

REGULAMIN KONKURSU COSPLAY HP OMEN x-kom INTEL EXTREME MASTERS KATOWICE 2025

1. Postanowienia wstępne

1.1. Konkurs

Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”), określa zasady uczestnictwa oraz konkursu pod nazwą Konkurs Cosplay INTEL EXTREME MASTERS KATOWICE 2025 HP OMEN x-kom (dalej: „Konkurs”). Konkurs przeznaczony jest dla osób, które samodzielnie tworzą stroje, przebierają się w nie i odgrywają wybrane przez siebie postacie. Uczestnicy mogą wcielać się w postaci z gier komputerowych, konsolowych lub mobilnych. Do konkursu dopuszczone zostaną również stroje prezentujące oryginalne pomysły na stroje postaci z uniwersum gier wideo (projekt własny).

1.2. Organizator

1.2.1. Organizatorem oraz Koordynatorem Konkursu jest Aleksandra „Shappi” Tora NIP: 7822931952 (dalej: „Koordynator”).

1.3. Czas i miejsce Konkursu

- 1.3.1. Konkurs prowadzony będzie na terytorium Międzynarodowego Centrum Kongresowego w Katowicach, plac Sławika i Antalla 1, podczas trwania imprezy pn. INTEL EXTREME MASTERS KATOWICE 2025 (dalej: „Wydarzenie”).
- 1.3.2. Zgłoszenia do Konkursu są przyjmowane w dniu 8 lutego 2025 r do godz. 16:00 na stoisku HP OMEN X-kom
- 1.3.3. Finał Konkursu odbędzie się 8 lutego 2025 r. o godz. 17:00 na Scenie Głównej Stoiska HP OMEN X-kom.
- 1.3.4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany godziny rozpoczęcia finału Konkursu, jeśli problemy techniczne lub przesunięcia innych punktów programu Wydarzenia uniemożliwią przeprowadzenia finału Konkursu zgodnie z pkt. 1.3.3.

2. Warunki uczestnictwa

2.1. Uczestnikiem Konkursu może być osoba fizyczna, która łącznie:

- 2.1.1. w dniu rozpoczęcia Konkursu ukończyła 18 rok życia,
- 2.1.2. posiada miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 2.1.3. zaakceptował postanowienia niniejszego Regulaminu;
- 2.1.4. zgłosi swój udział w Konkursie zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.

2.2. Niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń w imieniu osób trzecich.

2.3. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora oraz członkowie ich rodzin do drugiego stopnia pokrewieństwa, oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i przeprowadzeniu Konkursu na zlecenie Organizatora.

2.4. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Dokonanie zgłoszenia udziału w Konkursie jest równoznaczne z oświadczeniem o woli wzięcia udziału w Konkursie i akceptacji Regulaminu oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, z zastrzeżeniem pkt 2.2.

3. Zgłoszenie uczestnictwa

- 3.1. W Konkursie może wziąć udział każdy Uczestnik Wydarzenia, który najpóźniej do 08 lutego 2025 r. do godz. 16 zgłosi swoje uczestnictwo w Konkursie podczas Wydarzenia na stoisku HP OMEN X-kom. Konkurs dopuszcza 30 Uczestników, wybranych na podstawie kolejności zgłoszeń.
- 3.2. Organizator dopuszcza do konkursu stroje z KAŻDEJ GRY WIDEO bez wymogów tytułów prezentowanych na turniejach Intel Extreme Masters. Kostiumy muszą jednak pochodzić z serii, która ma swoją grę wideo. Kostium np. postaci z komiksów musi mieć swój odpowiednik w postaci gry. Kostiumy, które były prezentowane w innych konkursach, ale nie zajęły pierwszego miejsca (dopuszcza się wyróżnienia) oraz, w szczególnych sytuacjach, możliwość zmiany zgłoszonego przez Uczestnika stroju, pod warunkiem zaakceptowania nowego stroju przez Komisję Konkursową. W innym przypadku zmiana stroju powoduje wykluczenie z Konkursu.

