour/csgo/katowice/> oraz w siedzibie Organizatora.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektórzy ludzie wystawieni na działanie specyficznie migających świateł lub powtarzających się świetlnych rozbłysków narażeni są na napady epilepsji lub utratę przytomności. Może to ujawniać się u nich podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry komputerowe, nawet jeśli osoba taka nigdy wcześniej nie miała napadów padaczkowych. Jeśli Ty lub ktoś z członków twojej rodziny mieliście objawy epilepsji lub traciście przytomność poddani działaniu błyskających świateł, skonsultuj się z lekarzem przed przystąpieniem do Imprezy. Radzimy rodzicom nadzorować swoje dzieci podczas Imprezy. Jeśli zaobserwujesz u siebie lub swojego dziecka któreś z tych objawów: mdłości, zaburzenia widzenia, niekontrolowane ruchy oczu lub mięśni, utrata przytomności, dezorientacja, konwulsje, NIEZWŁOCZNIE zawiadom służby ratunkowe i poinformuj Organizatora!