

REGULAMIN KONKURSU „KONIEC SZKOŁY Z LEGO”

§ I INFORMACJE OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady udziału w konkursie „**KONIEC SZKOŁY Z LEGO**” (zwanym dalej „**Konkursem**”) oraz zasady jego przebiegu i postępowaniem reklamacyjnym (dalej: „**Regulamin**”).
2. Organizatorem Konkursu jest Cyfrowy Polsat S.A. z siedzibą i adresem w Warszawie, przy ulicy Łubinowej 4a, 03 - 878 Warszawa, spółka zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców KRS przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000010078, NIP 796-18-10-732, o kapitale zakładowym w wysokości 25.581.840,64 złotych, w pełni wpłaconym (dalej „**Organizator**”).
3. Organizator jest fundatorem nagrody pieniężnej, a Galapagos sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ulicy Łowcza 22, 02 - 955 Warszawa, spółka zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców KRS przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000280546, NIP 521-34-45-409 jest fundatorem nagród rzeczowych.

§ II CZAS I MIEJSCE TRWANIA KONKURSU

1. Konkursu obejmuje okres od dnia **17.06.2016 r. od godziny 6:00** do **24.06.2016 r. do godziny 05:59**.
2. Konkurs zostanie ogłoszony na stronie internetowej Organizatora pod adresem www.cyfrowypolsat.pl.

§ 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. 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. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy taka zgoda została udzielona przez opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Uczestnikiem Konkursu może zostać wyłącznie osoba, która wyraża zgodę na warunki wskazane w Regulaminie. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Osoba, która przystąpiła do Konkursu (dalej „**Uczestnik**”) jest związana warunkami niniejszego Regulaminu.

Warunkami uczestnictwa w Konkursie są:

- a. wykonanie Pracy Konkursowej oraz udzielenie odpowiedzi na Pytanie Konkursowe według wskazówek zawartych w poniższym Regulaminie;
- b. odpłatne wypożyczenie filmu z serii LEGO NEXO KNIGHTS, LEGO FRIENDS lub LEGO NINJAGO za pośrednictwem oferowanej przez Organizatora usługi VOD – Domowej Wypożyczalni Filmowej (zgodnie z obowiązującym cennikiem) lub posiadanie statusu użytkownika usługi PAKIET VOD oraz nadesłani do Organizatora w czasie trwania Konkursu numeru karty dekodera (rozpoczyna się od numeru 073 lub 241);

- c. wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji Konkursu;
 - d. udostępnienie danych niezbędnych do wydania oraz rozliczenia Konkursu, w przypadku uzyskania Nagrody (imię, nazwisko, adres korespondencyjny, numer karty dekodera, numer telefonu);
 - e. przesłanie odpowiedzi na Pytanie Konkursowe, wykonanej Pracy Konkursowej w formie opisanej w pkt IV 1.2 oraz numeru karty dekodera na adres elektroniczny konkurslego@cyfrowypolsat.pl, wpisując w temacie maila „KONIEC SZKOŁY Z LEGO”.
3. Uczestnikami Konkursu nie mogą być współpracownicy lub pracownicy Organizatora lub 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.
 4. W Konkursie można brać udział wyłącznie osobiście, tj. niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń Zadań Konkursowych w imieniu osób trzecich.
 5. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne.

