

Regulamin konkursu „Gram z PLAY” („Regulamin”)

§ 1 Postanowienia Ogólne

1. Konkurs „Gram z PLAY” („Konkurs”) jest organizowany przez **Brainstorm sp. z o.o.** z siedzibą w Sopocie (81-858), ul. 3 Maja 56, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII. Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000343015, o kapitale zakładowym 5 000 PLN, NIP: 958-16-24-527 („Organizator”) na zlecenie **Blue Media S.A.** z siedzibą w Sopocie (81-718), ul. Powstańców Warszawy 6, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Gdańsk- Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000320590, o kapitale zakładowym 2 000 000 PLN (w całości wpłaconym), NIP: 5851351185 („Blue Media”).
2. Konkurs jest organizowany przy udziale **P4 Sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie (02-677), przy ul. Taśmowa 7, numer KRS 0000217207, NIP: 951-21-20-077 („PLAY”).
3. Konkurs jest organizowany na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Konkurs jest organizowany pod adresem: www.gramzplay.pl („Strona”).
5. Niniejszy regulamin Konkursu , stanowi podstawę organizowania Konkursu, określa prawa i obowiązki jego Uczestników.

§ 2 Uczestnictwo w konkursie

1. Z zastrzeżeniem ust. 2 niniejszego paragrafu, uczestnikiem Konkursu („Uczestnik”) może być osoba fizyczna, która dokona za pośrednictwem Blue Media płatności elektronicznej za fakturę wystawioną przez PLAY z tytułu usług świadczonych przez PLAY oraz spełni warunki ujęte w § 3 Regulaminu.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora lub Blue Media, PLAY oraz członkowie ich najbliższej rodziny. Pracownikiem w rozumieniu Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona u Organizatora, Blue Media lub PLAY na podstawie umowy o pracę jak i osoba współpracująca z Organizatorem Blue Media lub PLAY w okresie trwania Konkursu na podstawie umowy cywilnoprawnej (w szczególności na podstawie umowy o dzieło, umowy zlecenia). Za członka najbliższej rodziny pracownika Organizatora, Blue Media lub PLAY uważa się jego małżonka, dzieci, rodziców i rodzeństwo.
3. Uczestnictwa w Konkursie, jak i praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby i podmioty.

§ 3 Przebieg Konkursu

1. Konkurs odbywa się **od dnia 08.07.2019 r do dnia 08.09.2019 r** i jest organizowany w jednej edycji.
2. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest łączne spełnienie następujących warunków:
 - a) zaakceptowanie Regulaminu;
 - b) opłacenie za pośrednictwem Blue Media w czasie trwania Konkursu co najmniej jednej faktury za usługi telekomunikacyjne w PLAY w formie płatności elektronicznej (Zapłać Online), w wybrany poniżej sposób:
 - i. przez e-awizo;
 - ii. po zalogowaniu się na serwisu Play24 na <https://logowanie.PLAY.pl/opensso/logowanie>,

- iii. w bezpłatnej aplikacji mobilnej Play24 dostępnej na telefon komórkowy lub inne urządzenie mobilne.
- c) udzielenie w formularzu zgłoszeniowym („**Formularz**”) dostępnym na Stronie kreatywnej odpowiedzi („**Odpowiedź**”) na pytanie: „**Co zrobisz z czasem zaoszczędzonym dzięki elektronicznemu opłacaniu faktur?**” (tekst Odpowiedzi nie może być dłuższy niż 200 znaków);
- d) podanie danych niezbędnych do zgłoszenia udziału w Konkursie, w tym podanie numeru telefonu i adresu email, który został podany podczas dokonywania płatności elektronicznej za fakturę za pośrednictwem Blue Media.
- e) wysłanie Formularza.

Dokonanie tych wszystkich czynności oznacza zgłoszenie do Konkursu („**Zgłoszenie**”).