4. Zasady Konkursu

4.1. Zadanie konkursowe

- 4.1.1. Każdy Uczestnik Finału Konkursu wykonuje na scenie pokaz prezentacyjny, po wygłoszeniu zapowiedzi przez konferansjera do muzyki wybranej przez Organizatora. Prezentacja może trwać maksymalnie 1 minutę i jest warunkiem wzięcia udziału w Finale Konkursu. Zachęcamy do przedstawienia typowych póz postaci czy energicznych scen akcji. Uczestnik może również zostać zaproszony do krótkiej rozmowy na scenie z Konferansjerem na temat prezentowanego kostiumu;
- 4.1.2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przerwania występu Uczestnika i jego usunięcia ze sceny, jeśli jego zachowanie będzie naruszało prawa innych osób bądź znacząco odbiegało od ogólnie przyjętych norm zachowania. Jest to jednoznaczne z dyskwalifikacją Uczestnika z Finału Konkursu.

4.2. Wykluczenie z Konkursu

Uczestnik Konkursu zobowiązany jest do przestrzegania obowiązujących w Polsce przepisów prawa, norm społecznych i obyczajowych, postanowieniami niniejszego Regulaminu oraz zasad współżycia społecznego. Organizator zastrzega sobie prawo do i nieuwzględnienia w Konkursie zgłoszeń które naruszają obowiązujące przepisy prawa lub postanowienia niniejszego Regulaminu, dobre obyczaje lub też prawa lub dobra osób trzecich. Odmowa uwzględnienia w Konkursie, o którym mowa w zdaniu poprzednim, jest równoznaczna z wykluczeniem Uczestnika z Konkursu.

5. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

- 5.1. Każdy Uczestnik Konkursu jest zobowiązany do przestrzegania regulaminu oraz zasad bezpieczeństwa.
- 5.2. Uczestnik jest zobowiązany do kulturalnego zachowania się wobec innych Uczestników Konkursu, widzów i gości Wydarzenia oraz przedstawicieli Organizatora. Szczególna uwaga będzie przywiązywana do zachowania na scenie. Zabronione jest rzucanie ze sceny przedmiotów w kierunku jury lub publiczności.
- 5.3. Strój Uczestnika powinien być bezpieczny dla otoczenia tzn. nie posiadać mocno zaostrzonych i wystających elementów oraz metalowych wykończeń o ostrych krawędziach. Jeżeli elementy takie są wykonane z plastiku, należy wygładzić je tak, aby nie sprawiały zagrożenia dla innych Uczestników wydarzenia.
- 5.4. Broń oraz rekwizyty Uczestnika, stanowiące element kostiumu, nie mogą być zastrzone. Metal dozwolony jest jedynie jako baza broni obłożona miękkimi tworzywami np. pianka, tworzywa termoplastyczne. Dozwolone jest drewno, plastik oraz inne miękkie i bezpieczne materiały.
- 5.5. W przypadku replik broni, każda sztuka musi przejść kontrolę podczas wejścia na teren odbywania się IEM Katowice.

