

## Regulamin konkursu

### „Elex”

#### § 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin konkursu (dalej „Regulamin”) określa zasady udziału w konkursie „Elex” (dalej „Konkurs”), w szczególności zasady jego przebiegu, wyłonienia zwycięzców oraz przyznania nagród, a także nadzoru nad jego przeprowadzeniem. Regulamin jest regulaminem, o którym mowa w art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. z 2002 r. Nr 144, poz. 1204 z późn. zm.).
2. Organizatorem Konkursu jest spółka pod firmą gram.pl Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Jagiellońska 74, kod 03-301 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000296020, NIP 1132700663, REGON 141249010, o kapitale zakładowym w wysokości 400 000 zł (dalej „Organizator” lub „gram.pl Sp. z o.o.”). **W imieniu Sponsora nagród występuje firma CDP Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Jagiellońska 88, 00-992 Warszawa.**
3. Konkurs trwać będzie od 17 października 2017 (16:00) do 23 października 2017 (23:59).
4. Konkurs organizowany jest na stronie pod adresem: <http://www.gram.pl/news/2017/10/16/magiaczy-technologie-odpowiedz-na-pytanie-i-wygraj-gre-elex-na-pc.shtml>
5. Niniejszy Regulamin umieszczony został na stronie poświęconej konkursowi pod adresem [http://www.gram.pl/upl/regulaminy/regulamin\\_konkurs\\_elex.pdf](http://www.gram.pl/upl/regulaminy/regulamin_konkurs_elex.pdf).
6. Zadanie, jakie stoi przed Uczestnikiem Konkursu to odpowiedzenie na pytanie, która ze ścieżek prowadzi do prawdziwej potęgi w świecie Elex: magiczna czy technologiczna? Uczestnik Konkursu udziela odpowiedzi na pytanie i wysyła swoje zgłoszenie na adres mailowy: [konkurs@gram.pl](mailto:konkurs@gram.pl) z dopiskiem „Elex”. Wypowiedź nie może być dłuższa niż 2500 znaków. Prace graficzne nie wpływają na ogólną ocenę pracy konkursowej.
7. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji niniejszego Konkursu nad jego przebiegiem będzie sprawować nadzór 3 osobowe Jury Konkursu, w skład którego wejdą:
  - Aleksandra Magda – przedstawiciel Organizatora Konkursu
  - Michał Grabowski – przedstawiciel Organizatora Konkursu
  - Michał Nowicki – przedstawiciel Organizatora Konkursu
8. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do całkowitego lub częściowego przerwania Konkursu po jego rozpoczęciu wyłącznie w sytuacjach szczególnych wywołanych np. wirusami komputerowymi, przerwami w działaniu serwerów, usterkami systemowo-sprzętowymi albo innymi usterkami technicznymi lub wadami prawnymi, które mają wpływ na administrację, bezpieczeństwo, integralność i przebieg Konkursu.

#### § 2. Warunki uczestnictwa

1. Do uczestnictwa w konkursie konieczne jest posiadanie konta użytkownika na stronie <http://www.gram.pl> (dalej Konto Użytkownika).
2. Uczestnikiem Konkursu może być wyłącznie osoba fizyczna (dalej: Uczestnik), która spełnia następujące warunki:
  - a) ukończyła 18 lat w dacie rozpoczęcia Konkursu oraz posiada pełną zdolność do czynności prawnych;
  - b) mieszka na stałe na terytorium Polski;
  - c) nie jest pracownikiem Organizatora, ani nie jest członkiem jego rodziny;

2. Pracownikiem Organizatora w rozumieniu Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona u Organizatora na podstawie umowy o pracę jak i osoba współpracująca z Organizatorem na podstawie umowy cywilnoprawnej (w szczególności na podstawie umowy o dzieło, umowy zlecenia). Za członka najbliższej rodziny pracownika Organizatora uważa się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
3. W Konkursie można wziąć udział tylko osobiście, niedopuszczalne jest wysłanie przez Uczestnika zgłoszenia w imieniu osoby trzeciej.
4. Organizator Konkursu ma prawo do dyskwalifikacji i wyłączenia z udziału w Konkursie Uczestników, którzy manipulują lub próbują manipulować jego przebiegiem łamiąc zasady Regulaminu albo w inny sposób próbują wywrzeć wpływ na przebieg Konkursu, a w szczególności:
  - a) gdy więcej niż 20% odpowiedzi pochodzi z tego samego IP;
  - b) gdy użytkownik manipuluje czasem za pomocą programów zewnętrznych i/lub ustawieniami czasu i daty w komputerze.

### **§ 3. Przetwarzanie danych osobowych i prawa autorskie**

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest gram.pl Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, ul. Jagiellońska 74, kod 03-301 Warszawa. Dane osobowe będą przetwarzane przez gram.pl Sp.z o.o. oraz spółki z Grupy Kapitałowej ACTION S.A. zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych w celu prawidłowego przeprowadzenia Konkursu, nawiązania kontaktu z Uczestnikami, opublikowania listy nagrodzonych Uczestników na stronie Konkursu i wysłania nagród.
2. Osobom, których dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do treści ich danych osobowych oraz prawo ich poprawiania oraz żądania zaprzestania przetwarzania. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do uczestnictwa w Konkursie i wysłania przyznanej nagrody.
3. Dane osobowe Uczestników są podawane na zasadach dobrowolności, przy czym ich podanie jest warunkiem uzyskania nagrody.

