

REGULAMIN KONKURSU
„Najlepsze zagranie NINJA PJATK”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu „Najlepsze zagranie NINJA PJATK” (zwanego dalej „Konkursem”) jest **Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych** z siedzibą w Warszawie przy ul. Koszykowej 86, 02-008 Warszawa, wpisana do rejestru uczelni niepublicznych, NIP: 5262160983, REGON: 010816248 (zwana dalej „Organizatorem”).
2. Konkurs jest realizowany merytorycznie przez jednostkę Organizatora – akademicką drużynę e-sportową **NINJA PJATK** oraz Dział Promocji PJATK.
3. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
4. Konkurs skierowany jest do studentek i studentów wszystkich wydziałów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
5. Konkurs trwa od 8 kwietnia 2026 roku do 21 kwietnia 2026 roku.

§ 2. OPIS KONKURSU

Konkurs „Najlepsze zagranie” ma na celu wyróżnienie najbardziej imponujących momentów, które najlepiej odzwierciedlają talent uczestników w popularnych grach e-sportowych. Zadaniem uczestników jest przesłanie klipów przedstawiających ich najbardziej efektowne i spektakularne akcje w grach Counter Strike 2, Valorant, League of Legends oraz Marvel Rivals. Zgłoszenia będą oceniane pod kątem umiejętności, kreatywności oraz wpływu (impactu) danej akcji na rozgrywkę.

§ 3. CELE KONKURSU

Główne cele Konkursu obejmują:

1. wyróżnienie najbardziej imponujących momentów, które najlepiej odzwierciedlają talent uczestników w popularnych grach e-sportowych, poprzez wyłonienie dwóch (2) najlepszych udokumentowanych akcji,
2. zaangażowanie studentek i studentów w życie uczelni oraz integrację poprzez rywalizację z innymi uczestnikami.

§ 4. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Aby wziąć udział w Konkursie, uczestnik musi być studentem Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
2. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Konkursie wyłącznie za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.

3. Warunkiem udziału jest zapoznanie się z treścią niniejszego Regulaminu i jego akceptacja.

§5 . PRZEBIEG KONKURSU

1. Udział w Konkursie jest możliwy wyłącznie po zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu,
2. Aby zgłosić się do udziału w Konkursie, należy skorzystać z formularza zgłoszeniowego,
3. W ramach Konkursu każdy student może przesać maksymalnie trzy udokumentowane zagrańia,
4. Każdy ze studentów posiada jednorazową możliwość wymiany zgłoszonych przez siebie materiałów po wcześniejszym skontaktowaniu się z organizatorami Konkursu, przed zakończeniem przyjmowania zgłoszeń,.
5. Każde z przesłanych zagrań musi być autorstwa osoby je zgłaszającej. Materiały będą weryfikowane przez Organizatorów. W przypadku przesłania treści nie spełniających tego warunku, zgłoszenie zostanie zdyskwalifikowane, a zgłaszający może zostać wykluczony z udziału w przyszłych konkursach.
6. Każdy uczestnik zobowiązany jest do załączenia do zgłoszenia szczegółowych informacji dotyczących nagrania, w tym wskazania konta, na którym zostało wykonane zagrańie, oraz daty i godziny jego zarejestrowania.
7. W przypadku wystąpienia błędu przy wpisywaniu danych w formularzu, należy skontaktować się z Organizatorami Konkursu.

§ 6. WYTYCZNE DOTYCZĄCE MATERIAŁÓW WIDEO

1. Przesyłane pliki muszą być w formacie MP4 i mieć minimalną rozdzielczość FULL HD.
2. Nagranie nie może być starsze niż trzy miesiące. W przypadku przesłania przedawnionego materiału, nie będzie on brany pod uwagę.
3. Nagranie nie powinno przekraczać dwóch minut.
4. Na nagraniu powinny być widoczne: data, imię i nazwisko, nick oraz indywidualny numer studenta w formie watermarku.

