

ZASADY UCZESTNICTWA W EVENCIE

Regulamin wydarzenia - Turniej Lenovo Legion Rocket League

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Warunkiem uczestnictwa w evencie „Turniej Lenovo Legion Rocket League” organizowanym w Showroom Lenovo & Motorola w dniu 12.06.2026r. jest udział w konkursie oraz rejestracja na stronie konkursowej <https://lenovogaming.pl/showroom/>
2. Organizatorem wydarzenia jest agencja **MKT GROUP sp. z o.o.** ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Potczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000537041 o numerze NIP: 5272728014, REGON: 360506953 zwana Organizatorem, działająca na rzecz Lenovo Technology B.V. sp. z o.o.
3. Uczestnikiem turnieju może być osoba, która najpóźniej w dniu wydarzenia ukończyła 16 lat. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w wydarzeniu wyłącznie po dostarczeniu pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego, obejmującej udział w wydarzeniu, akceptację regulaminu, przetwarzanie danych osobowych, ewentualne utrwalenie i wykorzystanie wizerunku oraz odbiór nagrody.
4. Dokument zgody na uczestnictwo osoby niepełnoletniej znajduje się do pobrania na stronie konkursowej <https://lenovogaming.pl/showroom/>
5. Uczestnikami podczas wydarzenia są wszystkie osoby, które przebywają w Showroom Lenovo & Motorola w czasie trwania wydarzenia – zwani dalej Uczestnikami oraz wcześniej zgłosili chęć uczestnictwa za pomocą formularza konkursowego na stronie <https://lenovogaming.pl/showroom/>
6. Showroom Lenovo & Motorola jest czynny dla Uczestników w dniu 12.06.2026 w godzinach 17:00 - 22:00.
7. Showroom Lenovo & Motorola mieści się przy pl. Powstańców Warszawy 9, 00-039 Warszawa. Wejście do Showroom Lenovo & Motorola mieści się od ul. Świętokrzyskiej.
8. Podczas działania Showroom Lenovo & Motorola będą prowadzone aktywności przez hosta, w których do wygrania będą nagrody.
9. Aktywności w postaci: Turnieju 1vs1 w grę – Rocket League, 2x quizów z wiedzy o grze Rocket League, aktywnościach sportowych: „Nieklasyczna Tiki-Taka”, „Sprint zdalnie sterowaną piłką pomiędzy pachotkami” oraz „Foto Challenge” i uczestnictwa w evencie, które mają charakter darmowy i otwarty.

§ 2 AKTYWNOŚCI

1. Opis aktywności:

Turniej zostanie rozegrany w grze **Rocket League** w formule indywidualnej **1v1**. Celem turnieju jest wyłonienie najlepszego zawodnika wydarzenia poprzez serię meczów eliminacyjnych rozgrywanych na przygotowanych stanowiskach gamingowych marki Lenovo Legion.

a) Format turnieju:

Turniej składa się z dwóch etapów:

Fazy grupowej,

Fazy play-off.

W wydarzeniu bierze udział maksymalnie 32 uczestników.

b) Uczestnicy zostaną podzieleni na:

8 grup po 4 zawodników.

Każda grupa rozgrywa mecze w systemie: „każdy z każdym”.

Oznacza to, że każdy uczestnik rozegra:

3 mecze grupowe.

- c) Punktacja, za każdy mecz przyznawane są punkty:**
Zwycięstwo: 10 punktów,
Porażka: 0 punktów.
Dogrywka jest aktywna i trwa do momentu wyłonienia zwycięzcy meczu.
- d) Klasyfikacja w grupie, miejsce w tabeli grupowej decyduje kolejno:**
Liczba zdobytych punktów,
Bilans bramek,
Wynik bezpośredniego meczu,
Liczba zdobytych bramek,
Dodatkowy mecz rozstrzygający lub decyzja organizatora.
Awans do fazy play-off sprawia, że zawodnik otrzymuje dodatkowe 20 punktów do rankingu
- e) Do fazy pucharowej awansuje:**
2 najlepszych zawodników z każdej grupy.
- f) Łącznie do play-off przechodzi:**
16 uczestników.
- g) Faza play-off rozgrywana jest w systemie:**
Single Elimination - przegrany zawodnik odpada z dalszej części turnieju. Zwycięzca zdobywa 10 punktów za każdy wygrany mecz.
- g) Format meczów play-off:**
TOP 16 - Best of 1 (BO1)
Ćwierćfinały - Best of 1 (BO1)
Półfinały - Best of 3 (BO1)
Finał - Best of 4 (BO4)
- h) Zwycięzcą turnieju zostaje zawodnik, który wygra finałową serię. Dodatkowo zawodnicy, którzy zajmą podium otrzymają dodatkowe punkty do rankingu ogólnego:**
I miejsce – 60 pkt
II miejsce – 40 pkt
III miejsce – 20 pkt
- i) Ustawienia meczowe:**
Wszystkie mecze rozgrywane są na oficjalnych ustawieniach competitive.
Ustawienia lobby:
Tryb gry: Soccer
Format: 1v1 Duel
Czas meczu: 5 minut
Dogrywka: Unlimited Overtime
Region serwera: Europe
Boty: wyłączone
Mutatory: domyślne
Oficjalne mapy turniejowe
- j) Mecze rozgrywane są na następujących mapach:**
Mannfield (Night),
Champions Field.
Mapę wybiera host Lenovo Legion
- k) Organizacja meczów**
Turniej rozgrywany jest równolegle na 8 stanowiskach gamingowych.
Organizator przydziela mecze do stanowisk, wywołuje zawodników, nadzoruje harmonogram rozgrywek, aktualizuje drabinkę oraz wyniki.

