

REGULAMIN KONKURSU „Gra Finałowa”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs organizowany jest przez Organizatora w terminie i na zasadach określonych w niniejszym regulaminie (dalej: „Konkurs”).
2. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się Konkurs, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników i Zwycięzców Konkursu (dalej: „Regulamin”).
3. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku ani żadną inną przewidzianą w Ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj. z dnia 27 października 2020 r., Dz.U. z 2020 r. poz. 2094 z późn. zm.).
4. Organizatorem Konkursu, przyrzekającym i wydającym Nagrody jest Jacek Stachera, przedsiębiorca prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Boscata Jacek Stachera wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, identyfikujący się numerem REGON 141880204, oraz numerem NIP 527 234 12 84, z siedzibą w Warszawie (kod pocztowy 02-793) przy ul. Przy Bażantarni 13 (dalej: „Organizator”).
5. Fundatorem nagród w Konkursie jest P4 Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie, ul. Wynalazek 1, 02-677 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS nr 0000217207, Regon 015808609, NIP: 951-21-20-077, wysokość kapitału zakładowego: 48 856 500,00 PLN (dalej: „Partner”).
6. Konkurs odbywa się w Internecie za pośrednictwem strony www.vendingmachine.playdlawosp.pl (dalej: „Strona Konkursowa”).
7. Konkurs trwa od dnia 31.01.2021 roku od godz. 10:00 do dnia 31.01.2021 roku do godz. 23:59:59, lub do wyczerpania puli Nagród w nim przewidzianym.

§ 2. WARUNKI UCZESTNICTWA I ZASADY KONKURSU

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna, która posiada pełną zdolność do czynności prawnych lub osoba nieposiadająca pełnej zdolności do czynności prawnych, która uzyskała uprzednią zgodę opiekuna prawnego jeżeli spełnia łącznie następujące warunki (dalej: „Uczestnik”):
 - a. posiada miejsce stałego zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
 - b. zapoznała się z treścią Regulaminu i zaakceptowała jego postanowienia,
 - c. spełnia warunki techniczne, o których mowa w §4 ust. 3 poniżej.
2. Uczestnikiem Konkursu nie mogą być osoby będące pracownikami Organizatora, Partnera lub podmiotów, które brały udział w organizowaniu i przeprowadzeniu Konkursu, a także osoby współpracujące z tymi podmiotami w sposób stały na innej podstawie niż stosunek pracy oraz ich współmałżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, powinowaci do drugiego stopnia, osoby pozostające w stosunku przysposobienia, osoby pozostające z nimi we wspólnym gospodarstwie domowym lub ich małżonkowie.
3. Aby wziąć udział w Konkursie należy na Stronie Konkursowej zarejestrować swój udział, podając swój nick i numer telefonu komórkowego, udzielić stosownych zgód i zaakceptować niniejszy Regulamin. Każdy Uczestnik może zarejestrować tylko jeden numer telefonu komórkowego. Rejestracja Uczestnika uprawnia go do odbioru Nagrody w postaci smyczy oraz maseczki o wartości 10,00 zł brutto.
4. Następnie należy wpisać swoją unikalną sekwencję ruchów ramienia (dalej: „Skrypt”) robota mechanicznego (dalej: „Robot”), składającą się z nie więcej niż 12 (dwunastu) ruchów, które zdaniem Uczestnika pozwolą na uchwycenie przez Robota przedmiotu w postaci gadżetu Play

(dalej: „Błobowe serduszko”) – co stanowi zadanie konkursowe, (dalej: „Zadanie konkursowe”). Organizator przewidział 10 (dziesięć) Skryptów pozwalających na uchwycenie przez Robota, Błobowego serduszka. Decyzję, o zwycięstwie danego Uczestnika, biorąc pod uwagę poprawność wykonania Zadania Konkursowego, podejmuje powołana przez Organizatora Komisja Konkursowa.

