

REGULAMIN KONKURSU „PLAY Cyberpunk 2077”

§ 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, w szczególności określa warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu (dalej: „Regulamin”).
3. Organizatorem Konkursu, przyrzekającym i wydającym Nagrody jest Plej sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Wiertniczej 128, kod pocztowy 02-952, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000338644, NIP 1132778398, REGON 142037355, o kapitale zakładowym 57.000,00 zł (dalej: „Organizator”).
4. Partnerem Konkursu jest P4 Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie 02-677, ul. Taśmowa 7, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy KRS nr 0000217207, Regon 015808609, NIP: 951-21-20-077, wysokość kapitału zakładowego: 48 856 500,00 PLN (dalej: „Partner”).
5. Konkurs odbywa się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej z uwzględnieniem transgranicznego charakteru Internetu.
6. Konkurs obowiązuje od 6 listopada 2020 roku od godz. 0:00. do 23 listopada 2020 roku do godz. 17:00
7. Treść Regulaminu dostępna jest na profilu play_polska („Profil”) w serwisie Instagram przez cały czas trwania Konkursu.
8. 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. Dz.U. z 2018 r. poz. 165 z późn. zm.).
9. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.
10. Konkurs odbywa się za pośrednictwem serwisu Instagram (dalej: „Instagram”). Regulamin Instagrama dostępny jest w profilu użytkownika serwisu Instagram.

§ 2. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna spełniająca 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) posiada konto w serwisie Instagram i otwarty profil,
 - d) posiada pełną zdolność do czynności prawnych (osoby małoletnie i o ograniczonej zdolności do czynności prawnych mogą brać udział w Konkursie wyłącznie za uprzednią zgodą opiekuna prawnego),
 - e) posiada dostęp do sieci Internet.
2. Uczestnikiem Konkursu nie mogą być osoby będące pracownikiem 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 dokonać zgłoszenia w Konkursie należy udzielić we właściwej formie odpowiedzi na Zadanie Konkursowe.
4. Niespełnienie któregokolwiek z warunków zgłoszenia udziału w Konkursie lub zgłoszenie po terminie spowoduje nieważność zgłoszenia.

§ 3. ZASADY KONKURSU

1. Partner na swoim Profilu na Instagramie opublikuje post konkursowy, opisując w nim zwięźle zasady Konkursu.
2. Aby wziąć udział w Konkursie, Uczestnik na swoim profilu na Instagramie powinien opublikować w poście fanart (tzn. wszelka grafika, rysunki, komiksy i inne formy wizualne, w których występują postacie, miejsca,

przedmioty itd.) polegający na przedstawieniu własnej interpretacji Play w świecie z gry Cyberpunk 2077 („Zadanie Konkursowe”). Finalny Fan art powinien spełniać wymogi określone w załączniku do Regulaminu. Część naszych odbiorców to dzieci, dlatego Fanart nie może być brutalny (wykluczenie narkotyków, używek, nagości, przemocy i broni). Dodatkowo w poście dodać należy hasztag: #teampplay💜, #PlayCyberpunk2077 oraz oznaczyć profil @play_polska.

3. Organizator powoła komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem i realizacją Konkursu („Komisja Konkursowa”). W skład komisji będą wchodzić przedstawiciele Organizatora, Partnera oraz zaproszeni dodatkowo przedstawiciele CD PROJEKT S.A.
4. Uczestnik zobowiązany jest wykonać Zadanie Konkursowe bez naruszenia Regulaminu oraz powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
5. 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. 4 powyżej.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania Zadań Konkursowych niespełniających wymagań opisanych w Regulaminie, w tym Zadań Konkursowych o jakości niepozwalającej na ich dopuszczenie do Konkursu lub niespełniających wymagań opisanych w Regulaminie, oraz Zadań Konkursowych zawierających dane osobowe inne niż wizerunek, na którego wykorzystanie Uczestnik wyraził lub otrzymał zgodę, treści obraźliwe, wulgarne i nieprzyzwoite, obrażające uczucia religijne, obyczajowe i narodowe, naruszające obowiązujące normy prawne, moralne i propagujące przemoc itp.
7. Uczestnik, który wykonał Zadanie Konkursowe w sposób określony w §3 ust. 6 oraz w jakikolwiek sposób naruszył postanowienia Regulaminu, a w szczególności §3 ust. 2 i 8 Regulaminu traci prawo udziału w Konkursie, a zgłoszenie udziału w Konkursie tego Uczestnika uważa się za nieważne.
8. Zadania Konkursowe należy wykonać samodzielnie, muszą być one pracami autorskimi, które wcześniej nie były nagradzane ani w jakikolwiek sposób wykorzystywane i publikowane.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za okoliczności leżące po stronie Uczestnika Konkursu, które uniemożliwiają zrealizowanie Nagrody.
10. Wykonując Zadanie Konkursowe z wykorzystaniem wizerunku Uczestnika lub osoby trzeciej, Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku utrwalonego w Zadaniu konkursowym, o którym mowa w ust. 2 powyżej, w zakresie przeprowadzenia Konkursu oraz dla potrzeb prawidłowej realizacji Konkursu, a w przypadku utrwalenia w ramach Zadania Konkursowego wizerunku osób trzecich oświadcza, że dysponuje on pisemną zgodą osoby, której wizerunek został utrwalony do wykorzystania jej wizerunku w zakresie przeprowadzenia Konkursu oraz dla potrzeb prawidłowej realizacji Konkursu.
11. Zwycięzca Konkursu, jako warunek zrealizowania Nagrody w Konkursie, udzielił zgody na nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku w zakresie przeprowadzenia Konkursu, dla potrzeb prawidłowej realizacji Konkursu oraz w celach marketingowych i promocyjnych, w związku z uprawnieniami Organizatora wynikającymi z §6 ust. 3 niniejszego Regulaminu. Zwycięzca prześle taką zgodę Organizatorowi w formie pisemnej poprzez podpisanie wzoru oświadczenia dostarczonego przez Organizatora, a w przypadku utrwalenia w ramach zwycięskiego Zadania Konkursowego wizerunku osób trzecich oświadcza, że uzyska on, na wzorze oświadczenia dostarczonego przez Organizatora, i dostarczy Organizatorowi pisemną zgodą osoby, której wizerunek został utrwalony, pod rygorem utraty prawa do Nagrody.