3. Do każdej zrealizowanej płatności, o której mowa w ust. 2 pkt. b) powyżej może zostać przypisana tylko jedna Odpowiedź. W wypadku nadesłania przez Uczestnika więcej niż jednej Odpowiedzi przypisanej do danej płatności w Konkursie weźmie udział tylko pierwsza nadesłana Odpowiedź. W Konkursie biorą udział wszystkie Odpowiedzi przesłane przez Uczestnika zgodnie z niniejszym ustępem, **przy czym Uczestnik może otrzymać tylko jedną nagrodę w Konkursie.**
4. Odpowiedź nie może być wulgarna, obraźliwa ani naruszać praw osób trzecich i zasad współżycia społecznego.
5. Uczestnik Konkursu przesyłając Zgłoszenie do Konkursu oświadcza, iż przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do przesłanych Odpowiedzi, które są przejawem jego własnej indywidualnej twórczości o oryginalnym charakterze i są wolne od wad prawnych oraz roszczeń podmiotów trzecich. W przypadku, gdyby oświadczenia, o których mowa powyżej okazały się niezgodne ze stanem faktycznym lub prawnym, osoba, która nadesłała zgłoszenie, w przypadku ewentualnych roszczeń osób trzecich, ponosi wyłączną i całkowitą odpowiedzialność oraz oświadcza, że ureguluje wszystkie związane z tym faktem poniesione przez Organizatora szkody. Ponadto, w sytuacji, o której mowa w zdaniu powyżej, osoba ta podlega dyskwalifikacji z Konkursu i zobowiązana jest do niezwłocznego zwrotu przyznanej przez Organizatora nagrody.
6. Z chwilą akceptacji Regulaminu i przesłania Odpowiedzi do Organizatora, Uczestnik udziela Organizatorowi nieodwołalnej, nieograniczonej w miejscu i czasie, przenoszalnej, nieodpłatnej, licencji na posługiwanie się tekstem Odpowiedzi w nieograniczonej liczbie egzemplarzy („**Licencja**”). Licencja obejmuje również prawo do udzielania sublicencji oraz prawo do wykonywania i zezwalania na wykonywanie praw zależnych, a w szczególności do wykonywania opracowań i dowolnych modyfikacji Odpowiedzi. W przypadku osób niepełnoletnich oraz innych osób nie mających pełnej zdolności do czynności prawnych, udzielenie Licencji nastąpi na podstawie odrębnej zgody wyrażonej przez przedstawiciela ustawowego Uczestnika.
7. Licencja udzielana jest Organizatorowi na następujących polach eksploatacji:
 - a) rozpowszechnianie Odpowiedzi, w tym dowolnie wybranych przez Organizatora fragmentów i opracowań, poprzez ich publiczne udostępnianie, wykonywanie, wystawianie, odtwarzanie, wyświetlanie i nadawanie:
 - i. za pośrednictwem łącz telekomunikacyjnych, w szczególności sieci Internet i sygnału radiowego i telewizyjnego, zarówno drogą radiową, kablową, jak i satelitarną, także w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w wybranym przez siebie miejscu i czasie;
 - ii. za pośrednictwem dowolnych nośników reklamowych i informacyjnych, w tym nośników drukowanych, cyfrowych, analogowych.
 - b) utrwalanie i zwielokrotnianie Odpowiedzi, w tym dowolnie wybranych przez Organizatora fragmentów i opracowań, na nośnikach cyfrowych jak i analogowych, w tym techniką drukarską;
 - c) wprowadzanie Odpowiedzi do obrotu.

