

Ten dokument określa zasady, które powinny być przestrzegane w rozgrywkach Red Bull „Wjazd na Bramkę”. Nieprzestrzeganie wspomnianych zasad będzie karane zgodnie z opisem. Należy pamiętać, iż to administracja zawsze ma ostatnie słowo w sprawach dotyczących turnieju i w skrajnych przypadkach niektóre decyzje mogą być sprzeczne z wyszczególnionymi zasadami w celu zachowania uczciwego charakteru rozgrywek sportowych.

1 Definicje	3
1.1 Organizator	3
1.2 Uczestnik	3
1.3 Strefa czasowa	3
1.4 Administrator	3
2. Postanowienia ogólne	4
2.1 Zmiany w regulaminie	4
2.2 Ważność	4
2.3 Poufność	4
2.4 Kodeks postępowania	4
2.5 Uzgodnienia uczestników	5
2.6 Transmisja rozgrywek	5
2.6.1 Prawa do transmisji	5
2.6.2 Przekazanie praw	5
2.6.3 Obowiązek uczestników	5
2.6.4 Narkotyki oraz alkohol	5
2.7 Komunikacja	5
2.7.1 Poczta elektroniczna	6
2.8 Warunki uczestnictwa	6
2.8.1 Ograniczenia wiekowe	6
2.8.2 Region uczestników	6
2.8.3 Ograniczenia regionalne	6
2.8.4 Liczba graczy w drużynie	6
2.8.5 Pseudonimy	6
2.8.6 Konta gry	7
2.8.6.1 Nieprawidłowe konto gry	7
2.8.7 Nazwy drużyn	7
2.8.8 Zmiany na profilu drużyny	7
2.9 Licencje	7
2.9.1 Definicje	7

2.9.2 Czas trwania	7
2.9.3 Cofnięcie licencji	8
2.10 Zmiany zawodników	8
2.10.1 Zmiany zawodników podczas kwalifikacji	8
2.11 Nagrody	8
2.11.1 Red Bull „Wjazd na Bramkę”	8
2.11.2 Nagrody konkursowe	8
2.11.3 Anulowanie nagrody pieniężnej	8
2.12 Zastępstwa	9
2.13 Dane osobowe	9
2.14 Hazard	9
2.15 Rozpoczęcie meczu	9
2.15.1 Punktualność	9
2.16 Procedury meczowe	10
2.16.1 Rozstawienie uczestników	10
2.16.3 Przechowywanie mediów	10
2.17 Protest meczowy	10
2.17.1 Definicja	10
2.17.2 Zasady zgłaszania protestów	10
3 System rozgrywek oraz harmonogram	11
4 Wydarzenia offline	11
4.1 Punktualność	11
4.2 Sprzęt	11
4.3 Miejsce gry	11
4.4 Instrukcje administracji	12
4.5 Wywiady	12
4.6 Prawa do powtórek	12
4.7 Prawa do wizerunku	12
4.8 Ceremonia wręczenia nagród	12
4.9 Konta turniejowe	12
5 Inne przewinienia	13
5.1 Założenia ogólne	13
5.2 Naruszenie etykiety	13
5.2.1 Obrazy	13
5.3 Niesportowe zachowanie	13
5.3.1 Oszukiwanie	13
6 Szczegółowe zasady rozgrywek Red Bull „Wjazd na bramkę”	14
6.1 Format Rozgrywek	14
6.2 Mapy/Stadiony	14

6.3 Zakładanie meczu	14
6.4 Restart meczu	14
6.5 Samochody	15
6.6 Wybieranie strony w meczu	15
7 Prawa Autorskie	15

1 Definicje

1.1 Organizator

Red Bull „Wjazd na Bramkę” organizowany oraz wykonywany jest przez ESL Gaming Polska Sp.z o.o. z siedzibą w Katowicach (40-599), przy ul. Żeliwnej 38, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice - Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000356059 (NIP 525-24-78-300, REGON 142403601)

1.2 Uczestnik

Uczestnikiem Red Bull „Wjazd na Bramkę” jest drużyna lub zawodnik, którzy biorą udział w turnieju Red Bull „Wjazd na Bramkę”. Każdy z zawodników drużyny jest uczestnikiem rozgrywek, niezależnie od tego czy brał udział w meczach.