§ 4. ZWYCIĘZCY ORAZ NAGRODY

1. W terminie 2 dni od zakończenia Konkursu, spośród wszystkich Zadań Konkursowych, w oparciu o kreatywność Zadania Konkursowego, Komisja Konkursowa wybierze 1 (jednego) Uczestnika uprawnionego do zrealizowania Nagrody 1 stopnia oraz 2 (dwóch) Uczestników uprawnionych do zrealizowania Nagrody 2 stopnia („Zwycięzcy”).
2. Zwycięzca, w terminie 3 dni od otrzymania wiadomości z informacją od Organizatora o zwycięstwie w Konkursie, zobowiązany jest odesłać Organizatorowi podpisaną zgodą na wykorzystanie wizerunku swojego oraz osób trzecich, o której mowa w § 3 ust. 11 (jeżeli takowy zostanie wykorzystany w Zadaniu Konkursowym), dwa podpisane egzemplarze umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych (obejmujących zgodę na wykonywanie praw zależnych) według wzoru dostarczonego przez Organizatora oraz potwierdzenie akceptacji niniejszego Regulaminu. W przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności

prawnych, Zwycięzca zobowiązany będzie dołączyć oświadczenie o wyrażeniu zgody na udział w Konkursie i realizację Nagrody, podpisane przez jego opiekuna prawnego. Brak odesłania wypełnionych oświadczeń lub wysłanie ich po terminie, o którym mowa w niniejszym ustępie, skutkować będzie utratą prawa do Nagrody. W takim przypadku Komisja Konkursowa wybierze nowego Zwycięzcę.

3. Nagrodami w Konkursie są:
 - a. Nagroda 1 stopnia: wykonanie na zlecenie i koszt Organizatora kopii zwycięskiego Zadania konkursowego w postaci muralu przy ul. Bracka 25 w Warszawie („Nagroda”), który będzie eksponowany w terminie od 5.12.2020 roku do 31.12.2020 roku Zwycięzca, w obrębie muralu, zostanie oznaczony jako autor projektu muralu oraz- Smartfon Xiaomi Mi 10T 5G o wartości 1999,00 zł. brutto, gra Cyberpunk 2077 na PC o wartości 199,00 zł. brutto i zestaw gadżetów Cyberpunk 2077 o wartości 253,00 zł. brutto.
 - b. Nagroda 2 stopnia: Gra Cyberpunk 2077 na PC o wartości 199,00 zł. brutto oraz zestaw gadżetów Cyberpunk 2077 o wartości 200,00 zł. brutto.
4. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz.U. z 2016 r. poz. 2032 z późn. zm.) wydanie Nagród, o których mowa ust. 2a i 2b powyżej, podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych w wysokości 10% wartości Nagrody. Organizator, na zlecenie Partnera, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Nagrody Zwycięzcy obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. W tym celu do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości danej Nagrody. Zwycięzca oświadcza, że wyraża zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.
5. Zwycięzcy nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za Nagrodę określoną w Regulaminie.