§ 4 Wyłonienie Zwycięzców i przyznanie nagród

1. W celu wyłonienia Zwycięzców Konkursu oraz w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Konkursu, Organizator powoła komisję konkursową („**Komisja Konkursowa**”) składającą się z trzech przedstawicieli Organizatora.
2. Komisja wybierze zwycięskie Odpowiedzi, kierując się własnym uznaniem, uwzględniając adekwatność, oryginalność i kreatywność.
3. W Konkursie nagrodzone zostaną 74 osoby (słownie: siedemdziesiąt cztery), których Odpowiedzi zostaną uznane przez Komisję Konkursową za najciekawsze.
4. Dane Zwycięzców w zakresie imienia oraz miejscowości zamieszkania zostaną zamieszczone na liście Zwycięzców.
5. Wyłonienie Zwycięzców Konkursu nastąpi w terminie do 60 dni roboczych po jego zakończeniu. Lista Zwycięzców Konkursu zostanie umieszczona na **Stronie** w ciągu 10 dni roboczych od dnia wyłonienia Zwycięzców (osoby wskazane w liście Zwycięzców opublikowanej przez Organizatora zwane są w treści Regulaminu „**Zwycięzcami**”).
6. Dla Zwycięzców Konkursu przewidziane zostały następujące nagrody:
 - a) miejsce 1 - voucher elektroniczny na telefon iPhone Xs
 - b) miejsce 2-4 - voucher elektroniczny na telefon iPhone Xr
 - c) miejsce 5-24 - voucher elektroniczny na telefon iPhone 6s
 - d) miejsce 25-74 - 100 zł (słownie: sto złotych) przekazane transferem pieniężnym.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do kontaktu drogą telefoniczną lub drogą mailową z Uczestnikami, wstępnie wytypowanymi do zdobycia Nagród w celu:
 - a) weryfikacji i potwierdzenia uczestnictwa Uczestnika w Konkursie;
 - b) podania przez Uczestnika danych (**imię, nazwisko, adres korespondencyjny lub siedziby, numer PESEL, numer rachunku bankowego**) w celu weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie, w tym przedstawienia zgody przedstawiciela ustawowego, w przypadku gdy jest ona wymagana;
 - c) wydania Nagrody w przypadku jej zdobycia;(„**Weryfikacja**”).
8. Próba uzyskania połączenia telefonicznego z Uczestnikiem podejmowana będzie dwukrotnie, przy czym za każdym razem oczekiwanie na połączenie powinno obejmować od 4 do 6 sygnałów. W przypadku braku pierwszego połączenia lub zgłoszenia skrzynki poczty głosowej, podejmowana jest ponowna próba połączenia. Kontakt drogą mailową z Uczestnikiem polegać będzie na wysłaniu wiadomości na adres e-mail wpisany w Formularzu. W przypadku braku wysłania przez Uczestnika maila zwrotnego, w terminie 3 dni roboczych od daty jego wysłania przez Organizatora, Organizator podejmie kolejną próbę kontaktu drogą mailową. Na odpowiedź Organizator czeka 3 dni robocze od daty wysłania drugiego maila. Organizator zastrzega sobie prawo wyboru środka komunikacji z Użytkownikiem (telefon/email). W przypadku bezskutecznego kontaktu z Uczestnikiem za pośrednictwem wybranego przez Organizatora środka komunikacji, Uczestnik traci uprawnienie do Nagrody, skutkiem czego prawo do Nagrody przechodzi na kolejnego uprawnionego Uczestnika konkursu.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania wszystkich Nagród w liczbie wskazanej w niniejszym ustępie, w przypadku gdy liczba prawidłowo wykonanych Zgłoszeń będzie mniejsza lub nie uda się wyłonić 74 Zwycięzców z powodów niezależnych od Organizatora, skutkiem czego prawo do Nagrody przechodzi na Organizatora.
10. Po dokonaniu **Weryfikacji** Organizator powiadomi Zwycięzców o przyznanych im nagrodach w wiadomości e-mail przesłanej na adres poczty elektronicznej zarejestrowanej w Formularzu. **Żadne oświadczenia składane przez Organizatora podczas procesu Weryfikacji Uczestników, do dnia opublikowania listy Zwycięzców, nie powinny być traktowane przez Uczestnika jako przyrzeczenie przyznania określonej nagrody na rzecz określonego Uczestnika.**
11. Organizatorowi przysługuje uprawnienie do wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie lub podjęcia decyzji o utracie nagrody przez Zwycięzcę, w przypadku gdy:
 - a) Uczestnik bierze udział w Konkursie posługując się kilkoma adresami e-mail w celu zgłaszania rzekomo różnych uczestników;

