

REGULAMIN KONKURSU PT. „ŚCIEŻKA WOJOWNIKA KUNG FU PANDA”

§ I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin, (zwany dalej „Regulaminem”), określa ogólne warunki uczestnictwa w konkursie pod nazwą „Ścieżka Wojownika Kung Fu Panda”, zwanym dalej „Konkuresem”.
2. Organizatorami Konkursu są:
 - a) Cyfrowy Polsat S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Łubinowa 4a, 03-878 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000010078, NIP 796-18-10-732, kapitał zakładowy w wysokości 13.934.113,44 złotych, w pełni wpłacony, zwany dalej „Cyfrowy Polsat” oraz
 - b) VIMN Poland sp. z o.o., ul. Domaniewska 49, 02-672 Warszawa, zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem KRS 130592, NIP 951-19-90-066, o kapitale zakładowym 366.125 PLN (zwana dalej „MTV”). MTV jest podmiotem uprawnionym do reprezentacji kanału telewizyjnego Nickelodeon Polska, zwani dalej łącznie „Organizatorami”
3. Fundatorem nagród w Konkursie oraz przyrzekającym w rozumieniu art. 919 i nast. Kodeksu cywilnego jest MTV.
4. Czas trwania Konkursu obejmuje okres od dnia 3 lutego 2012 roku do dnia 2 marca 2012 roku.
5. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
6. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, będące abonentami Cyfrowego Polsatu, lub członkami rodzin abonentów Cyfrowego Polsatu, zwane dalej „Uczestnikami”. 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. W przypadku uczestnictwa w Konkursie za pośrednictwem portalu społecznościowego Facebook.com, dodatkowym warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest „polubienie” fanstrony Cyfrowego Polsatu (kliknięcie „Lubię to!”) znajdującej się pod adresem <http://facebook.com/cyfrowypolsat> („Fanstrona”).
7. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy Organizatorów lub członkowie ich najbliższej rodziny. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, krewnych w linii bocznej i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.



8. Konkurs zostanie ogłoszony w szczególności na stronach internetowych Organizatorów pod adresami www.cyfrowypolsat.pl oraz www.nick.com.pl oraz na Fanstronie.

§ II. PRZEDMIOT KONKURSU

1. Przedmiotem zadania konkursowego są łącznie:
 - a) Uzyskanie w grach udostępnionych w aplikacji konkursowej znajdującej się na stronie internetowej www.cyfrowypolsat.pl oraz na Fanstronie („**Aplikacja Konkursowa**”), najlepszego wyniku („**Wynik Gry**”) oraz
 - b) udzielenie w 4 Etapie Konkursu najciekawszej pisemnej odpowiedzi na zadane w aplikacji konkursowej pytanie („**Odpowiedź**”). Maksymalna długość udzielonej przez Uczestnika Odpowiedzi wynosi 300 znaków.
2. Konkurs składa się z 4 [czterech] części (zwanych dalej „**Etapami**”), przeprowadzanych w następujących okresach:
 - a) 3 – 9 lutego 2012 roku;
 - b) 10– 16 lutego 2012 roku;
 - c) 17 – 23 lutego 2012 roku;
 - d) 24 – 2 marca 2012 roku.
3. Po zakończeniu ostatniego Etapu, komisja konkursowa powołana przez Organizatorów spośród wszystkich Uczestników, wybierze 3 laureatów Konkursu, którzy otrzymają nagrody wskazane w §VII Regulaminu („**Nagrody**”).
4. Podstawą do wyboru laureatów Konkursu przez komisję konkursową powołaną przez Organizatorów oraz podstawą do przyznania Uczestnikom Nagród będzie łącznie:
 - a) uzyskanie najlepszego Wyniku Gry,
 - b) kreatywność Odpowiedzi.

§ III. ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Do Konkursu zostaną zakwalifikowane wyłącznie zgłoszenia konkursowe wysłane za pomocą Aplikacji Konkursowej.
2. Uczestnik może w Etapach 1-3 wysłać nieograniczoną liczbę zgłoszeń konkursowych, z zastrzeżeniem, że w każdym z Etapów udział bierze tylko najlepszy Wynik Gry danego Uczestnika.
3. Uczestnik może w Etapie 4 wysłać tylko jedną Odpowiedź.
4. Warunkiem ubiegania się o Nagrody jest udział w każdym z 4 Etapów.