1.3 Strefa czasowa

Strona turniejowa wyświetla godziny spotkania zgodnie ze strefą czasową ustawioną przez każdego zawodnika w opcjach konta. Niezalogowani użytkownicy będą mieli wyświetlone godziny spotkań na podstawie geolokalizacji adresu IP, jednakże zaleca się zalogowanie i ustawienie prawidłowej strefy czasowej w ustawieniach konta.

1.4 Administrator

Każdy uczestnik turnieju może skontaktować się z administracją turnieju poprzez discord : <https://discord.gg/5CkFgmW> W razie jakichkolwiek skarg lub dalszych pytań proszę kontaktować się z:

Michał Wiśniewski - m.wisniewski@eslgaming.com

Paweł Jędrzejski - p.jedrzejski@eslgaming.com

2. Postanowienia ogólne

2.1 Zmiany w regulaminie

Kierownictwo turnieju zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian, usunięcia lub zmiany regulaminu, bez wcześniejszego poinformowania. Dodatkowo, ESL zastrzega sobie prawo do rozstrzygnięcia sporów nie tylko w oparciu o obowiązujące przepisy, jeśli ma to służyć zapewnieniu uczciwej gry i utrzymaniu sportowego ducha rywalizacji.

2.2 Ważność

Jeśli jakikolwiek punkt niniejszego regulaminu zostanie uznany całkowicie lub częściowo nieważny lub niewykonalny z jakiegokolwiek powodu, to nie narusza to ważności pozostałych postanowień niniejszego dokumentu. Nieważne lub niewykonalne postanowienie należy zastąpić postanowieniem ważnym, którego treść jest możliwie zbliżona do postanowienia nieważnego i niewykonalnego.

2.3 Poufność

Zawartość protestów, etykiet wsparcia, dyskusji lub jakichkolwiek innych korespondencji z organizatorami oraz administracją turnieju jest uznawana za ściśle poufną. Publikacja takich materiałów bez pisemnej zgody dyrekcji turnieju jest zabroniona.

2.4 Kodeks postępowania

Wszyscy uczestnicy rozgrywek Red Bull „Wjazd na Bramkę” zobowiązują się zachowywać w odpowiedni sposób oraz z szacunkiem w stosunku do innych uczestników, widzów, prasy, ESL TV oraz administracji Red Bull „Wjazd na Bramkę”. Świecenie przykładem jest nieodłączną częścią bycia uczestnikiem lub organizatorem rozgrywek Red Bull „Wjazd na Bramkę” i powinniśmy zachowywać odpowiednią postawę.

2.5 Uzgodnienia uczestników

Administracja Red Bull „Wjazd na Bramkę” nie jest odpowiedzialna za wszelkie uzgodnienia uczestników, ani nie zgadza się egzekwować jakichkolwiek porozumień pomiędzy indywidualnymi graczami lub drużynami. Organizacja rozgrywek odradza zawierania tego typu porozumień, a uzgodnienia, które są sprzeczne z zasadami wymienionymi w tym dokumencie nie są pod żadnym pozorem dozwolone.

2.6 Transmisja rozgrywek

2.6.1 Prawa do transmisji

Wszelkie prawa do transmisji rozgrywek Red Bull „Wjazd na Bramkę” i należą wyłącznie do Red Bulla oraz ESL. Zawierają one wszelkie formy przekazu.

2.6.2 Przekazanie praw

Red Bull oraz ESL ma możliwość przekazać prawa do transmisji jednego lub wielu meczów osobom trzecim lub samym uczestnikom. W takim przypadku transmisja musi zostać ustalona przed meczem z głównym administratorem danej gry.

2.6.3 Obowiązek uczestników

Uczestnik Red Bull „Wjazd na Bramkę” nie może odmówić transmisji swoich meczów, ani wybrać sposobu w jaki będzie on relacjonowany. Transmisja może zostać zabroniona tylko przez administrację rozgrywek. Uczestnik ma obowiązek dostarczenia wszelkich informacji potrzebnych do uruchomienia transmisji.

2.6.4 Narkotyki oraz alkohol

Rozgrywanie meczu, czy to online czy offline, pod wpływem jakichkolwiek narkotyków, alkoholu lub innych środków dopingujących jest surowo zabronione i będzie karane dyskwalifikacją z rozgrywek.

