



REGULAMIN KONKURSU „Złap prezenty z Cartoon Network”

§ I

INFORMACJE OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady udziału w konkursie „Złap prezenty z Cartoon Network” (dalej: „Konkurs”) oraz zasady jego przebiegu i postępowanie reklamacyjne (dalej: „Regulamin”).
2. Organizatorem Konkursu jest Andrzej Turczynowicz prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Andrzej Robert Turczynowicz „Threei” Agencja Interaktywna z siedzibą w Łodzi (90-349), przy ul. Wincentego Tymienieckiego 18/42, wpisaną do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, NIP 729-178-04-07, REGON 100978866 („Organizator”) działający na zlecenie Turner Broadcasting System Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-120) przy ul. Złotej 59, wpisanej do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000306449, NIP 525 24 24 216, REGON 141375920, kapitał zakładowy 404 000 PLN („Turner”).
3. Fundatorem nagród jest Turner (dalej: „Fundator”).
4. Partnerem Konkursu jest Cyfrowy Polsat S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Łubinowej 4A, 03-878 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 10078, o numerze NIP 796180732, o kapitale zakładowym w wysokości 25 581 840,64 zł, wpłaconym w pełnej wysokości (dalej: „Cyfrowy Polsat”).
5. Konkurs nie jest współorganizowany, sponsorowany, wspierany ani administrowany przez podmioty będące właścicielami portalu społecznościowego Facebook. Wszelkie informacje podawane przez Uczestników, w tym dane osobowe Uczestnika, są informacjami podawanymi Organizatorowi, a nie wskazanym wyżej podmiotom. Podmioty te nie ponoszą odpowiedzialności za Konkurs. Wszelkie pytania, komentarze oraz skargi i reklamacje związane z Konkursem powinny być kierowane do Organizatora, a nie do administratora serwisu Facebook.

Konkurs zostanie ogłoszony w szczególności na stronie internetowej www.cyfrowypolsat.pl, oraz na fanstronie Cyfrowego Polsatu oraz Cartoon Network na Facebooku (dalej „Fanstrony”). Wyniki Konkursu również zostaną opublikowane na powyższych stronach oraz w aplikacji konkursowej, o której mowa w § II pkt 2.

§ II

CZAS I MIEJSCE TRWANIA KONKURSU

1. Konkursu obejmuje okres od dnia **15 grudnia 2015 r. od godziny 9:00** do dnia **4 stycznia 2016 r. do godziny 23:59**.
2. Konkurs składa się z trzech tygodniowych etapów (dalej „Etap”):
 - 2.1. Etap I – trwający w okresie od 15.12.2015r- 21.12.2015r
 - 2.2. Etap II – trwający w okresie od 22.12.2015r- 28.12.2015r
 - 2.3. Etap III – trwający w okresie od 29.12.2015r- 4.01.2016r
3. Konkurs zostanie przeprowadzony za pośrednictwem aplikacji konkursowej udostępnionej na stronach wspomnianych w § I punkt 6 (dalej: „**Aplikacja Konkursowa**”).

§ III

WARUNKI WZIĘCIA UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
2. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych (dalej: „**Uczestnicy**”). Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Konkursie pod warunkiem uzyskania zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Konkursie.
3. Warunkami uczestnictwa w Konkursie są:
 - 3.1. zapoznanie się i akceptacja warunków Regulaminu Konkursu,
 - 3.2. wykonanie Pracy Konkursowej według wskazówek zawartych w poniższym Regulaminie,