§ IV PRZEDMIOT KONKURSU

1. Przedmiotem Zadania Konkursowego jest:
 - 1.1. udzielenie przez Uczestnika kreatywnej i oryginalnej odpowiedzi na pytanie konkursowe: „**TWOJE WYMARZONE WAKACJE?**” (dalej: „**Pytanie Konkursowe**”).
 - 1.2. przygotowanie oryginalnej i kreatywnej pracy na temat: „**LEGO NA WAKACJACH**” (np. filmu, rysunku, zdjęcia, rzeźby, inscenizacji, komiksu, opowiadania itd.- każda forma artystycznego wyrazu jest dozwolona) ukazującą jak wyobrażacie sobie wakacje postaci LEGO oraz przesłanie jej do Organizatora w formie zdjęcia (dalej: „**Praca Konkursowa**”). Pytanie Konkursowe i Praca Konkursowa łącznie zwane są „**Zadaniem Konkursowym**”.
2. Jeden Uczestnik może przesłać dowolną liczbę Zadań Konkursowych .
3. Po zakończeniu Konkursu, Komisja sporządzi ranking oraz spośród wszystkich Uczestników wyłoni 21 (dwudziestu jeden) Zwycięzców, którzy otrzymają Nagrody.
4. Podstawą do wyboru Zwycięzców Konkursu przez Komisję będzie oryginalność i kreatywność Pracy Konkursowej oraz oryginalność i kreatywność odpowiedzi na Pytanie Konkursowe.
5. Zwycięzca zostanie poinformowany o wygranej poprzez wiadomość e-mail wysłaną do Uczestników wytypowanych przez Komisję (dalej: „**Zwycięzców**”) najpóźniej do godziny **16:00** do dnia **30 czerwca 2016** roku. Laureat Nagrody Głównej powinien przekazać informację o wyborze, o którym mowa w § 6 pkt 1.1. Regulaminu w ciągu 3 dni roboczych Organizatorowi w odpowiedzi na ww. wiadomość. W przypadku niedokonania takiego wyboru przez laureata Nagrody Głównej w ww. terminie wyboru dokona Organizator.
6. Do udziału w Konkursie zostaną dopuszczone osoby działające zgodnie z prawem, dobrymi obyczajami oraz Regulaminem Konkursu. W szczególności Uczestnicy, powinni dbać by Zadanie Konkursowe nie zawierało 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.
7. W celu wyjaśnienia wątpliwości związanych z aktywnością Uczestnika w Konkursie Organizator może kontaktować się z Uczestnikiem w celu wyjaśnienia wątpliwości przy wykorzystaniu podanych przez niego sposobów komunikacji (np. prowadzić korespondencję e-mailową).

§ V KOMISJA KONKURSOWA

1. Nadesłane terminowo Zadania Konkursowe, spełniające wszelkie kryteria formalne i warunki uczestnictwa określone w Regulaminie, zostaną ocenione przez Komisję Konkursową („**Komisja**”), powołaną przez Organizatora. W skład Komisji wejdą 3 osoby wskazane przez Organizatora.
2. Do zadań Komisji należy czuwanie nad prawidłowością przebiegu Konkursu, a w szczególności:
 - a. ocena nadesłanych Zadań Konkursowych, wyłonienie Zwycięzców Konkursu, sporządzenie rankingu Zwycięzców Konkursu oraz zapewnienie przyznania Nagród,
 - b. zabezpieczenie zgodności wyłonienia Zwycięzców Konkursu oraz przyznania Nagród zgodnie z Regulaminem i zasadami pełnej rzetelności przeprowadzonych czynności,
 - c. właściwe oznaczenie i zabezpieczenie danych osobowych Zwycięzców Konkursu,
 - d. podpisanie protokołu zawierającego opis czynności przyznania Nagród w ramach Konkursu,
 - e. udział w ewentualnym postępowaniu reklamacyjnym,
 - f. podejmowanie decyzji w kwestiach, w których pojawią się wątpliwości związane z Konkursem, w tym dotyczących interpretacji postanowień Regulaminu.
3. Decyzje Komisji są podejmowane zwykłą większością głosów.

