



VALORANT

Kategorie rywalizacji społeczności europejskiej*

	Organizator**	Platforma / Skala	Cel organizatora	Wkład Riot
Małe turnieje Prowadzone przez uczestników, bez produkcji, małe wydarzenia	Gracze, kafejki komputerowe, organizatorzy społecznościowi	Pula nagród nieprzekraczająca 10 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej) albo 12 000 USD w nagrodach bezgotówkowych; Wydarzenie lokalne — brak rozgrywek międzynarodowych	Zorganizowane rozgrywki towarzyskie zorientowane na zabawę	Brak własności intelektualnej poza własnością intelektualną udostępnioną tutaj
Średnie turnieje	Średniej wielkości przedsiębiorstwa i marki, organizacje e-sportowe, opiniotwórcy, platformy turniejowe	Pula nagród nieprzekraczająca 50 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej); włączenie do globalnego ekosystemu e-sportowego VALORANT nie jest gwarantowane	Możliwość monetyzacji i/lub rozwinięcia marki albo biznesu	Zależne od umowy z zespołem regionalnym EMEA.
Duże turnieje Wstęp do rozgrywek nastawionych na rywalizację	Organizatorzy dużych wydarzeń e-sportowych (np. ESL, Dreamhack, OGN)	Oficjalne, półprofesjonalne, wchodzące w skład globalnego ekosystemu rywalizacji	Możliwość monetyzacji i/lub rozwinięcia marki albo biznesu + wkład w rozwój globalnego ekosystemu e-sportowego VALORANT	Zależne od umowy z zespołem globalnym.

*** Charakter turnieju (małego/średniego/dużego) zależy głównie od organizatora. Regionalny zespół może wydać organizatorom zgodę na prowadzenie małych turniejów lub jej odmówić na podstawie następujących parametrów: platforma, skala i cel organizatora.**

**** Te wytyczne obowiązują organizatorów z: Albanii, Andory, Armenii, Austrii, Azerbejdżanu, Białorusi, Belgii, Bośni i Hercegowiny, Bułgarii, Chorwacji, Cypru, Czarnogóry, Czech, Danii, Estonii, Finlandii, Francji, Gruzji, Grecji, Hiszpanii, Holandii, Islandii, Irlandii, Kazachstanu, Kosowa, Łotwy, Liechtensteinu, Litwy, Luksemburga, Macedonii Północnej (wcześniej Macedonii), Malty, Mołdawii, Monako, Niemiec, Norwegii, Polski, Portugalii, Rosji, Rumunii, San Marino, Serbii, Słowacji, Słowenii, Szwajcarii, Szwecji, Turcji, Ukrainy, Watykanu (Stolicy Apostolskiej), Wielkiej Brytanii, Węgier, Włoch**

VALORANT

Wytyczne dotyczące rywalizacji społeczności europejskiej

I. PROCES SKŁADANIA ZGŁOSZEŃ

Małe turnieje

1. Zgłoszenia nie są wymagane.
2. Przestrzeganie niniejszych wytycznych gwarantuje uzyskanie Licencji społecznościowej.

Średnie turnieje

1. Wymagana Licencja niestandardowa.
2. Zgłoszenia należy [składać do regionalnego zespołu e-sportowego Riot](#).

Duże turnieje

1. Wymagana Licencja niestandardowa.
2. Zgłoszenia należy składać do globalnego zespołu e-sportowego Riot (np. LAX).

II. ZNAKI TOWAROWE LUB PRZYNALEŻNOŚĆ

Małe turnieje

1. Możesz wykorzystać nazwę VALORANT do promowania swoich zawodów.
2. W nazwie swoich zawodów nie wolno ci używać słów takich jak „mistrzostwa”, „mistrzowie”, „sezon” lub „liga” ani żadnych innych wyrażen, które mogą sugerować, że twój turniej jest organizowany w ramach oficjalnych wydarzeń e-sportowych Riot.
3. Nie licząc [materiałów dla mediów dotyczących małych turniejów VALORANT](#), nie wolno ci wykorzystywać logotypów i znaków towarowych Riot (w tym przeróbek loga gry, znaków handlowych lig e-sportowych — profesjonalnych bądź amatorskich — ani nazw Riot Games, Inc., Riot Games lub Riot), by promować swoje zawody lub stronę zawodów. W żaden sposób nie możesz sugerować, że twoje zawody lub strona zawodów są wspierane, zatwierdzone lub w jakikolwiek sposób powiązane z firmą Riot.
4. Ponadto musisz dołączyć następującą informację w widocznym miejscu na swojej stronie i materiałach związanych z zawodami: „Te zawody nie są powiązane z ani sponsorowane przez Riot Games, Inc. ani e-sport VALORANT”.