- 3.3. wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji Konkursu,
 - 3.4. udostępnienie danych niezbędnych do wydania oraz rozliczenia Nagrody, w przypadku uzyskania Nagrody
 - 3.5. wyrażenie zgody na korzystanie z Pracy Konkursowej i zawartych w niej utworów w zakresie określonym w Regulaminie, w szczególności w celu realizacji Konkursu,
4. Uczestnicy zobowiązani są do działania zgodnie z prawem i dobrymi obyczajami, a w szczególności Uczestnicy powinni:
- 4.1.1. dbać by Praca Konkursowa nie zawierała treści sprzecznych z prawem, dobrymi obyczajami, naruszających prawa osób trzecich, jak również przedstawiających lub opisujących sytuacje lub zdarzenia, które mogą powodować zagrożenie dla zdrowia lub życia ludzi lub zwierząt;
 - 4.1.2. działać osobiście, a nie przez osoby trzecie lub wykorzystując różne aliasy (dodatkowe adresy) tego samego konta na portalu Facebook do występowania w imieniu/zgłaszania rzekomo różnych Uczestników;
 - 4.1.3. nie podejmować działań, które w sposób niezgodny z prawem, Regulaminem lub dobrymi obyczajami mogłyby zapewnić tym osobom przewagę nad innymi Uczestnikami.
5. Uczestnikami Konkursu nie mogą być współpracownicy i pracownicy Organizatora, Cyfrowego Polsatu, Turner, ani członkowie ich najbliższych rodzin. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, krewnych w linii bocznej i osoby pozostające w stosunku przysposobienia. Uczestnik nie może być dystrybutorem, sprzedawcą detalicznym ani innego rodzaju dostawcą związanym z Konkursem.
6. W Konkursie można brać udział wyłącznie osobiście, tj. niedopuszczalne jest tworzenie Profili i dokonywanie Zgłoszeń Konkursowych w imieniu osób trzecich.
7. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest dobrowolne.

§ IV

KOMISJA KONKURSOWA

1. Nad przebiegiem Konkursu, będzie czuwać komisja konkursowa powołana przez Organizatora oraz Turner składającą się z 3 osób (dalej: „**Komisja Konkursowa**”).
2. Do zadań Komisji Konkursowej należy czuwanie nad prawidłowością przebiegu Konkursu, a w szczególności:
 - 2.1. ocena nadesłanych Prac Konkursowych, oraz weryfikacja czy spełnione zostały wszelkie kryteria formalne i warunki uczestnictwa określone w Regulaminie,
 - 2.2. zabezpieczenie zgodności wyłonienia zwycięzców Konkursu oraz przyznania nagród zgodnie z Regulaminem i zasadami pełnej rzetelności przeprowadzonych czynności,
 - 2.3. właściwe oznaczenie i zabezpieczenie danych osobowych zwycięzców Konkursu,
 - 2.4. podpisanie protokołu zawierającego opis czynności przyznania nagród w ramach Konkursu,
 - 2.5. udział w ewentualnym postępowaniu reklamacyjnym,
 - 2.6. podejmowanie decyzji w kwestiach, w których pojawiają się wątpliwości związane z Konkursem, w tym dotyczących interpretacji postanowień Regulaminu.
3. Decyzje Komisji Konkursowej są podejmowane zwykłą większością głosów.
4. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone przez Komisję Konkursową w Aplikacji Konkursowej w terminie 14 dni roboczych od daty zakończenia Konkursu.

§ V

PRACA KONKURSOWA

1. Przedmiotem zadania konkursowego jest łącznie:
 - 1.1. Zebranie za pomocą myszki lub ekranu dotykowego na urządzeniach mobilnych, jak największej ilości prezentów w zadaniu zręcznościowym („**Zadanie**”), znajdującym się w Aplikacji Konkursowej. Zadanie jest ograniczone czasowo do 1 minuty. W Zadaniu będą obecne trzy rodzaje prezentów: prezent za 10 punktów, prezent za 25 punktów i prezent za 50 punktów. Liczba zebranych punktów składa się na wynik Zadania (dalej „**Wynik**”).

1.2. Udzielenie odpowiedzi na pytanie konkursowe znajdujące się w Aplikacji Konkursowej: Z którym bohaterem Cartoon Network chciałbyś spędzić święta i dlaczego? (dalej „Odpowiedź”). Odpowiedź powinna zajmować maksymalnie 500 znaków.

(zwana dalej łącznie: „Praca Konkursowa”)

2. Uczestnik może zgłosić w Konkursie dowolną liczbę Prac Konkursowych, z zastrzeżeniem, że przy wyborze zwycięzcy nagrody dziennej pod uwagę brany będzie Wynik Uczestnika z danego dnia („Nagroda Dnia”), przy wyborze zwycięzcy nagrody etapowej – wszystkie Odpowiedzi z danego tygodnia („Nagroda Tygodnia”), przy wyborze laureata nagrody głównej – wszystkie Odpowiedzi z Konkursu („Nagroda Główna”).
3. Do Konkursu zostaną zakwalifikowane wyłącznie Prace Konkursowe zgłoszone w Aplikacji Konkursowej. Prace Konkursowe niespełniające wymogów określonych w Regulaminie, w szczególności niedokonane w terminie, są nieważne i zostaną wykluczone z Konkursu. Wyłączona z udziału w Konkursie będzie osoba, co do której zachodzi uzasadnione podejrzenie, że ingerowała w mechanizm Aplikacji Konkursowej, w szczególności poprzez użycie skryptów lub oprogramowania, które w jakikolwiek sposób automatyzuje korzystanie z Aplikacji Konkursowej lub która podejmowała inne działania lub zaniechania, takie które w sposób niezgodny z prawem lub dobrymi obyczajami mogły zapewnić tej osobie przewagę nad innymi Uczestnikami.
4. Jeden Uczestnik może zostać laureatem tylko jednej Nagrody Dnia i jednej Nagrody Tygodnia w całym Konkursie.