2.7 Komunikacja

2.7.1 Poczta elektroniczna

Główną oficjalną metodą komunikacji w rozgrywkach Red Bull „Wjazd na Bramkę” jest poczta elektroniczna. Administracja będzie komunikować się z uczestnikami turnieju przy użyciu adresów email zarejestrowanych na kontach ESL uczestników turnieju. Uczestnicy powinni regularnie sprawdzać swoją skrzynkę odbiorczą tak aby nie pominąć jakichkolwiek komunikatów.

2.8 Warunki uczestnictwa

Następujące warunki muszą zostać spełnione aby wziąć udział w rozgrywkach Red Bull „Wjazd na Bramkę”.

2.8.1 Ograniczenia wiekowe

Uczestnik biorący udział w fazie zasadniczej lub finałowej turnieju musi mieć ukończone 16 lat. Administracja zastrzega sobie prawo do zarządzania dokumentu potwierdzającego wymagany wiek.

2.8.2 Region uczestników

Aktualne miejsce zamieszkania jest głównym czynnikiem przy określaniu regionu danego uczestnika. W przypadku rozgrywek drużynowych, region uczestników określany jest na podstawie regionu większości graczy danej drużyny.

2.8.3 Ograniczenia regionalne

W rozgrywkach, gracz chcący uczestniczyć w Red Bull „Wjazd na Bramkę” musi posiadać polskie obywatelstwo. W przypadku naruszenia tego postanowienia, drużyna, która dopuściła się przewinienia zostanie ukarana, a w przypadku wygranej mecz zostanie powtórzony.

2.8.4 Liczba graczy w drużynie

Maksymalnie w drużynie może być dwóch zawodników.

2.8.5 Pseudonimy

Pseudonimy uczestników mogą zawierać tagi sponsorów podczas gry. Podczas rozgrywek Red Bull „Wjazd na Bramkę”, każdy gracz musi ustawić taki sam pseudonim jak na profilu.

2.8.6 Konta gry

Uczestnik zobowiązany jest do posiadania wprowadzonego aktualnego konta gry na swoim profilu ESL. Dotyczy to następujących kont gier:

- STEAM ID

2.8.6.1 Nieprawidłowe konto gry

Rozgrywanie spotkań Red Bull „Wjazd na Bramkę” na niewprowadzonym bądź nieprawidłowym koncie gry jest zabronione. Nieprawidłowe konto gry może skutkować blokadą, powtórzeniem spotkania lub przyznaniem walkowera.

2.8.7 Nazwy drużyn

Nazwy posiadające prawne zastrzeżenie wyłączności oraz nazewnictwo, które wyraźnie kłóci się z ogólnie przyjętymi normami dobrego zachowania nie będą akceptowane. Dodatkowo, drużyny mogą posiadać w swojej nazwie tylko i wyłącznie jednego sponsora.

2.8.8 Zmiany na profilu drużyny

Wszelkie zmiany na profilu drużyny muszą pierw zostać zatwierdzone przez administrację Red Bull „Wjazd na Bramkę”.

2.9 Licencje

2.9.1 Definicje

ESL przyznaje drużynom lub zawodnikom licencje na uczestnictwo w turnieju Red Bull „Wjazd na Bramkę”.

2.9.2 Czas trwania

Licencja przyznawana jest tylko na czas trwania turnieju Red Bull „Wjazd na Bramkę”

2.9.3 Cofnięcie licencji

W przypadku gdy skład drużyny uczestniczącej w rozgrywkach Red Bull „Wjazd na Bramkę” ulegnie zmianie, administracja ma prawo wycofać licencje danej drużynie. Cofnięcie licencji może również nastąpić w wyniku nieprzestrzegania ustalonych zasad.

2.10 Zmiany zawodników

2.10.1 Zmiany zawodników podczas kwalifikacji

W przypadku uzyskaniu awansu do turnieju offline, drużyna nie może dokonać zmian w składzie. W przeciwnym wypadku straci wywalczony awans lub punkty uzyskane w rankingu.

2.11 Nagrody

Drużyna ma obowiązek przesłać wszystkie potrzebne dane poprzez email. Każdy gracz lub drużyna, która wygrała nagrodę pieniężną lub rzeczową, zgadza się na udostępnienie danych osobowych, niezbędnych do wysyłki nagród.