§ 5. 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 oraz innych osób, których wizerunek został umieszczony w Zadaniu konkursowym (a w odpowiednim przypadku również ich opiekunów prawnych) jest Partner.
2. Z inspektorem ochrony danych Partnera, w kwestiach określonych w ust. 1 powyżej, można skontaktować się pod e-mail lub listownie:
 - a. e-mail: iod@pomocplay.pl,
 - b. adres pocztowy: ul. Taśmowa 7, 02-677 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
3. W zakresie wypełnienia zobowiązań publicznoskarbowych oraz celów dowodowych, administratorem w rozumieniu RODO, w odniesieniu do danych osobowych Zwycięzców jest Organizator.
4. Z inspektorem ochrony danych Organizatora, w kwestiach określonych w ust. 3 powyżej i ust. 13 poniżej, można skontaktować się pod e-mail lub listownie:
 - a. e-mail: iod@plej.pl,
 - b. adres pocztowy: ul. Wiertnicza 128, 02- 952 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
5. W związku z udziałem w Konkursie przetwarzane są dane osobowe zawarte w profilu użytkownika Instagram zgodnie z ustawieniami prywatności użytkownika w zakresie niezbędnym dla zgłoszenia przez takiego użytkownika udziału w Konkursie. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
6. Na potrzeby odebrania Nagrody w Konkursie w formularzu w formie pisemnej należy podać następujące dane: imię i nazwisko, adres zamieszkania, PESEL, numer telefonu kontaktowego, oraz podać ww. dane opiekuna prawnego w przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych (w tym drugim przypadku nie trzeba podawać danych Uczestnika Konkursu innych niż jego imię i nazwisko).

7. Dane osobowe Zwycięzcy będą przetwarzane nie dłużej, niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Konkursu i przekazania Nagrody. Po upływie tego okresu dane osobowe Zwycięzcy lub jego opiekuna prawnego będą przetwarzane wyłącznie dla celów dowodowych w celu udokumentowania wyrażenia przez Zwycięzcę lub jego opiekuna prawnego zgody na przetwarzanie danych przez okres przedawnienia roszczeń.
8. Podane dane osobowe będą przetwarzane:
 - a. w zakresie związanym ze zgłoszeniem przez Uczestnika udziału w Konkursie, powiadomieniem o zwycięstwie oraz realizacją Nagrody – na podstawie niezbędności dla wykonania umowy (art. 6 ust. 1 lit. b) RODO),
 - b. w 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 cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
11. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
12. Administrator nie zamierza przekazywać danych osobowych Zwycięzcy lub jego opiekuna prawnego do tzw. państw trzecich (tj. poza Europejski Obszar Gospodarczy obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię).
13. Dane osobowe Uczestników Konkursu, którzy wnieśli reklamacje (w zakresie: imię, nazwisko, adres zamieszkania, 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.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Zadanie konkursowe Uczestnik oświadcza, iż przysługują mu prawa autorskie do Zadania konkursowego będącego utworem, w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, zawartego w Zadaniu konkursowym w zakresie niezbędnym do wykonania postanowień Regulaminu, w tym w szczególności udzielenia przez Uczestnika licencji;
2. Uczestnik, zamieszczając Zadanie Konkursowe udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej w czasie ani w przestrzeni, nieodpłatnej licencji, z prawem do dalszych sublicencji do korzystania z zamieszczonego utworu – Zadania Konkursowego, w zakresie przeprowadzenia Konkursu, dla potrzeb prawidłowej realizacji Konkursu oraz promocji Konkursu, lub Partnera. Uczestnik wyraża zgodę, aby Zadania Konkursowe, były widoczne dla wszystkich osób w miejscach, w których Organizator lub Partner udostępnią Zadania Konkursowe wraz z powiązaniem danego Zadania Konkursowego i Uczestnika.
3. Zwycięzca Konkursu, z chwilą dostarczenia oświadczenia o przeniesieniu autorskich praw majątkowych, o którym mowa w §4 ust. 2, przenosi na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Zadania Konkursowego na wszelkich znanych w dniu zgłoszenia Zadania Konkursowego polach eksploatacji, a w szczególności:
 - a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia Zadania Konkursowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w szczególności poprzez wprowadzenie do pamięci komputera (lub innych urządzeń), a także poprzez jej wyświetlanie, stosowanie, przekazywanie i przechowywanie, tłumaczenie, przystosowywanie, dokonywanie zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian; wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy całości lub części Zadania Konkursowego, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b) obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Zadanie Konkursowe utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy w całości lub części,
 - c) rozpowszechniania Zadania Konkursowego w inny sposób - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie całości lub części Zadania Konkursowego, a także publiczne udostępnianie całości lub części Zadania Konkursowego w taki sposób, aby każdy

mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, udostępnianie w Internecie. Zwycięzca Konkursu upoważnia także do tworzenia i korzystania z utworów zależnych (obejmuje prawo zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych), w tym w szczególności ich rozpowszechniania, dokonywania opracowania Zadania Konkursowego, w tym w szczególności modyfikowania Zadania konkursowego, dokonywania korekt, skrótów, przeróbek, adaptacji, łączenia Zadania konkursowego z innym utworem bez nadzoru autorskiego.

§ 7. 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: konkursy@plej.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 § 7. ust. 1. Regulaminu. Reklamacja powinna zawierać informację, że dotyczy Konkursu „PLAY Cyberpunk 2077”, dane Uczestnika: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail oraz przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem.
3. Reklamacje złożone po terminie i reklamacje niespełniające warunków, o których mowa w § 7 ust. 2. Regulaminu, 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.