§ VI NAGRODY

1. Nagrody w Konkursie („**Nagroda**”) stanowią:
 - 1.1 za zdobycie 1 miejsca - jeden z zestawów wymienionych poniżej do wyboru przez laureata I miejsca („**Nagroda Główna**”):
 - A. zestaw LEGO Friends Scena gwiazd Pop (numer 41105) o wartości 199,98 PLN brutto wraz z nagrodą pieniężną o wartości 20 zł;
 - B. zestaw LEGO Ninjago Piracki Sterowiec (numer 70603) o wartości 149,98 PLN brutto każda wraz z nagrodą pieniężną o wartości 20 zł.
 - 1.2 za zdobycie miejsc od 2 do 21 - jeden z zestawów wymienionych poniżej, które będą przyznawane laureatom miejsc od 2 do 9 losowo:
 - A. 6 x zestaw LEGO Ninjago Niszczyciel Anacondrai (numer 70745), o wartości 129,99 PLN brutto każda wraz z nagrodą pieniężną o wartości 20 zł.
 - A. 4 x zestaw LEGO Friends Spływ Pontonem (numer 41121), o wartości 119,99 PLN brutto wraz z nagrodą pieniężną o wartości 20 zł;
 - B. 5 x zestaw LEGO Ninjago Ścigacz (numer 70755), o wartości 89,99 PLN brutto wraz z nagrodą pieniężną o wartości 10 zł.
 - B. 5 x zestaw LEGO Nexo Knights Mechaniczny Koń Lance'a (numer 70312), o wartości 79,99 PLN brutto wraz z nagrodą pieniężną o wartości 10 zł.
2. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę z Nagrody, Organizator zastrzega sobie prawo przyznania Nagrody Uczestnikowi, który zajął kolejne miejsce w rankingu przygotowanym przez Komisję.
3. Nie jest możliwe wypłacenie równowartości Nagrody ani jej zamiana na inną Nagrodę.
4. Zwycięzcy są podatnikami zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych należnego z tytułu nagród wygranych przez nich w Konkursie.
5. Organizator, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Zwycięzcy Nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zwycięzca jest

zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane, niezbędne do wypełnienia w/w obowiązków.

6. Nagrody zostaną wysłane przez Organizatora na jego koszt pod adres wskazany przez Zwycięzcę Konkursu.
7. Nagrody w Konkursie zostaną przekazane Zwycięzcom w terminie do **30 czerwca 2016** r. po otrzymaniu od poszczególnego Zwycięzcy jego danych korespondencyjnych.

§ VII

PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. Poprzez dokonanie zgłoszenia Zadania Konkursowego Uczestnik oświadcza, że:
 - 1.1. wykonał Zadanie Konkursowe osobiście i jest ono wynikiem jego indywidualnej i samodzielnej twórczości,
 - 1.2. przysługuje mu wyłączne i nieograniczone prawo autorskie (majątkowe, osobiste oraz prawa zależne) do Zadania Konkursowego zgłoszonego do Konkursu. Uczestnik zapewnia, iż Zadanie Konkursowe nie jest obciążone żadnymi wadami prawnymi lub fizycznymi, roszczeniami i innymi prawami osób trzecich oraz wyraża zgodę na swobodne korzystanie z Zadania Konkursowego w zakresie tych praw przez Organizatora. 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 z wszelkich roszczeń osób trzecich z tytułu naruszenia ich praw autorskich lub innych.
 - 1.3. Uczestnik, z chwilą wysłania Zadania Konkursowego udziela Organizatorowi licencji niewyłącznej i upoważnienia do korzystania z Zadania Konkursowego w celach związanych z realizacją Konkursu, a także w zakresie i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, w tym w zakresie pól eksploatacji wymienionych w pkt 2.1 – 2.3 poniżej.
2. Organizator, na podstawie art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, zastrzega, że z chwilą otrzymania przez Uczestnika Nagrody, nabywa autorskie prawa majątkowe do Zadania Konkursowego, bez ograniczeń ilościowych, czasowych i terytorialnych na wszystkich znanych polach eksploatacji. W szczególności przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu 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. wielokrotne wprowadzenie do pamięci komputera, sieci komputerowej, w tym w szczególności Internetu, do baz danych, a także do pamięci wszelkiego innego rodzaju urządzeń elektronicznych,
 - 2.3. wielokrotne wprowadzanie do sieci multimedialnych,
 - 2.4. eksploatację w internecie, na stronach www, w tym portalach społecznościowych, jak np. Facebook, You Tube, odpłatnie lub nieodpłatnie, na zamówienie, za pośrednictwem łączy telefonicznych lub satelitarnych, przewodowych lub bezprzewodowych, technik cyfrowych lub analogowych.
3. Organizator nie ma obowiązku wykorzystania Zadania Konkursowego na żadnym z pól

eksploatacji wymienionych powyżej.