### **§ 4. Zasady Konkursu**

8. Zadanie, jakie stoi przed Uczestnikiem Konkursu to odpowiedzenie na pytanie, która ze ścieżek prowadzi do prawdziwej potęgi w świecie Elex: magiczna czy technologiczna? Uczestnik Konkursu udziela odpowiedzi na pytanie i wysyła swoje zgłoszenie na adres mailowy: [konkurs@gram.pl](mailto:konkurs@gram.pl) z dopiskiem „Elex”. Wypowiedź nie może być dłuższa niż 2500 znaków. Prace graficzne nie wpływają na ogólną ocenę pracy konkursowej.

1. O przyznaniu nagrody zdecyduje Jury Konkursu określone w § 1 ust. 7, które wybierze zwycięzców spośród Uczestników zgłoszonych do Konkursu.
2. O wygranej Uczestnicy poinformowani zostaną przez Organizatora drogą e-mailową najpóźniej w ciągu 7 dni roboczych od daty rozstrzygnięcia całego Konkursu.
3. Zwycięzcy Konkursu zostaną powiadomieni o wygranej i warunkach odbioru nagrody za pośrednictwem wiadomości e-mail na adres e-mail powiązany z Kontem Użytkownika. Dodatkowo wyniki Konkursu, w tym nazwa Konta Użytkownika zwycięzcy, będą ogłaszane i komunikowane na stronie <http://www.gram.pl>
4. W Konkursie wezmą udział wyłącznie zgłoszenia, które dotrą do Organizatora w okresie trwania Konkursu określonym w § 1 ust. 3, spełniające warunki Regulaminu.

6. Data i godzina wpłynięcia odpowiedzi na pytanie konkursowe zostanie ustalona na podstawie daty i godziny otrzymania wiadomości e-mail na adres konkurs@gram.pl.

## **§ 5. Nagrody**

1. Organizator przewiduje następujące nagrody:

Za zajęcie pierwszego miejsca:

Gra Elex na platformę PC

Za zajęcie drugiego miejsca:

Gra Elex na platformę PC.

2. Nagrody nie podlegają wymianie na inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.

3. Uczestnikom Konkursu nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych cech nagród rzeczowych.

4. Warunkiem wysłania nagrody jest podanie przez Uczestnika danych niezbędnych do jej dostarczenia: imienia, nazwiska i pełnego adresu, oraz potwierdzenia mailowego w nieprzekraczalnym terminie 14 dni od ogłoszenia wyników Konkursu.

5. Organizator, oświadcza, że wynik Konkursu nie zależy w żadnym stopniu od jakiegokolwiek czynnika losowego, a mechanizm Konkursu nie ma nic wspólnego z grami losowymi w rozumieniu ustawy "O grach losowych, zakładach wzajemnych i grach na automatach" (Dz. U. z 1998 r. Nr 102, poz. 650, Nr 145, poz. 946, Nr 155, poz. 1014 i Nr 160, poz. 1061 oraz z 2000 r. Nr 9, poz. 117.w raz z późn. zmianami).

6. Przychód z tytułu nagrody określonej w § 5 ust. 1 Regulaminu uzyskanej w ramach Konkursu podlega opodatkowaniu podatkiem ryczałtowym w wysokości 10% wartości nagrody, zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt. 2 Ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2010 Nr 51 poz. 307, ze zm.).

7. Sponsor będzie wysyłał nagrody na własny koszt w terminie 14 dni od daty nieprzekraczalnego terminu przesłania potwierdzenia danych od wszystkich nagrodzonych osób, określonej w § 5 ust. 4.

8. W przypadku, gdy przesyłka z nagrodą zostanie zwrócona do Sponsora, Uczestnik traci prawo do nagrody. Sponsor nie odpowiada za skutki podania przez Uczestnika nieprawdziwych danych adresowych uniemożliwiających dostarczenie nagrody.

9. Sponsor nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości związane z działaniem firmy kurierskiej lub poczty, w tym opóźnienie, niedoręczenie prawidłowo nadanej przesyłki zawierającej nagrodę lub zniszczenie lub uszkodzenie takiej przesyłki.

## **§ 6. Postępowanie reklamacyjne**

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu Uczestnicy powinni zgłaszać na piśmie do Organizatora Konkursu na adres: gram.pl Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa. Termin zgłaszania reklamacji upływa w dniu 21 listopada 2017 roku. Wiążąca jest data stempla pocztowego.

2. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie Uczestnikom Konkursu.

3. Pisemna reklamacja powinna zawierać: dane identyfikujące Uczestnika (imię i nazwisko, adres Uczestnika), jak również dokładny opis i powód reklamacji.
4. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od daty ich doręczenia na podany adres, na podstawie obowiązujących przepisów prawa i niniejszego Regulaminu.
5. O decyzji Organizatora Uczestnik zostanie powiadomiony listem poleconym.

#### **§ 7. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin dostępny jest na stronie <http://www.gram.pl>, a także w siedzibie Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu za uprzednim powiadomieniem Uczestnika drogą mailową. Zmiana Regulaminu nie będzie wpływać na prawa nabyte.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawdziwe informacje o Konkursie, wprowadzane lub rozpowszechniane przez Uczestników lub użytkowników Internetu. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za adresy e-mail lub inne dane (podane w formularzach online Konkursu), które nie spełniają wymogów Konkursu i z tego powodu nie zostaną zaakceptowane i/lub przyjęte przez system informatyczny. Organizator nie odpowiada również w przypadku kradzieży albo zniszczenia systemu rejestrującego dane, jak również w przypadkach niedozwolonych manipulacji i zmian w danych pozostawionych w systemie rejestrującym, dokonanych przez Uczestników albo nieupoważnione osoby trzecie.
4. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w Regulaminie zasad, jak również potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mieć będą przepisy kodeksu cywilnego.