2.11.1 Red Bull „Wjazd na Bramkę”

Wszystkie nagrody zostaną wysłane do 90 dni od zakończenia finałów Red Bull „Wjazd na Bramkę” lub od dostępności gwiazd, które będą realizować nagrody ze zwycięzcami.

- 1 - 10000 PLN
- 2 - 5000 PLN
- 3 - 2500 PLN

2.11.2 Nagrody konkursowe

Nagrody konkursowe nie podlegają zamianie na ich równowartość lub na nagrody innego rodzaju.

2.11.3 Anulowanie nagrody pieniężnej

Dopóki nagrody pieniężne nie zostały wypłacone, ESL zastrzega sobie prawo do anulowania wypłacenia nagród w przypadku gdy zostały wykryte nowe dowody dotyczące jakichkolwiek oszustw lub nieczystej gry.

2.12 Zastępstwa

Jeśli uczestnik z jakiegokolwiek powodu nie jest w stanie kontynuować gry w Red Bull „Wjazd na Bramkę” i zostanie usunięty, ESL ma możliwość powołania zastępstwa. Administracja przeanalizuje dokładnie wszystkich kandydatów oraz ich wyniki i wystosuje oficjalną informację na ten temat. W przypadku braku potencjalnych zastępstw, ESL ma prawo zorganizować dodatkowy turniej kwalifikacyjny.

2.13 Dane osobowe

W celu odpowiedzi na pytania, spełnianie próśb, wysyłanie wiadomości dla subskrybentów drogą elektroniczną czy zarządzanie programami lojalnościowymi wymagane będzie podanie danych osobowych takich jak imię, nazwisko, adres domowy i do korespondencji oraz adres e-mail. Baza zawierająca dane osobowe przekazane przez użytkowników zarejestrowana jest przez Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych i jest zgodna z obowiązującym prawem dotyczącym Ochrony Danych Osobowych.

2.14 Hazard

Żaden z graczy, menadżerów lub osób związanych z organizacjami uczestniczącymi w turnieju, nie może brać udziału w obstawianiu meczów lub jakimkolwiek innym hazardem związanym z rozgrywkami Red Bull „Wjazd na Bramkę”. Udostępnianie jakichkolwiek informacji pośrednio lub bezpośrednio, które mogą pomóc innym osobom jest również zabronione. Jakikolwiek hazard przeciwko swojej drużynie będzie skutkować natychmiastową dyskwalifikacją oraz blokadą na wszystkie rozgrywki ESL na okres 1 (jeden) roku. Wszystkie inne naruszenia będą karane według uznania administracji turnieju.

2.15 Rozpoczęcie meczu

2.15.1 Punktualność

Wszystkie mecze Red Bull „Wjazd na Bramkę” muszą rozpocząć się o godzinie podanej na stronie meczowej. Jakiegokolwiek zmiany daty meczu muszą zostać zaakceptowane przez administrację rozgrywek. Wszyscy gracze powinni być gotowi do rozpoczęcia meczu 15 minut przed planowanym startem rozgrywki.

2.16 Procedury meczowe

2.16.1 Rozstawienie uczestników

W turnieju Red Bull „Wjazd na Bramkę”, administracja ma prawo dokonać własnego rozstawienia. Wyżej rozstawiony uczestnik ma możliwość wyboru, która ze stron rozpocznie proces wybierania map lub postaci.

2.16.2 Rezultat spotkania

Wynik meczu musi zostać wprowadzony oraz zaakceptowany przez uczestników natychmiast po zakończeniu meczu. Protest do meczu może zostać wystosowany przed zaakceptowaniem wyniku. Uczestnicy spotkania ligowego zobligowani są do wgrania wszystkich wymaganych mediów z zakończonego meczu.

2.16.3 Przechowywanie mediów

Wszystkie media z meczu muszą być przechowywane przez graczy do dwóch tygodni. Na wniosek administracji rozgrywek należy wgrać wszystkie media z meczu na stronę meczową.

2.17 Protest meczowy

2.17.1 Definicja

Protest meczowy powstaje w wyniku problemów zaistniałych podczas meczu, które miały wpływ na końcowy wynik spotkania. Protest może zostać zgłoszony podczas rozgrywania spotkania w celu natychmiastowej reakcji ze strony administracji lub po jego zakończeniu. Protest to oficjalna forma komunikacji pomiędzy obiema stronami oraz administracją.