§ VI

PRZEBIEG KONKURSU

1. Komisja Konkursowa, spośród autorów wszystkich Prac Konkursowych, wybierze jednego laureata Nagrody Głównej, który otrzyma Nagrodę Główną, trzech laureatów, którzy otrzymają Nagrody Tygodnia oraz dwudziestu jeden laureatów Nagród Dnia („Laureaci”). Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone za pośrednictwem Aplikacji Konkursowej w terminie 10 dni roboczych od dnia zakończenia Konkursu.
2. Kryterium wyboru Laureatów Nagród Dnia są Wyniki uzyskane w Zadaniu. Laureatami Nagród Dnia zostaną Uczestnicy, którzy osiągną najlepszy Wynik w danym dniu Konkursu. Najlepszy Wynik oznacza największą liczbę uzyskanych punktów w Zadaniu. W przypadku, gdy co najmniej

dwóch Uczestników osiągnęło taki sam Wynik, o zwycięstwie zdecyduje wcześniejsza chwila uzyskania Wyniku.

3. Laureaci Nagród Tygodnia zostaną wybrani spośród 30 Uczestników, którzy w ciągu danego Etapu uzyskają najlepsze Wyniki w Zadaniu (w przypadku, gdy co najmniej dwóch Uczestników osiągnęło taki sam Wynik, decyduje wcześniejsza chwila uzyskania Wyniku). Kryterium wyboru Laureatów Nagród Tygodnia są walory artystyczne, pomysłowość i oryginalność Odpowiedzi.
4. Laureat Nagrody Głównej w Konkursie zostanie wybrany spośród 120 Uczestników, którzy w ciągu całego Konkursu uzyskali najlepsze Wyniki w Zadaniu (w przypadku, gdy co najmniej dwóch Uczestników osiągnęło taki sam Wynik, decyduje wcześniejsza chwila uzyskania Wyniku). Kryterium wyboru laureata Nagrody Głównej są walory artystyczne, pomysłowość i oryginalność Odpowiedzi.

§ VII NAGRODY

1. Nagrody w Konkursie (dalej łącznie: „Nagrody”) stanowią:
 - 1.1. Nagroda Główna - za zajęcie I-szego miejsca w Konkursie iPad Air 2 o wartości 1999,00 zł (jeden tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiąt dziewięć złotych 00/100) brutto wraz z nagrodą pieniężną w wysokości 222 zł,
 - 1.2. Nagroda Tygodnia - za zajęcie pierwszego miejsca w każdym Etapie - LEGO Ninjago 70748 Tytanowy smok o wartości 180,00 zł (sto osiemdziesiąt złotych 00/100) brutto wraz z nagrodą pieniężną w wysokości 20 zł. Łącznie w Konkursie zostaną przyznane 3 (trzy) Nagrody Tygodnia.
 - 1.3. Nagrody Dnia za zajęcie pierwszego miejsca w każdym dniu Konkursu - zestaw, w skład którego wchodzi kalendarz i komiks Adventure Time o wartości 59,98 zł (pięćdziesiąt dziewięć złotych 58/100) brutto wraz z nagrodą pieniężną w wysokości 7 zł. Łącznie w Konkursie zostanie przyznanych 21 (dwadzieścia jeden) Nagród Dnia.
2. Nagrody w Konkursie podlegają opodatkowaniu 10% zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych, zgodnie z treścią ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 roku. Zwycięzcy są podatnikami zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych należnego z tytułu nagród wygranych w Konkursie.