§ 8. 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 naruszą 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 Profilu.
3. W przypadku zaistnienia siły wyższej, Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Konkursu.
4. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, zarządzany ani powiązany z podmiotami będącymi właścicielami serwisu Instagram. Serwis Instagram nie ponosi odpowiedzialności za Konkurs. Wszelkie pytania, komentarze oraz skargi i reklamacje związane z Konkursem powinny być kierowane do Organizatora, a w żadnym wypadku do właściciela czy administratora serwisu Instagram. Powyższe zwolnienie z odpowiedzialności nie wpływa na odpowiedzialność Organizatora wobec Uczestnika Konkursu w związku z jego udziałem w Konkursie.

Załączniki:

Specyfikacja projektu graficznego (mural)

Aneks nr 1 do REGULAMINU KONKURSU
„PLAY Cyberpunk 2077”

Na podstawie §8 ust. 2 REGULAMINU KONKURSU „PLAY Cyberpunk 2077” wprowadza się następujące zmiany do ww. Regulaminu:

1. §4 Regulaminu przyjmuje następujące brzmienie:

„§ 4. ZWYCIĘZCY ORAZ NAGRODY

1. W terminie 2 dni od zakończenia Konkursu, spośród wszystkich Zadań Konkursowych, w oparciu o kreatywność Zadania Konkursowego, Komisja Konkursowa wybierze 1 (jednego) Uczestnika uprawnionego do zrealizowania Nagrody 1 stopnia oraz 2 (dwóch) Uczestników uprawnionych do zrealizowania Nagrody 2 stopnia („Zwycięzcy”).
 2. Zwycięzca, w terminie 3 dni od otrzymania wiadomości z informacją od Organizatora o zwycięstwie w Konkursie, zobowiązany jest odesłać Organizatorowi podpisaną zgodą na wykorzystanie wizerunku swojego oraz osób trzecich, o której mowa w § 3 ust. 11 (jeżeli takowy zostanie wykorzystany w Zadaniu Konkursowym), dwa podpisane egzemplarze umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych (obejmujących zgodę na wykonywanie praw zależnych) według wzoru dostarczonego przez Organizatora oraz potwierdzenie akceptacji niniejszego Regulaminu. W przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych, Zwycięzca zobowiązany będzie dołączyć oświadczenie o wyrażeniu zgody na udział w Konkursie i realizację Nagrody, podpisane przez jego opiekuna prawnego. Brak odesłania wypełnionych oświadczeń lub wysłanie ich po terminie, o którym mowa w niniejszym ustępie, skutkować będzie utratą prawa do Nagrody. W takim przypadku Komisja Konkursowa wybierze nowego Zwycięzcę.
 3. Nagrodami w Konkursie są:
 - a. Nagroda 1 stopnia: wykonanie na zlecenie i koszt Organizatora kopii zwycięskiego Zadania konkursowego w postaci muralu przy ul. Bracka 25 w Warszawie („**Nagroda**”), który będzie eksponowany w terminie od 5.12.2020 roku do 31.12.2020 roku Zwycięzca, w obrębie muralu, zostanie oznaczony jako autor projektu muralu oraz- Smartfon Xiaomi Mi 10T 5G o wartości 1999,00 zł. brutto, gra Cyberpunk 2077 na PC o wartości 199,00 zł. brutto i zestaw gadżetów Cyberpunk 2077 o wartości 253,00 zł. brutto.
 - b. Nagroda 2 stopnia: Gra Cyberpunk 2077 na PC o wartości 199,00 zł. brutto oraz zestaw gadżetów Cyberpunk 2077 o wartości 200,00 zł. brutto.
 4. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz.U. z 2016 r. poz. 2032 z późn. zm.) wydanie Nagród, o których mowa ust. 2a i 2b powyżej, podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych w wysokości 10% wartości Nagrody. Organizator, na zlecenie Partnera, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Nagrody Zwycięzcy obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. W tym celu do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości danej Nagrody. Zwycięzca oświadcza, że wyraża zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.
 5. Zwycięzcy nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za Nagrodę określoną w Regulaminie.”
2. Pozostałe postanowienia Regulaminu pozostają bez zmian.
 3. Zmiany objęte niniejszym Aneksem zostaną wprowadzone do Regulaminu w formie tekstu jednolitego.

SPECYFIKACJA PROJEKTU GRAFICZNEGO (mural)

Jeśli layout ma elementy rastrowe, powinien być zapisany w otwartym pliku .psd z możliwością edytowania warstw, min. rozdzielczość 300dpi lub format A2 (3500px na krótszej krawędzi). Wszystkie logotypy i fonty powinny być zamienione na krzywe jako część pliku .psd lub załączone w osobnym pliku .ai, .pdf lub .eps.