- l) Uczestnicy zobowiązani są do:**
Punktualnego stawienia się przy stanowisku,
Zachowania zasad fair play,
Zgłaszania wyników administratorowi.
- m) Spóźnienia i walkowery:**
Maksymalny czas oczekiwania na zawodnika wynosi 5 minut od momentu wywołania meczu.
Po przekroczeniu tego czasu organizator może przyznać przeciwnikowi zwycięstwo walkowerem.
2. Szacowany przebieg wydarzenia
Przewidywany czas trwania turnieju: Około 3–4 godzin.
3. **2x Quizy z wiedzy o grze Rocket League**, który każdy zawiera po 10 pytań. Wygrywa osoba, która w jak najkrótszym czasie odpowie poprawnie na jak najwięcej pytań. Za każdy wygrany quiz wiedzy zawodnik otrzymuje dodatkowe 20 punktów.
4. **Aktywności sportowe:**
- a. **„Nieklasyczna Tiki-Taka”** – uczestnicy dobierają się w pary oraz zajmują wyznaczoną strefę na murawie. Zadaniem uczestników jest w wykonanie jak największej liczby dokładnych podań w czasie 1 minuty. Po sygnale startowym para rozpoczyna wymianę podań. Po upływie 1 minuty host zatrzymuje próbę i zapisuje wynik pary. Wynikiem końcowym jest liczba poprawnych podań wykonanych w czasie 1 minuty. Punkty w klasyfikacji aktywności otrzyma: 3 pary z najwyższą liczbę podań. W przypadku remisu organizator może zarządzić: dodatkową 30-sekundową dogrywkę lub przyznać ex aequo. Za 1 miejsce para otrzymuje dodatkowe punkty do klasyfikacji (+20 punktów), 2 miejsce (+15 punktów), 3 miejsce (+10 punktów).
- b. **„Sprint zdalnie sterowaną piłką pomiędzy pachotkami”** – aktywność polega na manewrowaniu zdalnie sterowaną piłką przy użyciu smartfona Motorola oraz pokonaniu wyznaczonego toru przeszkód w jak najkrótszym czasie. Każdy z uczestników wykonuje indywidualny przejazd, pomiar czasu rozpoczyna się w momencie startu przejazdu i kończy po przekroczeniu linii mety. Uderzenie w pachotkę i przewrócenie go skutkuje dodaniem do czasu końcowego kary. Wygrywają uczestnicy z najkrótszym czasem końcowym. Za 1 miejsce uczestnik otrzymuje dodatkowe punkty do klasyfikacji (+20 punktów), 2 miejsce (+15 punktów), 3 miejsce (+10 punktów).
- c. **„Foto challenge”** – każdy z uczestników podczas eventu ma za zadanie wykonać kreatywne zdjęcie, ze sprzętem serii Lenovo Legion lub LOQ na terenie Lenovo & Motorola Showroom, aby aktywność została zaliczona, uczestnik musi udostępnić je na swoim profilu w serwisie Instagram z oznaczeniem profilu [lenovolegionpolska](#). Udostępnione zdjęcie musi okazać hostowi wydarzenia. Każdy uczestnik, który poprawnie wykona zadanie otrzymuje dodatkowe punkty (+20 punktów) do klasyfikacji generalnej aktywności eventowych.