3. Organizator jest płatnikiem zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych należnego od nagród wygranych w Konkursie przez Zwycięzców.
4. Organizator, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Zwycięzcom Nagród obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zwycięzcy są zobowiązani przekazać Organizatorowi wszelkie dane, niezbędne do wypełnienia w/w obowiązków.
5. W przypadku, gdy przed wydaniem Nagrody zwycięzca nie wpłaci na rzecz Organizatora zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu jej otrzymania, Organizator będzie uprawniony do potrącenia z wartości tej Nagrody kwoty stanowiącej wartość należnego podatku.

§ VIII WYDANIE NAGRÓD

1. Laureaci Nagród w Konkursie zostaną powiadomieni przez Organizatora o wygranej pocztą elektroniczną, na adres podany w zgłoszeniu konkursowym oraz za pośrednictwem Aplikacji Konkursowej. Ogłoszenie Laureatów Nagród Dnia nastąpi w ciągu 3 dni roboczych od zakończenia danego dnia Konkursu, Laureatów Tygodnia w ciągu trzech dni od dnia zakończenia danego Etapu, Laureata Nagrody Głównej w ciągu 10 dni roboczych od dnia zakończenia Konkursu
2. Laureaci na prośbę Organizatora, powinni podać w terminie 7 dni roboczych od dnia otrzymania powiadomienia o wygranej, dane konieczne do wydania nagrody oraz w celu wypełnienia obowiązków podatkowych przez Organizatora, tj. w szczególności imię i nazwisko oraz adres zamieszkania, na który ma zostać wysłana Nagroda.
3. Laureat Konkursu nie jest uprawniony do zamiany Nagrody na ekwiwalent pieniężny, ani jej zamiana na inną Nagrodę.

W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę z Nagrody, Organizator zastrzega sobie prawo przyznania Nagrody kolejnemu Uczestnikowi wybranemu przez Komisję Konkursową.



§ IX

PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. Przesyłając Pracę Konkursową Uczestnik oświadcza, że:
 - 1.1. jest twórcą Pracy Konkursowej oraz, iż przysługują mu do wszelkie prawa autorskie oraz prawa pokrewne do Pracy Konkursowej,
 - 1.2. przysługuje mu wyłączne i nieograniczone prawo autorskie (majątkowe, osobiste oraz prawa zależne) do Pracy Konkursowej
 - 1.3. Praca Konkursowa nie jest obciążona żadnymi wadami prawnymi lub fizycznymi, roszczeniami i innymi prawami osób trzecich oraz wyraża zgodę na swobodne korzystanie przez Organizatora i Cyfrowy Polsat z Pracy Konkursowej w zakresie tych praw, w szczególności praw autorskich. W przypadku, gdy którekolwiek z powyższych oświadczeń okaże się nieprawdziwe, Uczestnik zobowiązuje się ponieść wszelkie konsekwencje z tego wynikające, w tym w szczególności zobowiązuje się zwolnić Organizatora i Cyfrowy Polsat z wszelkich roszczeń osób trzecich z tytułu naruszenia ich praw autorskich lub innych.
 - 1.4. udziela Organizatorowi, Turner i CP, z chwilą przesłania Pracy Konkursowej, w zamian za możliwość uczestniczenia w Konkursie, nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji i upoważnienia do korzystania z przesłanego Pracy Konkursowej na następujących polach eksploatacji: (i) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Pracy Konkursowej - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, w szczególności w celu wykorzystania w materiałach promocyjnych; (ii) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy (iii) w zakresie rozpowszechniania Pracy Konkursowej w sposób inny niż określony powyżej – publiczne udostępnianie Pracy Konkursowej w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności za pośrednictwem sieci Internet (w szczególności publikacji Pracy Konkursowej na fanstronach Organizatora, Turner i CP w serwisie Facebook i wybranych przez Organizatora Turner i CP, stronach

internetowych). Wraz z udzieleniem licencji, Uczestnik wyraża zgodę na wykonywanie przez Organizator, Turner i CP autorskich praw zależnych do Prac Konkursowych.