6. Rozstrzygnięcie Konkursu

- 6.1. Nagrody zostaną przyznane na podstawie jawnej decyzji Komisji Konkursowej, której skład zostanie ogłoszony przed rozpoczęciem Konkursu. W skład Komisji wchodzi specjalista w dziedzinie cosplayu Aleksandra "Shappi" Tora, Pamela "Caryucospre" Skrobot oraz Magdalena "Violet" Kosmoski
- 6.2. Spośród Uczestników Finału wyłonionych zostanie 3 zwycięzców.
- 6.3. Dokonując oceny strojów Uczestników oraz przeprowadzonej prezentacji, pod uwagę brane będą następujące kryteria:
 - 6.3.1. jakość i staranność wykończenia wykonanego stroju;
 - 6.3.2. trudność techniczna wykonania stroju;
 - 6.3.3. uzupełnienie stroju charakterystyczną makijażem, elementami efektów specjalnych lub innymi środkami uatrakcyjniającym strój;
 - 6.3.4. zgodność stroju z odgrywaną postacią lub oryginalność i pomysłowość interpretacji stroju odgrywanej postaci;
 - 6.3.5. uzupełnienie stroju charakterystyczną makijażem, elementami efektów specjalnych lub innymi środkami uatrakcyjniającym strój;
 - 6.3.6. występ sceniczny w ramach prezentacji stroju na scenie w trakcie Konkursu, w tym umiejętności aktorskie
 - 6.3.7. zgodność występu z charakterem i wizją odgrywanej postaci.
- 6.4. Zwycięzcy Finału Konkursu zostaną ogłoszeni 8 lutego 2025 r. Ogłoszenie wyników oraz rozdanie nagród nastąpi po zakończeniu Finału Konkursu, z uwzględnieniem krótkiej przerwy technicznej.

7. Nagrody

- 7.1. Trójka zwycięzców Finału Konkursu otrzyma następujące nagrody rzeczowe sponsorowane przez Xkom:
 - 1 miejsce – słuchawki HyperX Cloud Alpha Wireless
 - 2 miejsce – klawiatura Alloy Origins Red
 - 3 miejsce – słuchawki Hyper X Clour III Red
 - Publiczności - słuchawki Hyper X Clour III Red
 - Wyróżnienie Jury - Worek Gadżetów od Sponsora
- 7.2. Jurorzy mogą również nagrodzić dodatkowe osoby w trakcie konkursu
- 7.3. Podanie nieprawidłowych danych, jak również brak przekazania skanu Oświadczenia, powodujące niemożliwość otrzymania nagrody, skutkują utratą prawa do niej, a nagroda pozostaje wówczas do wyłącznej dyspozycji Organizatora.
- 7.4. Uczestnik, któremu przysługuje prawo do otrzymania Nagrody, może zrzec się tego prawa, ale w zamian nie przysługuje mu ekwiwalent pieniężny ani jakkolwiek inna nagroda.
- 7.5. Nie jest możliwe odstąpienie lub przeniesienie prawa do nagrody na jakąkolwiek inną osobę ani wymiana Nagrody na ekwiwalent pieniężny. Nie jest możliwa rezygnacja z części nagrody albo wymiana jej na inną nagrodę.

8. Reklamacje

- 8.1. Wszelkie reklamacje dotyczące Konkursu można przesyłać - nie później niż w terminie 7 dni od zakończenia Konkursu - pocztą elektroniczną na adres: a.romanowska@efg.gg Reklamacje powinny zawierać: imię, nazwisko oraz wskazanie przyczyny reklamacji i treść żądania.

- 8.2.** Reklamacja zostanie rozpatrzona w terminie 7 dni od dnia jej otrzymania, a zgłaszający zostanie poinformowany o zajęтым stanowisku za pośrednictwem poczty elektronicznej.
- 8.3.** Reklamacje rozpatrywane są na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.
- 8.4.** Rozstrzygnięcie w przedmiocie zgłoszonej reklamacji jest ostateczne i nie przysługuje od niego odwołanie.
- 8.5.** Skorzystanie z postępowania reklamacyjnego jest dobrowolne. Uczestnikowi w każdym wypadku przysługuje prawo dochodzenia swoich roszczeń przed sądem powszechnym, właściwym zgodnie z obowiązującymi przepisami.