§ 3 NAGRODY

1. Podział nagród po zliczeniu i zsumowaniu punktów we wszystkich 5 fazach aktywności podczas eventu „Turniej Lenovo Legion Rocket League”:
- a) **1 miejsce:** 1x konsola Lenovo Legion GO S (Windows 11 Home), 1x spersonalizowany bezprzewodowy Kontroler Microsoft i 1x puchar oraz 1x medal o łącznej wartości 3519 zł (słownie: trzy tysiące pięćset dziewiętnaście złotych).
- b) **2 miejsce** – 1x monitor Legion 27U-10, 1x spersonalizowany bezprzewodowy Kontroler Microsoft i 1x puchar oraz 1x medal o łącznej wartości 2029 zł (słownie: dwa tysiące dwadzieścia dziewięć złotych).
- c) **3 miejsce** – 1x spersonalizowany bezprzewodowy Kontroler Microsoft, 1x słuchawki Lenovo Legion H600, 1x Plecak Lenovo Select Targus 16”, 1x mysz Lenovo Legion M500, 1x puchar i 1x medal o łącznej wartości 1380 zł (słownie: jeden tysiąc trzysta osiemdziesiąt złotych).
2. Fundatorem nagród w Konkursie jest **MKT GROUP sp. z o.o.** ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa.

§ 4 DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych gromadzonych w związku z Konkursem jest **MKT GROUP sp. z o.o.** ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Potczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa),

2. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych i realizacji uprawnień, o których mowa poniżej należy kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych pod adresem e-mail: showroom@lenovogaming.pl
3. Organizator Konkursu - MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Połczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000537041 o numerze NIP: 5272728014, REGON: 360506953 - jest podmiotem przetwarzającym dane powierzone przez Administratora.
4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, wyboru Zwycięzców, rozpatrywania ewentualnych reklamacji, wydania nagród zgodnie z Regulaminem, ogłoszenia listy Zwycięzców oraz w celu wykonania obowiązków przewidzianych prawem.
5. Dane będą przekazane podmiotom przetwarzającym je na zlecenie Administratora, w szczególności Organizatorowi Konkursu tylko w celu i zakresie niezbędnym do wzięcia udziału w Konkursie oraz dostarczenia Nagrody, w celach związanych z realizacją konkursu. Dane osobowe osób nagrodzonych mogą zostać przekazane firmie kurierskiej w celu wysyłki Nagrody.
6. Dane osobowe niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie obejmują: imię, nazwisko, adres, e-mail, nr. Telefonu. Podanie wskazanych danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie. Podanie wskazanych danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.
7. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1. lit. b Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 UE (dalej: „RODO”), jako informacje niezbędne do wykonania umowy lub do podjęcia działań przed jej zawarciem, w związku z akceptacją regulaminu Konkursu przez Uczestnika.
8. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji Konkursu oraz przechowywane do momentu przedawnienia roszczeń lub wygaśnięcia obowiązku archiwizacji danych wynikającego z przepisów prawa.
9. Okres przetwarzania danych osobowych Uczestników, którzy nie wygrali Nagrody zakończy się z upływem trzech miesięcy od końca okresu trwania Konkursu.
10. Okres przetwarzania danych osobowych uczestnika, który wygrał Nagrodę w Konkursie zakończy się z upływem pięciu lat licząc od końca roku kalendarzowego, w którym zakończył się okres trwania konkursu (w związku z obowiązkiem przechowywania dokumentacji podatkowej).
11. Dane osobowe Uczestnika nie będą podlegać automatycznemu przetwarzaniu, w tym profilowaniu w celu dopasowania treści komunikacji marketingowej albo przygotowania oferty handlowej.
12. Dane osobowe Uczestników nie będą przekazywane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej.
13. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od administratora dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
14. Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy RODO.

§ 5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zabronione jest wnoszenie na teren Showroom Lenovo & Motorola przedmiotów mogących stanowić bezpośrednie zagrożenie bezpieczeństwa współuczestników, takich jak broń palna, broń gazowa, paralizator, miotacz gazu, nóż, pałka, tańcuch, petarda, świeca dymna, laser oraz wszystkich przedmiotów, które mogłyby być wykorzystane jako pociski lub broń palna lub biła.
2. Zabronione jest prowadzenie bez autoryzacji Organizatora jakiegokolwiek działalności handlowej lub innej zarobkowej, a także działalności reklamowej oraz promocyjnej na terenie Showroom Lenovo & Motorola.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste Uczestników w Showroom Lenovo & Motorola.
4. Zabronione jest bezpośrednie spożywanie jakichkolwiek posiłków oraz napojów przy sprzęcie elektronicznym np. laptopy, komputery, telefony, akcesoria znajdującym się w Showroom Lenovo & Motorola.