5. Organizator powoła komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem i realizacją Konkursu („Komisja Konkursowa”).
6. Uczestnik zobowiązany jest wykonać Zadanie Konkursowe bez naruszenia Regulaminu oraz powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
7. Uczestnik będzie w pełni odpowiedzialny za straty majątkowe jakie poniesie Partner lub Organizator z tytułu roszczeń osób trzecich wynikających z naruszenia Regulaminu, w szczególności ust. 6 powyżej.
8. Zadania Konkursowe należy wykonać samodzielnie.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania rejestracji Uczestnika, którego nick będzie zawierał treści obraźliwe, wulgarne, nieprzyzwoite, obrażające uczucia religijne, obyczajowe i narodowe, naruszające obowiązujące normy prawne, moralne lub propagujące przemoc.
10. Konkurs jest przez cały czas jego trwania transmitowany on-line na Stronie Konkursowej. Każdy Uczestnik, który zarejestruje swój udział otrzyma, z trzy minutowym wyprzedzeniem, na numer telefonu komórkowego podany przy rejestracji, informację (wraz z linkiem do transmisji on-line) o rozpoczęciu Skryptu danego Uczestnika.
11. Organizator przewidział łącznie 2.000 (dwa tysiące) sztuk Nagród. Uczestnik, którego Skrypt spowoduje skuteczne uchwycenie Błobowego serduszka uzyskuje status zwycięzcy w Konkursie (dalej: „Zwycięzca”) uprawniający go do otrzymania dodatkowej nagrody w postaci Błobowego serduszka, o wartości nieprzekraczającej 20,00 zł. brutto (dalej: „Nagroda”).
12. Organizator skontaktuje się ze Zwycięzcami w terminie 3 dni roboczych od zakończenia Konkursu w celu uzyskania danych niezbędnych do wysłania Nagrody (imię i nazwisko oraz adres do korespondencji). W przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych konieczna będzie dodatkowo zgoda opiekuna prawnego wyrażona w formie pisemnej.
13. W przypadku nieprzekazania Organizatorowi danych, o których mowa w ust. 12 powyżej lub braku możliwości skontaktowania się z danym Zwycięzcą z przyczyn niezależnych od Organizatora, Zwycięzca traci prawo do Nagrody.
14. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagród, ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za Nagrody określone w Regulaminie.

§ 3. DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

1. W zakresie przeprowadzenia Konkursu, administratorem w rozumieniu Rozporządzenia PE i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), dalej „RODO”, w odniesieniu do danych osobowych Uczestników (a w odpowiednim przypadku również ich opiekunów prawnych) jest Partner.
2. Z inspektorem ochrony danych Partnera można skontaktować się pod e-mail lub listownie:
 - a. e-mail: iod@pomocplay.pl,
 - b. adres pocztowy: ul. Wynalazek 1, 02-677 Warszawa (z dopiskiem „Dane osobowe”).
3. W zakresie rozpatrywania reklamacji oraz w związku ze świadczeniem usługi o której mowa w §4 poniżej, administratorem w rozumieniu RODO, w odniesieniu do danych osobowych Zwycięzców jest Organizator.
4. Z Organizatorem, w kwestiach określonych w ust. 3 powyżej, można skontaktować się pod e-mail lub listownie:

- a. e-mail: biuro@boscata.pl
 - b. adres pocztowy: Boscata Jacek Stachera, ul. Przy Bażantarni 13, 02-793 Warszawa z dopiskiem „Dane osobowe”.
5. W związku z udziałem w Konkursie przetwarzane są dane osobowe w postaci nicka oraz numeru telefonu komórkowego. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
6. Na potrzeby odebrania Nagrody należy podać, poza danymi o których mowa w ust. 5 powyżej, następujące dane: imię i nazwisko, adres korespondencyjny, numer telefonu kontaktowego, oraz podać ww. dane opiekuna prawnego w przypadku osób małoletnich lub osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych (w tym drugim przypadku nie trzeba podawać danych Uczestnika innych niż jego imię i nazwisko).
7. Dane osobowe Uczestników, którzy wnieśli reklamacje (w zakresie: imię, nazwisko, adres korespondencyjny, e-mail oraz dane zamieszczone w treści reklamacji), będą przetwarzane przez Organizatora jako administratora w tym zakresie w celu przeprowadzenia procedury reklamacyjnej oraz przez okres przedawnienia roszczeń.
8. Podane dane osobowe będą przetwarzane w następujących celach i na następujących podstawach prawnych:
 - a. nick oraz numer telefonu komórkowego Uczestników w celu zarejestrowania udziału Uczestnika w Konkursie, a w celu powiadomienia o zwycięstwie, realizacji Nagrody, dodatkowo: imię i nazwisko, adres korespondencyjny – na podstawie niezbędności dla wykonania umowy (art. 6 ust. 1 lit. b) RODO),
 - b. imię, nazwisko, adres korespondencyjny, e-mail składających reklamacje w celu rozpatrzenia reklamacji oraz celach dowodowych – na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO).
9. Partner, będący administratorem, o którym mowa w ust. 1 powyżej, w celu przeprowadzenia Konkursu powierzył Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych Uczestników. Odbiorcami danych będą również podmioty udostępniające systemy teleinformatyczne wykorzystywane na potrzeby przeprowadzenia Konkursu.
10. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych Uczestnika ze względu na jego szczególną sytuację.
11. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. (adres: ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, www.uodo.gov.pl).
12. Partner oraz Organizator nie zamierzają przekazywać danych osobowych Zwycięzcy lub jego opiekuna prawnego do tzw. państw trzecich (tj. poza Europejski Obszar Gospodarczy obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię).