§ 7. KRYTERIA WYBORU ZWYCIĘZCÓW

1. Przesłane klipy nie muszą pochodzić z tej samej gry.
2. Nagrodzony zostanie tylko jeden z przesłanych przez uczestnika klipów – wybrany jako najlepszy przez Organizatorów Konkursu.
3. Zgłoszenia będą oceniane pod kątem umiejętności, kreatywności oraz znaczenia danej akcji.

§ 8. NAGRODY

1. Nagrody w Konkursie finansowane są ze przez Dział Promocji PJATK.
2. Trzech najlepszych uczestników konkursu zostanie nagrodzonych:
 - a) **I Miejsce:** mysz Logitech G PRO X Superlight
 - b) **II Miejsce:** podkładka pod mysz Logitech G840
3. Nagrody mają charakter rzeczowy i nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
4. Termin odbioru nagród ustalany jest indywidualnie przez zwycięzców z organizatorami konkursu po ogłoszeniu wyników.

§ 9. WYNIKI

Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w dniu 24 kwietnia 2026 roku w social mediach Uczelni (Discord, Facebook, Instagram @polskojaponska).

§ 10. NIEDOZWOLONE ZACHOWANIE I REKLAMACJE

1. **Manipulacja nagraniem** – Zmiana, edytowanie lub manipulowanie nagraniem w sposób, który może wprowadzać w błąd (np. usuwanie fragmentów gry, dodawanie efektów, sztuczne zwiększanie wyników, itp.) jest zabronione.
2. **Toksyczne zachowania w grze** – Używanie obraźliwych, dyskryminujących, rasistowskich, seksistowskich, homofobicznych lub innych nieakceptowalnych form mowy nienawiści w grze lub podczas interakcji z innymi uczestnikami.
3. **Wykorzystywanie bugów i błędów gry** – Celowe wykorzystywanie błędów (bugów) w grze w celu uzyskania nieuczciwej przewagi jest zabronione.
4. **Multikonta i fałszywe tożsamości** – Używanie wielu kont w celu oszukania systemu rankingowego lub udostępnianie nagrań, które nie przedstawiają prawdziwego doświadczenia z gry (np. przesyłanie materiałów stworzonych przez inne osoby).
5. **Kradzież treści** – Przesyłanie nagrań lub materiałów, które zostały stworzone przez
6. innych bez ich zgody.
7. Stwierdzenie próby oszustwa skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją i wykluczeniem z wydarzenia.
8. Decyzje sędziów konkursowych są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.

§ 11. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH (RODO)

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator – Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych.
2. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: iod@pja.edu.pl.
3. Dane osobowe (imię, nazwisko, adres e-mail, wizerunek) przetwarzane będą w celach:
 - a) organizacji i przeprowadzenia Konkursu oraz ogłoszenia wyników (art. 6 ust. 1 lit. a

- RODO); b) celów promocyjnych i informacyjnych Organizatora (prawnie uzasadniony interes – art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
4. Dane laureatów będą przechowywane przez okres 5 lat od zakończenia roku, w którym rozliczono nagrody.
 5. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.

§ 12. WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

1. Udział w Konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku uczestnika przez Organizatora w celach promocyjnych, edukacyjnych i sprawozdawczych.
2. Organizator ma prawo do publikacji zdjęć i nagrań z wizerunkiem uczestnika na stronach internetowych (pja.edu.pl), w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, YouTube, LinkedIn, TikTok) oraz w materiałach drukowanych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

§ 13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania) w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia i obowiązuje do czasu zakończenia procedur związanych z wydaniem nagród i archiwizacją danych.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu w każdym czasie.
4. Organizator nie przewiduje możliwości wnoszenia odwołań od wyników Konkursu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu nawet w trakcie jego trwania, o ile zmiany te nie wpłyną na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Informacja o zmianach będzie umieszczona w miejscu publikacji niniejszego Regulaminu.
6. W sprawach nieobjętych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
7. W razie pytań prosimy o kontakt mailowy na adres: ninja@pjwtk.edu.pl