- b) Uczestnik podaje Organizatorowi nieprawdziwe dane osobowe, fikcyjne adresy e-mail bądź dane innych osób;
 - c) Uczestnik podejmuje działania, co do których istnieje uzasadnione podejrzenie, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu, zasad uczestnictwa w Konkursie lub obowiązujących przepisów prawa, w szczególności podejmuje działania mające na celu nieuczciwe podwyższenie szans na wygraną;
 - d) Uczestnik podejmuje działania sprzeczne z prawem, zasadami współzycia społecznego lub dobrymi obyczajami.
12. Przekazanie voucherów Zwycięzcom ujętych w ust. 6 pkt. a) - c) Regulaminu nastąpi w ciągu 10 dni roboczych od dnia, w którym nastąpiło wyłonienie Zwycięzców i opublikowanie listy Zwycięzców Konkursu, na adres e-mail Zwycięzcy podany za pośrednictwem Formularza.
 13. Przekazanie nagrody z ust. 6 pkt. d) nastąpi w ciągu 10 dni roboczych od dnia, w którym nastąpiło opublikowanie listy Zwycięzców Konkursu, w postaci transferu środków pieniężnych na numer rachunku bankowego Zwycięzcy Konkursu podany podczas procesu weryfikacji Zwycięzcy.
 14. Vouchery zostaną zrealizowane przez Delkom 2000 Sp. z o.o. z siedzibą w Wejherowie („**Podmiot Akceptujący Vouchery**”).
 15. Wraz z przekazaniem vouchera Zwycięzcy, Organizator zleci w imieniu Zwycięzcy realizację vouchera Podmiotowi Akceptującemu Vouchery, w celu wydania Zwycięzcy wskazanej w nim nagrody. Zwycięzcy przyjmują do wiadomości, że podmiotem odpowiedzialnym za jakość rzeczy wskazanej w voucherze odpowiada Podmiot Akceptujący Vouchery.
 16. Nagrody określone w ust. 6 a) – c) Regulaminu nie mogą być zamieniane na ekwiwalent pieniężny. Uczestnikowi nie przysługuje uprawnienie do zastrzegania szczególnych właściwości nagród.
 17. W przypadkach wskazanych w przepisach prawa Zwycięzcy Konkursu zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości nagrody na pokrycie należnego podatku od wygranych w konkursach, która zostanie w całości przekazana przez Organizatora właściwemu urzędowi skarbowemu z tytułu zapłaty tego podatku.
 18. Nagrody, z chwilą ich przekazania, podlegają opodatkowaniu na zasadach określonych w ustawie o podatku dochodowym od osób fizycznych.
 19. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę Konkursu z odbioru nagrody, rezygnacja obejmuje również dodatkową nagrodę pieniężną, o której mowa w ust. 17 Regulaminu.
 20. Prawa do nagrody nie mogą być przeniesione przez Zwycięzcę na rzecz osób trzecich przed odbiorem nagrody przez Zwycięzcę Konkursu.
 21. W przypadku, gdy przedmiotem vouchera są rzeczy objęte gwarancją producenta, Zwycięzcy przysługuje uprawnienie do realizacji praw z gwarancji względem producenta.
 22. Rzeczy będące przedmiotem vouchera ust. 6 pkt. a) - c) Regulaminu zostaną przesłane Zwycięzcy, na wskazany przez niego adres, pocztą lub firmą kurierską przez Podmiot Akceptujący Vouchery. **Zwycięzca nie ponosi kosztów dostarczenia rzeczy.**
 23. Logi z serwera Organizatora, potwierdzające przekazanie vouchera elektronicznego na serwer właściwy dla adresu e-mail Zwycięzcy, stanowiąc będą jednocześnie protokół przekazania nagrody Zwycięzcy. Potwierdzenie doręczenia rzeczy będącej przedmiotem vouchera stanowi jednocześnie protokół jej przekazania.

§ 5 Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane przez Organizatora dla celów organizacji Konkursu, na podstawie zgody wyrażonej przez Uczestnika. W powyższym zakresie Organizator występuje w charakterze administratora danych osobowych Uczestników.
2. Uczestnik może skontaktować się z administratorem pod adresem korespondencyjnym Organizatora wskazanym w §1 ust. 1 Regulaminu oraz pod adresem email info@brainstormgroup.pl.
3. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady 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.

4. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora przez okres niezbędny do organizacji i rozstrzygnięcia Konkursu, okres obowiązkowego przechowywania dokumentacji podatkowej i rachunkowej, wynikającego z odrębnych przepisów oraz przedawnienia ewentualnych roszczeń Uczestników związanych z Konkursem.
5. Dane osobowe Uczestników zostaną udostępniane Podmiotowi Akceptującemu Vouchery (w celu realizacji uprawnień wynikających z Voucherów) oraz powierzone do przetwarzania Blue Media.
6. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest obowiązkowe. Konsekwencją niepodania danych osobowych jest brak możliwości wzięcia udziału w Konkursie.
7. W związku z przetwarzaniem danych przez Organizatora, Uczestnikowi przysługują następujące uprawnienia:
 - a) dostępu do przetwarzanych danych, sprostowania danych, które są nieprawidłowe lub uzupełnienia niekompletnych danych;
 - b) cofnięcia zgody na przetwarzanie, przy czym przetwarzanie danych będzie legalne do czasu wycofania zgody, a cofnięcie zgody powoduje brak możliwości dalszego udziału w Konkursie;
 - c) żądania ograniczenia przetwarzania danych w przypadkach określonych w przepisach prawa;
 - d) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych w ramach realizacji prawnie usprawiedliwionego interesu administratora danych;
 - e) przeniesienia danych do innego administratora danych;
 - f) wniesienia skargi dotyczącej przetwarzania danych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
 - g) usunięcia danych osobowych.
8. Inne ważne informacje dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych są szczegółowo określone w Polityce prywatności Brainstorm spółka z o.o.

§ 6 Reklamacje

1. Prawo do składania reklamacji przysługuje każdemu Uczestnikowi Konkursu.
2. Reklamacje dotyczące Konkursu, powinna być złożona z informacją, iż dotyczy ona konkursu „Gram z PLAY”, pisemnie na adres: Blue Media S.A. 81-718 Sopot, ul. Powstańców Warszawy 6 lub mailowo na adres: konkurs@bm.pl
3. Reklamacje rozpatruje Organizator w terminie 14 dni od ich otrzymania. W przypadku, gdy reklamacja wymaga uzupełnienia – Organizator zwróci się do Uczestnika z prośbą o jej uzupełnienie i poinformuje o nowym czasie jej rozpatrzenia.
4. Postępowanie reklamacyjne nie wyłącza innych praw Uczestnika przysługujących mu w oparciu o przepisy prawa.

§ 7 Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Konkursu działający sprzecznie z postanowieniami Regulaminu, przepisami prawa, zasadami współżycia społecznego lub dobrymi obyczajami, mogą na podstawie decyzji Organizatora zostać zdyskwalifikowani, w tym może w stosunku do nich zostać podjęta decyzja Organizatora o utracie prawa do nagrody lub wykluczenia z uczestnictwa w Konkursie. W takim przypadku Organizator może wytypować w miejsce Uczestnika innego Zwycięzcę, na podstawie kryteriów określonych w Regulaminie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnicy postępują w sposób zgodny z Regulaminem, w tym z ust. 1 powyżej. W tym celu Organizator może żądać

od Uczestnika m.in. złożenia określonych oświadczeń, wyjaśnień, podania określonych danych lub przedłożenia wskazanych dokumentów. Brak współpracy Uczestnika w powyższym zakresie uprawnia Organizatora do podjęcia decyzji o utracie prawa do nagrody lub wykluczenia z uczestnictwa w Konkursie. W takim przypadku Organizator może wytypować w miejsce Uczestnika innego Zwycięzcę, na podstawie kryteriów określonych w Regulaminie.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody Uczestnika spowodowane działaniem Uczestnika, które jest sprzeczne z postanowieniami Regulaminu, przepisami prawa, zasadami współżycia społecznego lub dobrymi obyczajami.
4. W uzasadnionych przypadkach, w zakresie dozwolonym przez przepisy prawa, Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian do Regulaminu, np. odnośnie przedłużenia terminu na dokonywanie zgłoszeń do Konkursu, wymiany nagród na nagrody tej samej lub wyższej wartości, zawieszenia organizacji Konkursu. Wprowadzone zmiany nie będą naruszać praw nabytych Uczestników i będą obowiązywać od dnia umieszczenia zmienionej treści Regulaminu pod adresem Strony.
5. Informacje na temat Konkursu Uczestnicy mogą uzyskać za pośrednictwem poczty elektronicznej wysyłanej na adres: konkurs@bm.pl
6. Wszelkie roszczenia Uczestników będą rozpatrywane przez Organizatora. PLAY nie jest podmiotem odpowiedzialnym za przebieg Konkursu.
7. Niniejszy Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na Stronie: www.gramzplay.pl