§ 4. ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ

1. Organizator jest usługodawcą w rozumieniu ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (tj. z dnia 6 lutego 2020 r. Dz.U. z 2020 r. poz. 344). Regulamin stanowi jednocześnie regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ww. ustawy.
2. Organizator udostępnia Uczestnikom usługę polegającą na możliwości uczestniczenia w grze dostępnej na Stronie Konkursowej.
3. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik powinien dysponować sprzętem i systemem spełniającym następujące wymagania techniczne:
 - a. komputer lub urządzenie mobilne (np. smartfon, tablet) z internetową przeglądarką WWW Chrome, Firefox, Safari, Opera, Edge zaktualizowaną do najnowszej wersji,
 - b. połączenie z siecią Internet.
4. Organizator zapewnia działanie systemu teleinformatycznego, który umożliwia korzystanie przez Uczestnika z usługi świadczonej drogą elektroniczną, w sposób uniemożliwiający dostęp

osób nieuprawnionych do treści przekazu składającego się na tę usługę, w szczególności przy wykorzystaniu technik kryptograficznych odpowiednich dla właściwości świadczonej usługi, a także umożliwi jednoznaczną identyfikację stron usługi świadczonej drogą elektroniczną. W razie planowanych przerw, modernizacji lub też w innych podobnych wypadkach, Organizator może powiadomić o nich Uczestnika poprzez informację na Stronie Konkursowej.

5. Celem zapobieżenia pozyskiwania i modyfikacji przez osoby nieuprawnione, danych osobowych przesyłanych drogą elektroniczną, udostępnia się środki techniczne kodowanie transmisji danych protokołem SSL z podpisanym kluczem.
6. Zarejestrowanie się Uczestnika na Stronie Konkursowej jest równoznaczne z zawarciem umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną.
7. Zgoda Uczestnika na korzystanie z usług objętych Regulaminem może być w każdej chwili cofnięta. Rozwiązanie umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną świadczonej w oparciu o Regulamin dokonuje się poprzez opuszczenie Strony Konkursowej.
8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio §5 Regulaminu.
9. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w szczególności przepisy ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną.

§ 5. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje Uczestników dotyczące Konkursu muszą być, pod rygorem nieważności, złożone na piśmie w ciągu 14 dni od zakończenia okresu obowiązywania Konkursu na adres siedziby Organizatora lub mailowo na adres: biuro@boscata.pl
2. O zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji złożonej na piśmie decyduje data stempla pocztowego placówki pocztowej na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, a reklamacji złożonej mailowo – data wysłania wiadomości e-mail na adres Organizatora wskazany w ust. 1 powyżej. Reklamacja powinna zawierać informację, że dotyczy Konkursu „Vending Machine Play dla WOŚP” oraz dane Uczestnika: imię, nazwisko, adres korespondencyjny, adres e-mail oraz przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem.
3. Reklamacje złożone po terminie i reklamacje niespełniające warunków, o których mowa w ust. 2 powyżej, nie będą rozpatrywane.
4. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 (czternastu) dni od dnia jej otrzymania. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji niezwłocznie za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail podany w zgłoszeniu reklamacyjnym lub pocztą na podany adres.
5. Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji jest ostateczna, co nie wyklucza dochodzenia przez Uczestnika swoich roszczeń na drodze postępowania sądowego.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz inne powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
2. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany nie naruszają praw i obowiązków nabytych przez Uczestników przed zmianą Regulaminu. Zmiany będą dokonywane w formie aneksów do Regulaminu oznaczonych kolejnym numerem oraz datą. Regulamin w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w jego treści po jego publikacji na Stronie Konkursowej.
3. W przypadku zaistnienia siły wyższej, Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Konkursu.