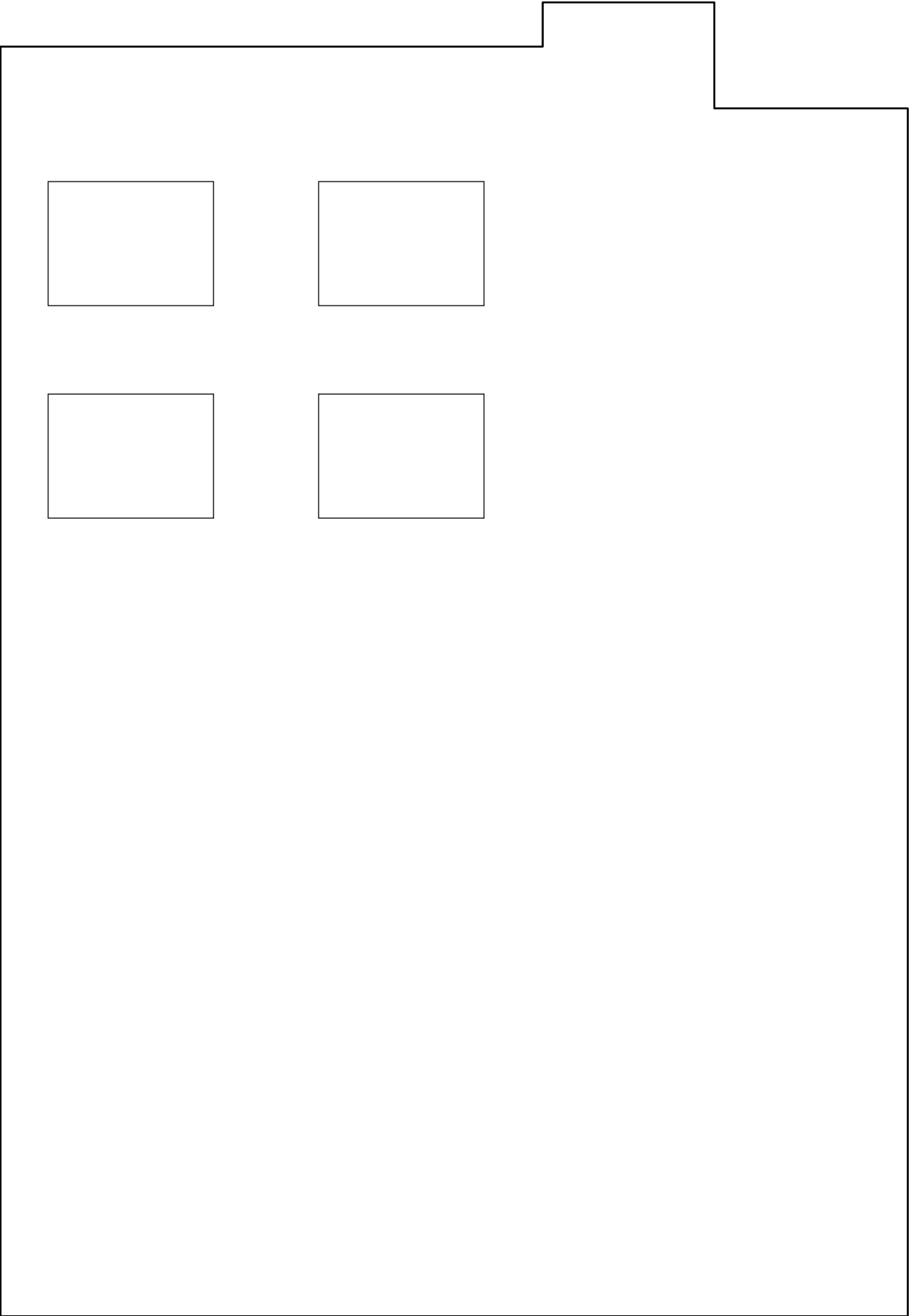
Jeśli layout jest w pełni wektorowy, powinien być zapisany w pliku .ai, .pdf lub .eps z fontami zamienionymi na krzywe. Jeśli elementami layoutu jest produkt (packshoty) – powinien on być dostarczony w możliwie najwyższej rozdzielczości. Grafika powinna być dopasowana do obrysu ściany, przesłanego przez Good Looking Studio w pliku .pdf.

Prosimy o zapisanie pliku .ai/.psd / .pdf oraz umieszczenie przesłanego przez nas obrysu ściany na osobnej warstwie. Prosimy o zwracanie uwagi na ewentualne załamania ściany, okna i inne elementy zaznaczone na obrysie ściany.

If the layout has raster elements it should be .psd or .tiff on layers with minimum 300dpi resolution, A2 format (3500px on shorter side), with editable layers. All logotypes and typography should be vector embed in .psd file or apart as .ai .pdf .eps.

If the layout is full vector illustration/design it should be .ai .pdf .eps with all fonts curved. Any product packshots should be provided in highest resolution possible. Layout should be adjusted to the dimensions of wall, sent by Good Looking Studio in .pdf file.

Please save the file in .ai/.ps/ .pdf and place the outline of the wall in separate layer. Please pay attention to the windows, wall distortions and other objects marked in the sent specification.