9. Dane osobowe

Organizator informuje, iż:

- 9.1.** Administratorem danych osobowych Uczestników jest Aleksandra Tora na czas Konkursu
- 9.2.** Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie dla celów przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzców, ogłoszenia wyników, wydania i realizacji Nagród, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, a także mogą być przetwarzane dla celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Organizatora, dochodzenia roszczeń wynikających z przepisów prawa lub też w celu obrony przed roszczeniami, jeśli takie się pojawiają; jak również wykonanie prawnego obowiązku obciążającego Organizatora, w tym zwłaszcza w zakresie złożenia deklaracji i odprowadzenia należności podatkowych.
- 9.3.** Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędna dla możliwości udziału w Konkursie;
- 9.4.** Podstawą prawną przetwarzania danych jest: zgoda Uczestnika (lub, w przypadku osoby niepełnoletniej, jego przedstawiciela prawnego), wykonanie obowiązku wynikającego z przepisów prawa albo też prawnie uzasadniony interes Organizatora (w tym zwłaszcza dochodzenie swoich praw oraz obrona przed roszczeniami);
- 9.5.** Uczestnikom Konkursu oraz osobom którzy podają dane osobowe, przysługują następujące prawa, których mogą żądać samodzielnie :
 - 9.5.1. prawo dostępu do treści swoich danych;
 - 9.5.2. prawo do sprostowania danych;
 - 9.5.3. prawo do usunięcia danych;
 - 9.5.4. ograniczenia przetwarzania danych;
 - 9.5.5. przenoszenia danych;
 - 9.5.6. wniesienia sprzeciwu;
 - 9.5.7. cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
 - 9.5.8. wniesienia skargi do Organu Nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
- 9.6.** Organizator będzie zbierał od Uczestników dane podane przez nich w treści zgłoszenia udziału w Konkursie (imię/imiona, nazwisko, pseudonim, numer telefonu, adres poczty e-mail).
- 9.7.** Dane osobowe mogą być przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu;
- 9.8.** Dane osobowe będą przetwarzane przez cały czas trwania Konkursu, a także później tj. do czasu upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń i w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego;
- 9.9.** Gromadzone przez Organizatora dane osobowe będą przesyłane i przechowywane w miejscu poza Europejskim Obszarem Gospodarczym („EOG”) w związku z wykorzystywaniem narzędzi, o których mowa w punkcie 6.8.;
- 9.10.** Organizator oraz podmioty, którym powierzono przetwarzania stosują środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia danych osobowych Uczestników.
- 9.11.** We wszelkich sprawach związanych z danymi osobowymi należy kontaktować się z Koordynatorem za pośrednictwem wiadomości e-mail wysyłanych na adres: shappiworkshop@gmail.com

10. Wizerunek

- 10.1. Dokonując zgłoszenia udziału w Konkursie, Uczestnik jednocześnie wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie, używanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie jego wizerunku, wypowiedzi utrwalonych podczas trwania Konkursu oraz zawartych w zgłoszeniu udziału w Konkursie.
- 10.2. Wizerunek Uczestnika może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania, kadrowania i kompozycji, a także zestawiony z wizerunkami innych osób, może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem, natomiast nagranie filmowe i dźwiękowe z jego udziałem mogą być cięte, montowane, modyfikowane, dodawane do innych materiałów powstających na potrzeby Konkursu, oraz w celach informacyjnych, promocji i reklamy Organizatora i świadczonych przez niego usług – bez obowiązku akceptacji produktu końcowego
- 10.3. Udzielona zgoda obejmuje wykorzystywanie, używanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie jakąkolwiek techniką, na wszelkich nośnikach (w tym w postaci fotografii, filmu, dokumentacji filmowej lub dźwiękowej).
- 10.4. Zgoda nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.
- 10.5. Zgoda obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie (w tym na portalach społecznościowych Facebook, X, YouTube itp. (w ramach profilu Organizatora lub powiązanego).
- 10.6. Wizerunek Uczestnika nie może być użyty w formie lub publikacji mogącej naruszać w jego dobra osobiste.

11. Postanowienia końcowe

- 11.1. Regulamin dostępny jest co najmniej przez cały czas trwania Konkursu
- 11.2. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z Konkursem będą rozstrzygane przez Sąd właściwy według obowiązujących przepisów.