2. Organizator, na podstawie art. 921 par. 3 kodeksu cywilnego, zastrzega, że z chwilą otrzymania przez laureata Nagrody, nabywa autorskie prawa majątkowe do Pracy Konkursowej, bez ograniczeń ilościowych, czasowych i terytorialnych na wszystkich znanych polach eksploatacji. W szczególności przeniesienie autorskich praw majątkowych do Pracy Konkursowej obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - 2.1. utrwalanie i zwielokrotnianie utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy, rozpowszechnianie utworu w każdy inny sposób; publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
 - 2.2. wprowadzenie do pamięci komputera, do sieci multimedialnych lub sieci komputerowej, w tym w szczególności Internetu, do baz danych, a także do pamięci wszelkiego innego rodzaju urządzeń elektronicznych,
 - 2.3. eksploatację w internecie, na stronach www, w tym portalach społecznościowych, jak np. Facebook, You Tube, odpłatnie lub nieodpłatnie, za pośrednictwem łącz telefonicznych lub satelitarnych, przewodowych lub bezprzewodowych, technik cyfrowych lub analogowych.
3. Organizator nie ma obowiązku wykorzystania Pracy Konkursowej na żadnym z pól eksploatacji wymienionych powyżej.
4. Laureat wyraża zgodę i udziela Organizatorowi wyłącznego prawa do rozporządzania i korzystania oraz zezwalania na rozporządzanie i korzystanie przez osoby trzecie z autorskich praw zależnych do Pracy Konkursowej i jej opracowań.
5. Laureat upoważnia Organizatora do decydowania o oznaczeniu, sposobie oznaczenia lub braku oznaczenia Pracy Konkursowej.
6. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z określonym w niniejszym Regulaminie celem, dla którego nagrodzone Prace Konkursowe zostaną wykorzystane oraz wyraża zgodę na takie

wykorzystanie Pracy Konkursowej przez Organizatora. W szczególności Uczestnik wyraża zgodę i oświadcza, że nie narusza jego prawa połączenie Pracy Konkursowej z innymi utworami lub dziełami nie mającymi charakteru Prac Konkursowych, usunięcie fragmentów Pracy Konkursowej lub dodanie do niej nowych elementów, jak również umieszczanie Pracy Konkursowej obok lub w sąsiedztwie innych utworów.

7. W celu uniknięcia wątpliwości Cyfrowy Polsat nabywa prawa, o których mowa w niniejszym par.IX jedynie w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia konkursu i jego rozstrzygnięcia.

§ X

DANE OSOBOWE

1. Uczestnik upoważnia Organizatora do przetwarzania swoich danych osobowych w zakresie i w sposób niezbędny do właściwej realizacji i rozliczenia Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2002, Nr 101, poz. 926 z późn. Zm.).
2. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników jest Andrzej Turczynowicz prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Andrzej Robert Turczynowicz „Threei” Agencja Interaktywna z siedzibą w Łodzi, ul. Wincentego Tymienieckiego 18/42.
3. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą w następującym zakresie: imię i nazwisko, adres korespondencyjny i adres e-mail Uczestnika, a w przypadku laureatów: imię, nazwisko, adres e-mail, adres korespondencyjny oraz adres zameldowania, numer telefonu.
4. Okres przetwarzania danych osobowych Uczestników, biegnie od momentu ich przekazania przez Uczestników, do zakończenia procesu rozpoznawania reklamacji przez Organizatora a w przypadku zdobywców nagród, także w zakresie wymaganym przez odpowiednie przepisy prawa.
5. Uczestnicy mają prawo do wglądu i ich poprawiania danych osobowych uczestnika w siedzibie Andrzeja Turczynowicza prowadzącego działalność gospodarczą pod nazwą Andrzej Robert Turczynowicz „Threei” Agencja Interaktywna, ul. Wincentego Tymienieckiego 18/14 w Łodzi w godzinach 9-17 w dni powszednie.



§ XI

REKLAMACJE I POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Reklamacje dotyczące ogłoszonych wyników Konkursu oraz przyznanych nagród można składać listem na adres Organizatora z dopiskiem „Złap prezenty z Cartoon Network” lub za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: info@threei.pl. Reklamacja powinna zawierać dane osoby wnoszącej reklamację (tj. imię, nazwisko i adres korespondencyjny), powód reklamacji oraz żądanie określonego zachowania się przez Organizatora.
2. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 30 dni od momentu wpłynięcia jej do Organizatora i powiadomi Uczestnika o sposobie jej rozpatrzenia.
3. Regulamin obowiązuje od dnia rozpoczęcia do dnia zakończenia Konkursu z zastrzeżeniem, że jego postanowienia – w odpowiednim zakresie – będą stosowane do przeprowadzenia ewentualnych postępowań reklamacyjnych.