REGULAMIN KONKURSU
„#PlayMSI”

§ 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, w szczególności określa warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu (dalej: „Regulamin”).
3. Organizatorem Konkursu jest Plej sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Wiertniczej 128, kod pocztowy 02-952, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000338644, NIP 1132778398, REGON 142037355, o kapitale zakładowym 57.000,00 zł (dalej: „Organizator”).
4. Partnerem Konkursu jest P4 Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie 02-677, ul. Taśmowa 7, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy KRS nr 0000217207, Regon 015808609, NIP: 951-21-20-077, wysokość kapitału zakładowego: 48 856 500,00 PLN, (dalej: „Partner”).
5. Fundatorem nagród w Konkursie jest MSI Polska Sp. z o. o., z siedzibą w Bielanach Wrocławskich 55-400, ul. Magazynowa 1, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS nr 0000254454, Regon 020259053, NIP 8961407876
6. Konkurs odbywa się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej z uwzględnieniem transgranicznego charakteru Internetu.
7. Konkurs obowiązuje od 01.10.2020 roku od godz. 18:00 do 12.10.2020 roku do godz. 23:59. Treść Regulaminu dostępna jest na profilu play_polska w serwisie Instagram oraz pod wpisem konkursowym na profilu Play w serwisie Facebook przez cały czas trwania Konkursu („Profile”).
8. 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. Dz.U. z 2018 r. poz. 165 z późn. zm.).
9. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.
10. Konkurs odbywa się za pośrednictwem serwisu Instagram (dalej: „Instagram”) oraz serwisu Facebook (dalej: Facebook). Regulamin obu serwisów dostępny jest w na portalach.
11. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, zarządzany ani powiązany z podmiotami będącymi właścicielami serwisów Facebook i Instagram. Serwis Facebook i Instagram nie ponoszą odpowiedzialności za Konkurs. Wszelkie pytania, komentarze oraz skargi i reklamacje związane z Konkursem powinny być kierowane do Organizatora, a w żadnym wypadku do właściciela czy administratora ww. serwisów. Powyższe zwolnienie z odpowiedzialności nie wpływa na odpowiedzialność Organizatora wobec Uczestnika Konkursu w związku z jego udziałem w Konkursie.

§ 2. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna spełniająca 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) posiada konto w serwisie Instagram lub Facebook,
 - d) posiada pełną zdolność do czynności prawnych (osoby małoletnie i o ograniczonej zdolności do czynności prawnych mogą brać udział w Konkursie wyłącznie za uprzednią zgodą opiekuna prawnego),
 - e) posiada dostęp do sieci Internet.
 - f) posiada dostęp do sieci Internet.

2. Uczestnikiem Konkursu nie mogą być osoby będące pracownikiem Organizatora, Partnera, Fundatora 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 dokonać zgłoszenia w Konkursie należy udzielić we właściwej formie odpowiedzi na Zadanie Konkursowe.
4. Niespełnienie któregokolwiek z warunków zgłoszenia udziału w Konkursie lub zgłoszenie po terminie spowoduje nieważność zgłoszenia.

§ 3. ZASADY KONKURSU

1. Partner na swoim Profilu na Instagramie oraz na Profilu na Facebooku opublikuje post konkursowy, opisując w nim zwięźle zasady Konkursu.
2. Aby wziąć udział w Konkursie:
 - a. Uczestnik powinien opublikować pod postem konkursowym na Portalu Instagram komentarz odpowiadający na zadanie: Napisz w komentarzu wymyślony przez siebie scenariusz misji, w której Twój bohater staje do walki o TROFEUM SUPERPRĘDKOŚCI! 🏆 W treści wykorzystaj hashtagi: #superszybkość, #braklagów, #boost, #skill, #achievement i #InternetStacjonarny. Na końcu dodaj także #PlayMSI („Zadanie konkursowe”).
 - b. Uczestnik powinien opublikować pod postem konkursowym na Portalu Facebook komentarz odpowiadający na zadanie: Napisz w komentarzu wymyślony przez siebie scenariusz misji, w której Twój bohater staje do walki o TROFEUM SUPERPRĘDKOŚCI! 🏆 W treści wykorzystaj hashtagi: #superszybkość, #braklagów, #boost, #skill, #achievement i #InternetStacjonarny. Na końcu dodaj także #PlayMSI („Zadanie konkursowe”).
3. Organizator powoła komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem i realizacją Konkursu („Komisja Konkursowa”).
4. Uczestnik zobowiązany jest wykonać Zadanie Konkursowe bez naruszenia Regulaminu oraz powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
5. Uczestnik będzie w pełni odpowiedzialny za straty majątkowe, jakie poniosą Partner, Fundator lub Organizator z tytułu roszczeń osób trzecich wynikających z naruszenia Regulaminu, w szczególności ust. 5 powyżej.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania Zadań Konkursowych niespełniających wymagań opisanych w Regulaminie, w tym Zadań Konkursowych, o jakości niepozwalającej na ich dopuszczenie do Konkursu lub niespełniających wymagań opisanych w Regulaminie, w tym między innymi Zadań Konkursowych zawierających dane osobowe (z zastrzeżeniem ust. 11 poniżej), treści obraźliwe, wulgarne i nieprzyzwoite, obrażające uczucia religijne, obyczajowe i narodowe, naruszające obowiązujące normy prawne, moralne i propagujące przemoc itp.
7. Uczestnik, który wykonał Zadanie Konkursowe w sposób określony w §3 ust. 6 Regulaminu traci prawo udziału w Konkursie, a zgłoszenie udziału w Konkursie tego Uczestnika uważa się za nieważne.
8. Zadania Konkursowe należy wykonać samodzielnie, muszą być one pracami autorskimi, które wcześniej nie były nagradzane ani w jakikolwiek sposób wykorzystywane i publikowane.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za okoliczności leżące po stronie Uczestnika Konkursu, które uniemożliwiają dostarczenie Nagrody.