2.17.2 Zasady zgłaszania protestów

Zgłoszony protest musi zawierać dokładne informacje o powodzie jego wystosowania. Proste stwierdzenie „oni oszukiwali” nie jest wystarczające. Ponadto, wymagane jest, aby tekst był poprawnie sformatowany i tym samym czytelny dla zainteresowanych stron.

3 System rozgrywek oraz harmonogram

- Pierwszy etap: Faza kwalifikacyjna (8 turniejów eliminacyjnych w których drużyny zbierają punkty rankingowe)
- Drugi etap: Faza grupowa online
- Trzeci etap: Faza finałowa (8 zespołów będzie walczyć o zwycięstwo)

04.08 19:00 - I tura kwalifikacyjna
11.08 19:00 - II tura kwalifikacyjna
18.08 19:00 - III tura kwalifikacyjna
25.08 19:00 - IV tura kwalifikacyjna
01.09 19:00 - V tura kwalifikacyjna
08.09 19:00 - VI tura kwalifikacyjna
15.09 19:00 - VII tura kwalifikacyjna
20.09 19:00 - VIII tura kwalifikacyjna
21.09 19:00 – Faza grupowa
28.09 – Finały offline

4 Wydarzenia offline

4.1 Punktualność

Każdy uczestnik fazy finałowej ma obowiązek stawić się na miejsce rozgrywek o czasie wyznaczonym przez administrację. Uczestnicy dostaną dostateczną ilość czasu na przygotowanie się do gry i rozwiązanie wszelkich problemów technicznych, które mogą wystąpić podczas meczu. Uczestnik powinien natychmiastowo poinformować o jakichkolwiek spóźnieniach koordynatora rozgrywek. Jakiegokolwiek spóźnienia będą skutkować przyznaniem punktów karnych lub walkowera.

4.2 Sprzęt

ESL zaopatruje uczestników w komputery oraz monitory na czas meczu, oraz wygłuszaczy.

4.3 Miejsce gry

Zabronione jest przynoszenie oraz konsumowanie jedzenia w miejscu gry. Palenie papierosów jest również zabronione. Zbyt głośne lub wulgarne okrzyki są zakazane i będą surowo karane. Na stołach do gry może znajdować się tylko i wyłącznie sprzęt potrzebny do gry.

4.4 Instrukcje administracji

Instrukcje administracji powinny w każdym wypadku być przestrzegane. Niezastosowanie się do przekazanych instrukcji skutkować będzie przyznaniem punktów karnych, a w skrajnych przypadkach dyskwalifikacją.

4.5 Wywiady

Każdy z uczestników biorących udział w Red Bull „Wjazd na Bramkę” może zostać poproszony do udzielania wywiadów redakcji ESL oraz Cybersport.pl. Dodatkowo gracz może zostać zaproszony do udziału w analizie przed lub pomeczowej.

4.6 Prawa do powtórek

ESL zastrzega sobie prawo do publikacji powtórek i wykorzystywania ich w celach promocyjnych.

4.7 Prawa do wizerunku

Poprzez udział w turnieju, wszyscy uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie ich wizerunku w materiałach zdjęciowych (galeria, social media) , wideo (wizytówki graczy, wywiady, produkcja TV, social media) lub audio w celach promocyjnych.

4.8 Ceremonia wręczenia nagród

Uczestnicy zobowiązani są do udziału w ceremonii wręczenia nagród.

4.9 Konta turniejowe

Gracze muszą obowiązkowo utworzyć profile na konsolach dzień przed turniejem. Jeśli będzie taka potrzeba, spotkania w ramach turnieju Red Bull „Wjazd na Bramkę” mogą być rozgrywane na kontach turniejowych. W takich sytuacjach, administracja turnieju przekaze niezbędne dane logowania uczestnikom, które nie powinny być udostępniane osobom trzeci

5 Inne przewinienia

5.1 Założenia ogólne

Wszystkie ogólne przewinienia zostały przedstawione w poniższych punktach i będą karane zgodnie z opisem.

5.2 Naruszenie etykiety

Od uczestników Red Bull „Wjazd na Bramkę” wymagane jest odpowiednie i kulturalne zachowanie względem siebie. Wszelkie odstępstwa od tej reguły będą karane w zależności od okoliczności i nasilenia negatywnych zachowań.