5. W przypadku uszkodzenia przez Uczestnika, Showroom Lenovo & Motorola lub sprzętu elektronicznego będącego wyposażeniem Showroom Lenovo & Motorola, Organizator ma prawo obciążyć Uczestnika kosztami związanymi z naprawą sprzętu elektronicznego lub jego nowym zakupem.
6. Uczestnicy przebywający w Showroom Lenovo & Motorola zobowiązani są do właściwego zachowania, zgodnie z regulaminem Showroom Lenovo & Motorola oraz przyjętymi normami społecznymi.
7. W przypadku niestosownego zachowania, bądź też nieprzestrzeganiu regulaminu Organizator ma prawo do wyproszenia Uczestnika z Showroom Lenovo & Motorola.
8. W aktywnościach Showroom Lenovo & Motorola wziąć udział może każdy uczestnik, jeśli spełnia warunki wiekowe dla danej gry wg PEGI (informacji na ten temat udzielić może osoba pracująca w Showroomie) i nie stoją mu na przeszkodzie czynniki zdrowotne (w aktywnościach strefy nie mogą brać udziału osoby chorujące na epilepsję, bądź u których może wystąpić zagrożenie atakiem w związku z wpatrywaniem się w migające światła/obrazy TV/monitorów).
9. Osoby, które wbrew zaleceniom lekarza lub ostrzeżeniom Producenta gier o możliwości wystąpienia napadu padaczkowego lub epilepsji przystąpią do aktywności w Lenovo & Motorola Showroom robią to na własne ryzyko, a Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody jakie mogą sobie wyrządzić.
10. W trakcie działania Showroom Lenovo & Motorola zostanie wykonana dokumentacja fotograficzna i/lub filmowa z udziałem Uczestników przebywających w tym czasie w Showroom Lenovo & Motorola na kanałach social media Lenovo Polska i Lenovo Legion Polska.
11. Uczestnik wyraża nieodpłatną zgodę na rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika dla celów promocyjnych w związku z organizacją i prowadzeniem Lenovo & Motorola Showroom na polach eksploatacji obejmujących: wprowadzanie do obrotu, użyczenie, rozpowszechnianie, publiczne udostępnianie, zwielokrotnianie dowolną techniką, łączenie z tekstem, zamieszczanie w materiałach, publikacjach, raportach oraz portalach społecznościach wydawanych lub prowadzonych przez Organizatora **MKT GROUP sp. z o.o.** lub z jego udziałem, po przez przebywanie na Lenovo & Motorola Showroom.

§ 6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest dostępny do wglądu w siedzibie Organizatora, zostaje również udostępniony Uczestnikom na stronie <https://lenovogaming.pl/showroom/>
2. Organizator zastrzega sobie prawo decyzji w sprawie wykluczenia Uczestnika z udziału w wydarzeniu w przypadku naruszenia przez danego Uczestnika zasad Regulaminu, prób oszustwa, a także w przypadku innego postępowania Uczestnika naruszającego dobre obyczaje, narażającego na szwank dobre imię Organizatora lub Fundatora, ich renomę lub interesy. O wykluczeniu Uczestnik zostanie poinformowany w sposób i w terminie wskazanym w §6 ust. 3 niniejszego Regulaminu. Wykluczony Uczestnik traci prawo do nagród w Konkursie.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany okresu trwania konkursu.
4. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Konkursie poprzez wystanie e-maila na adres: na showroom@lenovogaming.pl z informacją o takiej rezygnacji. Rezygnacja w przypadku Zwycięzcy powoduje utratę prawa do przyznanej Nagrody, która pozostaje wówczas do wyłącznej dyspozycji Organizatora.
5. Wszelkie informacje na temat Konkursu Uczestnicy mogą uzyskać kontaktując się z Organizatorem pod adresem e-mail: showroom@lenovogaming.pl Odpowiedzi udzielane będą w terminie do 14 dni.
6. Organizator zastrzega, iż w przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń lub w przypadku, gdy ocena Materiałów wskaże, iż nie spełniają one określonych w Regulaminie kryteriów (oryginalność, kreatywność), nagrody nie zostaną przyznane.
7. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizowanie konkursu. Ewentualne zmiany regulaminu zostaną ogłoszone w taki sam sposób, w jaki ogłoszona została informacja o rozpoczęciu Konkursu, czyli za pośrednictwem strony internetowej, o której mowa w §1 ust. 4.

8. Podczas trwania wydarzenia w Showroom Lenovo & Motorola, organizator nie będzie zbierał danych osobowych.
9. Regulamin jest dostępny w Showroom Lenovo & Motorola oraz stronie <https://lenovogaming.pl/showroom/>