§ 4. ZWYCIĘZCY ORAZ NAGRODY

1. W terminie 14 dni od zakończenia Konkursu Komisja Konkursowa, spośród wszystkich Zadań Konkursowych, w oparciu o kreatywność Zadania Konkursowego, wybierze 3 (trzech) zwycięzców uprawnionych do odbioru Nagrody („Zwycięzca”).
2. Zwycięzca, w terminie 5 dni od rozstrzygnięcia Konkursu zostanie poinformowany o wygranej za pośrednictwem wiadomości na kanałach Facebook lub Instagram/

3. Zwycięzca, w terminie 5 dni od otrzymania wiadomości z informacją od Organizatora o zwycięstwie w Konkursie, zobowiązany jest odesłać Organizatorowi wypełnione oświadczenie o wygranej wraz z kompletem danych niezbędnych do realizacji Nagrody oraz zobowiązań publicznoskarbowych i potwierdzeniem akceptacji niniejszego Regulaminu. Brak odesłania wypełnionych oświadczeń lub wysłanie ich po terminie, o którym mowa w niniejszym ustępie, skutkować będzie utratą prawa do Nagrody. W takim przypadku Komisja Konkursowa wybierze nowego Zwycięzcę.
4. Nagroda zostanie wysłana do Zwycięzcy w terminie 14 dni od otrzymania przez Organizatora oświadczenia, o którym mowa w ust. 3 powyżej.
5. W Konkursie przewidziane są trzy Nagrody:
 - a. za zajęcie 1. miejsca, Nagrodą jest 1 (jeden) zestaw komputerowy składający się z:
 - i. 1 (jeden) komputer stacjonarny MSI Codex S oraz
 - ii. 1 (jeden) monitor MSI Optix G24C4, o łącznej wartości 4 899 zł brutto.
 - b. za zajęcie 2. Miejsca, Nagrodą jest 1 (jeden) zestaw składający się z :
 - i. 1 (jedne) słuchawki MSI DS502,
 - ii. 1 (jedna) klawiatura MSI DS4200 oraz
 - iii. 1 (jeden) głośnik RGB Blaupunkt o łącznej wartości 560 zł brutto.
 - c. za zajęcie 3. Miejsca, Nagrodą jest 1 (jeden) zestaw składający się z:
 - i. 1 (jednego) plecaka,
 - ii. 1 (jednej) koszulki oraz
 - iii. 1 (jednych) kłapek, o łącznej wartości 500 zł brutto.
6. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagród, ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za Nagrody określone w Regulaminie.
7. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz.U. z 2016 r. poz. 2032 z późn. zm.) wydanie Nagrody, o której mowa ust. 5 powyżej, podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych w wysokości 10% wartości Nagrody. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Nagrody Zwycięzcy obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. W tym celu do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości danej Nagrody. Zwycięzca oświadcza, że wyraża zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.
8. Na potrzeby odebrania Nagrody w Konkursie Zwycięzca w oświadczeniu, o którym mowa w §4 ust. 3 Regulaminu, w formie pisemnej powinien podać następujące dane: imię i nazwisko, adres zamieszkania, PESEL, numer telefonu kontaktowego, oraz podać ww. dane opiekuna prawnego w przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych (w tym drugim przypadku nie trzeba podawać danych Uczestnika Konkursu innych niż jego imię i nazwisko).