Średnie i duże turnieje

1. Możesz wykorzystać nazwę VALORANT do promowania swoich zawodów.
2. Bez uprzedniej zgody firmy Riot nie wolno ci używać słów takich jak „mistrzostwa”, „mistrzowie”, „sezon”, „liga”, „pro”, „profesjonalny”, „dywizja” ani innych słów, które mogą sugerować, że twój turniej jest organizowany w ramach oficjalnych wydarzeń e-sportowych Riot.
3. Riot może zezwolić na wykorzystywanie grafik, logotypów lub znaków towarowych Riot / e-sportu VALORANT (w tym przeróbek logotypu gry, znaków handlowych lig e-sportowych — profesjonalnych bądź amatorskich — oraz nazw Riot Games, Inc., Riot Games lub Riot) do promowania twoich zawodów lub strony zawodów. Dodatkowo Riot

może dostarczyć ci „społecznościowe” logotypy VALORANT oraz grafiki do wykorzystania w celach promocyjnych.

4. Riot może dołączyć twoje wydarzenie do oficjalnego harmonogramu Riot Games.

III. WPISOWE

Wszystkie turnieje

1. Za organizowane przez ciebie zawody możesz pobierać wpisowe. Wpływy z wpisowego mogą być wykorzystane wyłącznie na pokrycie kosztów organizacji zawodów (lokal, hosting, komentatorzy itp.) lub na poczet puli nagród zawodów.
2. Aby pokryć koszty organizacji zawodów, możesz wykorzystać finansowanie społecznościowe, jednak wszystkie zebrane w ten sposób pieniądze muszą zostać wykorzystane na poczet puli nagród zawodów lub na pokrycie kosztów ich organizacji.

IV. NAGRODY

Małe turnieje

1. Pula nagród nie może przekraczać 10 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej) albo 12 000 USD w nagrodach bezgotówkowych.
2. Pula nagród, w tym koszt nagród bezgotówkowych, we wszystkich zawodach organizowanych przez ciebie w danym roku kalendarzowym nie może przekraczać 100 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej) bez uprzedniej zgody firmy Riot.

Średnie turnieje

1. Pula nagród nie może przekraczać 50 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej).
2. Pula nagród, w tym koszt nagród bezgotówkowych, we wszystkich zawodach organizowanych przez ciebie w danym roku kalendarzowym nie może przekraczać 200 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej) bez uprzedniej zgody firmy Riot.
3. Riot może przekazać środki na rzecz puli nagród.

Duże turnieje

1. Riot może przekazać środki na rzecz puli nagród.

V. TRANSMISJE

Małe turnieje

1. Możesz transmitować swoje zawody w Internecie lub streamować je na dowolnej platformie, o ile będziesz przestrzegać naszych [zapisów prawnych](#). Jeśli zechcesz transmitować swój turniej w języku angielskim, konieczne będzie złożenie wniosku o Licencję średniego turnieju.
2. Nie możesz pobierać żadnych opłat od osób, które będą oglądać transmisję w Internecie.

3. Jeśli zamierzasz transmitować zawody w Internecie, na twoich barkach spoczywa obowiązek zapewnienia odpowiedniej moderacji czatu, by zapobiec pojawianiu się wulgarnych, obraźliwych lub w jakikolwiek sposób szkodliwych komentarzy.
4. W ustawieniach gry VALORANT musisz wyłączyć opcję „Pokaż krew”.
5. Wszelkie pozostałe formy transmisji (np. telewizja linearna) są zakazane.

Średnie i duże turnieje

1. Musisz przestrzegać zasad transmisji określonych w twojej Licencji niestandardowej.
2. Jeśli zamierzasz transmitować zawody w Internecie, na twoich barkach spoczywa obowiązek zapewnienia odpowiedniej moderacji czatu, by zapobiec pojawianiu się wulgarnych, obraźliwych lub w jakikolwiek sposób szkodliwych komentarzy.
3. W ustawieniach gry VALORANT musisz wyłączyć opcję „Pokaż krew”.
4. Jeśli firma Riot będzie promować twoje zawody, przekaże środki na rzecz puli nagród i/lub pomoże w jakikolwiek sposób zmonetyzować te zawody, może zwrócić się do ciebie z prośbą o promowanie jej kont w mediach społecznościowych i/lub kanałów w trakcie transmisji.

VI. SPONSORZY I PARTNERZY

Małe turnieje

1. Możesz korzystać ze wsparcia sponsorów niewymienionych na poniższej Liście zakazanych sponsorów.
2. Łączny wkład sponsorów do każdego z organizowanych przez ciebie turniejów może wynieść maksymalnie 10 000 USD (lub równowartość tej kwoty w walucie lokalnej). Twoja organizacja nie może otrzymać więcej niż 100 000 USD (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej) od sponsorów w roku kalendarzowym na rzecz turniejów VALORANT.

Średnie i duże turnieje

1. Możesz korzystać ze wsparcia sponsorów niewymienionych na poniższej Liście zakazanych sponsorów i reklamodawców.
2. Riot może pomagać w monetyzacji twojego wydarzenia poprzez sponsoring. W takim przypadku określony procent wpływów będzie przeznaczony na poczet puli nagród.