4. Zwycięzca 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 Zadania Konkursowego i jego opracowań.
5. Zwycięzca upoważnia Organizatora do decydowania o oznaczeniu, sposobie oznaczenia lub braku oznaczenia Zadania Konkursowego.
6. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z określonym w niniejszym Regulaminie celem, dla którego nagrodzone Zadania Konkursowe zostaną wykorzystane oraz, że wyraża zgodę na takie wykorzystanie Zadania Konkursowego przez Organizatora. W szczególności Zwycięzca wyraża zgodę i oświadcza, że nie narusza jego prawa połączenie Zadania Konkursowego z innymi utworami lub dziełami nie mającymi charakteru Zadania Konkursowego, usunięcie fragmentów Zadania Konkursowego lub dodanie do niego nowych elementów, jak również umieszczanie Zadania Konkursowego obok lub w sąsiedztwie innych utworów.

§ VIII

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą w zakresie i w sposób niezbędny do właściwej realizacji i rozliczenia Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2014. 1182 z późn. zm.).
2. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników jest Organizator.
3. Dane osobowe Uczestników, będą przetwarzane w zbiorze danych pod nazwą „Uczestnicy Konkursów organizowanych przez Cyfrowy Polsat S.A.” zarejestrowanym w rejestrze zbiorów danych osobowych GODO pod poz. 106429. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą w następującym zakresie: imię i nazwisko, adres e-mail Uczestnika, a w przypadku Zwycięzców, także adres korespondencyjny i dane wymagane do rozliczenia podatku od Nagrody.
4. Okres przetwarzania danych osobowych Uczestników, biegnie od momentu ich przekazania przez Uczestników, do zakończenia procesu rozpoznawania reklamacji przez Organizatora, a w przypadku Zwycięzców, także w zakresie wymaganym przez odpowiednie przepisy prawa.
5. Uczestnicy mają prawo do dostępu do treści swoich danych i ich poprawiania. Dane podawane są dobrowolnie, jednakże ich podanie jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
6. Informujemy, iż zgodnie z postanowieniami art. 23 ust. 1 pkt 4 i 5 ustawy o ochronie danych osobowych Uczestnikom przysługuje prawo do wniesienia do Organizatora pisemnego, umotywowanego żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych ze względu na szczególną sytuację oraz o prawie wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych w przypadkach, wymienionych w art. 23 ust. 1 pkt 4 i 5 ww. ustawy, gdy administrator danych zamierza je przetwarzać w celach marketingowych lub wobec przekazywania danych osobowych innemu administratorowi danych.

§ IX

REKLAMACJE I POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Reklamacje dotyczące ogłoszonych wyników Konkursu oraz przyznanych Nagród można składać listem na adres Organizatora z dopiskiem „KONIEC SZKOŁY Z LEGO” lub za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: legokonkurs@cyfrowypolsat.pl w tytule wiadomości wpisując „KONIEC SZKOŁY Z LEGO” nie później niż w terminie 30 dni od zakończenia Konkursu (dla reklamacji przesłanej listem poleconym decydująca jest data stempla pocztowego).

Niedochowanie ww. terminu nie wstrzymuje możliwości dochodzenia stosownych roszczeń na drodze postępowania sądowego lub pozasądowego.

2. Reklamacja powinna zawierać dane osoby wnoszącej reklamację (tj. imię, nazwisko i adres korespondencyjny w przypadku reklamacji listowej lub adres e-mail), powód reklamacji oraz żądanie określonego zachowania się przez Organizatora.
3. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 14 dni od momentu wpłynięcia jej do Organizatora i powiadomi Uczestnika o sposobie jej rozpatrzenia za pośrednictwem poczty na adres podany w liście lub za pośrednictwem e-maila (w zależności od tego w jaki sposób reklamacja wpłynęła do Organizatora).
4. Regulamin obowiązuje od dnia 17 czerwca 2016 roku do dnia zakończenia Konkursu z zastrzeżeniem, że jego postanowienia – w odpowiednim zakresie - będą stosowane do przeprowadzenia ewentualnych postępowań reklamacyjnych.
5. Regulamin Konkursu dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz pod adresem www.cyfrowypolsat.pl.