§ 5. 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 jest Partner.
2. Z inspektorem ochrony danych Partnera, w kwestiach określonych w ust. 1 powyżej, można skontaktować się pod e-mail lub listownie:
 - a. e-mail: iod@pomocplay.pl,
 - b. adres pocztowy: ul. Taśmowa 7, 02-677 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
3. W zakresie wypełnienia zobowiązań publicznoskarbowych oraz celów dowodowych, administratorem w rozumieniu RODO, w odniesieniu do danych osobowych Zwycięzców jest Organizator.
4. Z inspektorem ochrony danych Organizatora, w kwestiach określonych w ust. 3 powyżej i ust. 13 poniżej, można skontaktować się pod e-mail lub listownie:
 - a. e-mail: iod@plej.pl,

- b. adres pocztowy: ul. Wiertnicza 128, 02- 952 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
5. W związku z udziałem w Konkursie przetwarzane są dane osobowe zawarte w profilu użytkownika Instagram i Facebook zgodnie z ustawieniami prywatności użytkownika w zakresie niezbędnym dla zgłoszenia przez takiego użytkownika udziału w Konkursie. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
 6. Na potrzeby odebrania Nagrody w Konkursie Zwycięzca w oświadczeniu, o którym mowa w §4 ust. 3 Regulaminu, w formie pisemnej powinien podać następujące dane: imię i nazwisko, adres zamieszkania, datę urodzenia, numer PESEL, numer telefonu kontaktowego, oraz podać ww. dane opiekuna prawnego w przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych (w tym drugim przypadku nie trzeba podawać danych Uczestnika Konkursu innych niż jego imię i nazwisko).
 7. Dane osobowe Zwycięzcy będą przetwarzane nie dłużej, niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Konkursu i przekazania Nagrody. Po upływie tego okresu dane osobowe Zwycięzcy lub jego opiekuna prawnego będą przetwarzane wyłącznie dla celów dowodowych w celu udokumentowania wyrażenia przez Zwycięzcę lub jego opiekuna prawnego zgody na przetwarzanie danych przez okres przedawnienia roszczeń.
 8. Podane dane osobowe będą przetwarzane:
 - a. w zakresie związanym ze zgłoszeniem przez Uczestnika udziału w Konkursie, powiadomieniem o zwycięstwie oraz odbiorem Nagrody – na podstawie niezbędności dla wykonania umowy (art. 6 ust. 1 lit. b) RODO),
 - b. w celu odprowadzenia podatku – wypełnienie obowiązku prawnego (art. 6 ust. 1 lit. c) RODO),
 - c. w 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 cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
 11. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 12. Administrator nie zamierza przekazywać danych osobowych Zwycięzcy lub jego opiekuna prawnego do tzw. państw trzecich (tj. poza Europejski Obszar Gospodarczy obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię).
 13. Dane osobowe Uczestników Konkursu, którzy wnieśli reklamacje (w zakresie: imię, nazwisko, adres zamieszkania, 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.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Zadanie konkursowe Uczestnik oświadcza, iż przysługują mu prawa autorskie do Zadania konkursowego będącego utworem, w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, zawartego w Zadaniu konkursowym w zakresie niezbędnym do wykonania postanowień Regulaminu, w tym w szczególności udzielenia przez Uczestnika licencji;
2. Uczestnik, zamieszczając Zadanie Konkursowe udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej w czasie ani w przestrzeni, nieodpłatnej licencji, z prawem do dalszych sublicencji do korzystania z zamieszczonego utworu – Zadania Konkursowego, w zakresie przeprowadzenia Konkursu oraz dla potrzeb prawidłowej realizacji Konkursu. Uczestnik wyraża zgodę, aby Zadania Konkursowe, były widoczne dla wszystkich osób w miejscach, w których Organizator, Partner lub Fundator udostępnił Zadania Konkursowe wraz z powiązaniem danego Zadania Konkursowego i Uczestnika.
3. Zwycięzca Konkursu, z chwilą otrzymania nagrody, przenosi na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Zadania Konkursowego na wszelkich znanych w dniu zgłoszenia Zadania Konkursowego polach eksploatacji, a w szczególności:
 - a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia Zadania Konkursowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w szczególności poprzez wprowadzenie do pamięci komputera

(lub innych urządzeń), a także poprzez jej wyświetlanie, stosowanie, przekazywanie i przechowywanie, tłumaczenie, przystosowywanie, dokonywanie zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian; ,wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy całości lub części Zadania Konkursowego, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,

- b) obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Zadanie Konkursowe utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy w całości lub części,
- c) rozpowszechniania Zadania Konkursowego w inny sposób - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie całości lub części Zadania Konkursowego, a także publiczne udostępnianie całości lub części Zadania Konkursowego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, udostępnianie w Internecie. Zwycięzca Konkursu upoważnia także do tworzenia i korzystania z utworów zależnych (obejmuje prawo zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych), w tym w szczególności ich rozpowszechniania, dokonywania opracowania Zadania Konkursowego, w tym w szczególności modyfikowania Zadania konkursowego, dokonywania korekt, skrótów, przeróbek, adaptacji, łączenia Zadania konkursowego z innym utworem bez nadzoru autorskiego.

§ 7. 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: konkursy@plej.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 § 7. ust. 1. Regulaminu. Reklamacja powinna zawierać informację, że dotyczy Konkursu „PlayMSI”, dane Uczestnika: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail oraz przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem.
3. Reklamacje złożone po terminie i reklamacje niespełniające warunków, o których mowa w § 7 ust. 2. Regulaminu, 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.

§ 8. 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 naruszą 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 Profilu.
3. W przypadku zaistnienia siły wyższej, Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Konkursu.