Lista zakazanych sponsorów i reklamodawców:

- Wszelkie inne gry wideo, deweloperzy gier wideo lub wydawcy.
- Wszelkie konsole do gier.
- Wszelkie turnieje e-sportowe lub gry wideo, ligi bądź wydarzenia.
- Hazard, zakłady sportowe oraz kasyna.
- Operatorzy Fantasy Esports (w tym Daily fantasy sports, DFS).
- Dowolne leki na receptę lub leki, które nie są zwykłymi środkami bez recepty, w tym np. olejki CBD itp.
- Broń palna, amunicja bądź akcesoria do broni palnej.
- Pornografia lub produkty pornograficzne.
- Wyroby tytoniowe bądź akcesoria z nimi związane.

- Wyroby alkoholowe (w tym napoje bezalkoholowe reklamowane przez producentów alkoholi) bądź inne środki odurzające, których sprzedaż lub spożywanie regulują obowiązujące przepisy prawa.
- Sprzedawcy bądź rynki wirtualnych przedmiotów, które są podrobione bądź nielegalne.
- Sprzedawcy bądź rynki towarów lub usług, które naruszają warunki świadczenia usług Riot Games.
- Kryptowaluty bądź inne nieregulowane instrumenty finansowe albo związane z nimi giełdy.
- Kampanie polityczne bądź komitety polityczne.
- Organizacje charytatywne wspierające konkretne poglądy religijne bądź polityczne (lub o złej reputacji). (Czerwony Krzyż, American Cancer Society, Stand-Up to Cancer i podobne organizacje charytatywne głównego nurtu uznawane są za cieszące się dobrą reputacją).
- W razie pytań związanych z powyższą listą lub wątpliwości co do konkretnej kategorii musisz uzyskać wyraźne, pisemne upoważnienie od firmy Riot.

Lista zakazanych sponsorów może ulec zmianie. Twoim obowiązkiem jest zapoznać się z aktualizacjami bądź zmianami na Liście zakazanych sponsorów.

VII. ARTYKUŁY PROMOCYJNE

Małe turnieje

1. Nie możesz sprzedawać artykułów związanych z marką Riot, VALORANT, e-sportem VALORANT bądź podobnych.

Średnie i duże turnieje

1. Firma Riot może dopuścić do sprzedaży artykuły związane z marką Riot, VALORANT, e-sportem VALORANT bądź podobne.

VIII. PRAWA RIOT GAMES DO TREŚCI

Wszystkie turnieje

1. Akceptując warunki określone w Licencji rywalizacji społeczności, zgadzasz się, że możemy promować twoje zawody oraz wykorzystać ich wyniki, by zakwalifikować graczy do sponsorowanych przez Riot zawodów oraz
2. Będąc operatorem bądź sponsorem zawodów na podstawie Licencji rywalizacji społeczności, zgadzasz się udostępnić firmie Riot, darmowo i bezterminowo, wszelkie posiadane przez ciebie prawa do transmitowanej zawartości, skrótów, filmów, zdjęć, wiadomości oraz innego rodzaju materiałów powstałych podczas zawodów, byśmy mogli je kopiować, modyfikować, dystrybuować bądź prezentować publicznie oraz przyznawać sublicencje tych praw według własnego uznania.

IX. POZOSTAŁE KWESTIE PRAWNE

Wszystkie turnieje

1. Twoim (oraz wszystkich sponsorów i stron trzecich zaangażowanych w organizowane przez ciebie zawody) obowiązkiem jest przestrzeganie wszelkich obowiązujących praw i rozporządzeń w trakcie organizowania zawodów, a także przestrzeganie naszej polityki stosownie do wprowadzanych zmian. Jeśli polityka firmy Riot nie uwzględnia jakiegoś prawa, uznaje się je za nieobowiązujące oraz
2. Zawody muszą być zgodne z wymogami prawa i odpowiednimi przepisami oraz polityką wszystkich usług stron trzecich, wykorzystywanych przez ciebie do streamowania bądź nadawania transmisji z twoich zawodów.

Pod warunkiem przestrzegania wszystkich wytycznych opisanych w niniejszym dokumencie (zwanym „Wytycznymi”), naszych [zapisów prawnych](#) oraz [Warunków świadczenia usług](#), firma Riot Games, Inc. (określana tutaj jako „Riot” bądź „my”) przyznaje ci osobistą, niewyłączną, niepodlegającą sublicencjonowaniu, nieprzekazywalną, odwoływalną, ograniczoną licencję („Licencję rywalizacji społeczności”) w celu zorganizowania i przeprowadzenia zawodów VALORANT („Zawody”), jednak pozostawiamy sobie możliwość podejmowania konkretnych kroków bądź zakończenia dowolnych zawodów w każdej chwili, jeśli uznamy, że w jakikolwiek sposób naruszane są niniejsze Wytyczne, nasze [Warunki świadczenia usług](#) bądź pozostałe z naszych polityk, promowane bądź reprezentowane są poglądy sprzeczne z naszymi [Wartościami](#) albo gdy nasza własność intelektualna („IP”) wykorzystywana jest w niewłaściwy sposób.

Wersja 1.0: Lipiec 2020 — Region EU