5.2.1 Obrazy

Wszelkie obrazy powiązane z rozgrywkami Red Bull „Wjazd na Bramkę” będą surowo karane. Dotyczy to głównie obieg podczas meczów, ale także na stronie ligi (forum, komentarze pod spotkaniem, etykiety wsparcia, protesty). Obrażliwe teksty wysyłane poprzez IRC, ICQ, e-mail czy inne programy powiązane z ESL również będą karane, o ile otrzymamy dowody zaistniałej sytuacji. Ekstremalne obrazy popełnione na tle rasowym bądź religijnym mogą skutkować dyskwalifikacją. Decydującym czynnikiem jest ilość aktywnych punktów karnych za zniewagi, lecz dotkliwość obelgi również będzie brana pod uwagę. Obraza może zostać zgłoszona tylko i wyłącznie przez etykietę wsparcia.

5.3 Niesportowe zachowanie

Uczestnik jest zobowiązany do kulturalnego zachowania wobec innych zawodników oraz członków zespołu administratorów. Wszelkie próby oszustwa bądź naruszenia zasad porządku skutkować będą upomnieniem. Za wyjątkowo niesportowe zachowanie i jawne nieprzestrzeganie zasad czystej gry, uczestnik może zostać ukarany dyskwalifikacją.

5.3.1 Oszukiwanie

Wszystkie formy oszukiwania w meczach Red Bull „Wjazd na Bramkę” są zabronione i będą surowo karane. Jeżeli okaże się, że ktoś dopuścił się oszustwa, nieważne w jakiej formie, aby uzyskać przewagę podczas meczu, gracz zostanie zbanowany na okres dwóch lat, a w przypadku rozgrywek drużynowych, zespół zostanie zdyskwalifikowany. Używanie niedozwolonych programów lub stosowanie innych metod ułatwiających grę jest zabronione i będzie w ten sam sposób karane.

6 Szczegółowe zasady rozgrywek Red Bull „Wjazd na bramkę”

6.1 Format Rozgrywek

Rozgrywki będą prowadzone w systemie rozgrywek pojedynczej eliminacji. Wszystkie mecze będą rozgrywane jako mecze Best of 5. W drużynie mogą być tylko dwie osoby.

6.2 Mapy/Stadiony

Mapa „DFH Stadium” będzie standardową areną dla każdej z rund.

6.3 Zakładanie meczu

Mecz będzie zakładany przez graczy bądź administratora po wcześniejszym ustaleniu map i stron na których będą grały drużyny. Używana zostanie opcja założenia meczu prywatnego (Create Private Match) z nazwą oraz hasłem. Serwerem docelowym jest Europa, zaś formatem jest 2v2. Nie dozwolone jest użycie jakichkolwiek mutatorów.

6.4 Restart meczu

Restart może nastąpić tylko za zgodą administratora prowadzącego i tylko w przypadkach problemów natury technicznej. Rozłączenia oraz problemy z połączeniem są podstawą do restartu tylko w ciągu pierwszych 30 sekund danego meczu oraz jeśli żadna bramka nie została jeszcze strzelona.

6.5 Samochody

W turnieju dozwolone są wszystkie samochody oraz dekoracje istniejące w grze.

6.6 Wybieranie strony w meczu

Kolor drużyn jest dobierany na podstawie rzutu monetą wykonanego przez administratora.

7 Prawa Autorskie

Wszelkie treści pojawiające się w tym dokumencie są własnością ESL Gaming Polska lub są używane za zgodą właściciela. Nieautoryzowane rozprowadzanie, powielanie, zmienianie lub inne użycie materiałów zawartych w tym dokumencie, włączając w to obrazy, rysunki, tekst, czy też fotografie, może stanowić naruszenie praw autorskich oraz znaków towarowych i być ścigane na mocy prawa karnego i/lub prawa cywilnego. Żadna część zawartości tego dokumentu nie może być odtwarzana w jakiegokolwiek formie ani przechowywana w bazie danych lub kopii bezpieczeństwa systemu z wyjątkiem użytku osobistego, bez pisemnej zgody ESL Gaming Polska. Cała zawartość tego dokumentu została podana zgodnie z naszą najlepszą wiedzą. ESL Gaming Polska nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek błąd. Zastrzegamy sobie prawo do zmiany treści lub plików znajdujących się na naszej stronie <http://play.eslgaming.com> w dowolnym czasie bez uprzedniego informowania o tym.