5. Przesłanie zgłoszenia za pomocą Aplikacji Konkursowej zgodnie z pkt. 1 powyżej, oznacza wyrażenie zgody na udział w Konkursie przez Uczestnika, w tym w szczególności zgodę na warunki Regulaminu.
6. Przesyłając zgłoszenie w 4 Etapie Konkursu Uczestnik:
 - a) oświadcza, iż jest twórcą Odpowiedzi w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz, iż przysługują mu do Odpowiedzi wszelkie prawa autorskie,
 - b) wyraża zgodę na korzystanie z Odpowiedzi w celu nieograniczonej w czasie publikacji na stronach internetowych Organizatorów oraz na Fanstronie oraz w innych wybranych przez Organizatorów materiałach promocyjnych. Jednocześnie, Organizatorzy zastrzegają, że Projekty oraz Odpowiedzi przesłane przez Uczestnika zostaną oznaczone lub podpisane imieniem i nazwiskiem Uczestnika.
7. Podawanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne.
8. Zgłoszenie konkursowe powinno zawierać adres e-mail (z zastrzeżeniem, iż w przypadku dokonywania zgłoszenia za pośrednictwem Fanstrony, dane są pobierane automatycznie przy autoryzacji dostępu do profilu Uczestnika przez Aplikację Konkursową), numer PESEL oraz poświadczenie faktu bycia abonentem Cyfrowego Polsatu.
9. W 4 Etapie Uczestnik wysyłając zgłoszenie konkursowe zobowiązany będzie do podania adresu zamieszkania.
10. Niedopuszczalne jest wszelkiego rodzaju ingerowanie w mechanizm aplikacji konkursowej, w szczególności użycie skryptów lub jakiegokolwiek oprogramowania, które w jakikolwiek sposób automatyzuje korzystanie przez Uczestnika z aplikacji konkursowej.
11. Rozstrzygnięcie całego Konkursu nastąpi w ciągu 10 dni roboczych od zakończenia ostatniego Etapu. O wygranej decyduje komisja konkursowa powołana przez Organizatorów.

§ IV. GRY

1. W Etapach 1-3 w Aplikacji Konkursowej udostępnione zostaną gry:
 - a) Etap 1 – gra „Kluseczkowy wojownik”: zadaniem Uczestnika będzie złapanie w chińskie pałeczki spadających kluseczek. Z biegiem czasu ilość klusek do złapania oraz tempo rzucania będą rosły. Uczestnik za każdą złapaną kluseczkę otrzymuje 1 punkt, po upuszczeniu 3 klusek gra się kończy.



- b) Etap 2 – gra „Oko błyskawicy”: zadaniem Uczestnika będzie odkrycie 16 par obrazków. Za odkrycie wszystkich par Uczestnik otrzyma 250¹ punktów pomniejszone o liczbę prób, które zostały wykorzystane do odkrywania par oraz czas (liczony w sekundach) jaki Uczestnik poświęcił na zadanie.
 - c) Etap 3 – gra „Ścieżka Smoka”: zadaniem Uczestnika będzie kierowanie smokiem aby „zjeść” jak największą liczbę ubranych na czarno strażników, jednocześnie unikając kolorowo ubranych postaci. Po najechaniu na kolorową postać gra kończy się. Uczestnik za każdego czarnego strażnika otrzyma 1 punkt, dodatkowo za czas jaki uda mu się przetrwać w labiryncie otrzymuje 0,5 punktu za każdą sekundę gry.
2. Po zakończeniu gry w każdym z Etapów Uczestnikowi naliczone zostaną punkty. Najwyższa liczba punktów w każdym z Etapów prezentowana będzie jako ich suma w rankingu zgłoszeń i brana pod uwagę w wyborze laureatów jako Wynik Gry.

§ VI. KOMISJA KONKURSOWA

1. Nadesłane terminowo zgłoszenia konkursowe, spełniające wszelkie kryteria formalne określone w Regulaminie, zostaną ocenione przez komisję konkursową, („Komisja”), powołaną przez Organizatorów.
2. Do zadań Komisji należy czuwanie nad prawidłowością przebiegu Konkursu, a w szczególności:
 - a) ocena nadesłanych Odpowiedzi, wyłonienie laureatów Konkursu i zapewnienie przyznania nagród,
 - b) zabezpieczenie zgodności wyłonienia laureatów Konkursu oraz przyznania nagród zgodnie z Regulaminem i zasadami pełnej rzetelności przeprowadzonych czynności,
 - c) właściwe oznaczenie i zabezpieczenie danych osobowych laureatów 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 pojawiają się wątpliwości związane z Konkursem, w tym dotyczących interpretacji postanowień Regulaminu.
3. Decyzje Komisji są ostateczne.
4. Liczba laureatów Konkursu wynosi 3.
5. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone przez Komisję Konkursową na stronie internetowej www.cyfrowypolsat.pl oraz na Fanstronie w ciągu 10 dni roboczych od zakończenia ostatniego Etapu.

¹ zmiana z dnia 9 lutego 2012 r.

§ VII. NAGRODY

1. Nagrody w Konkursie stanowią:
 - a) Nagroda główna – za zajęcie miejsca pierwszego – nagroda rzeczowa w postaci **telewizora full HD Philips 32 cale**, o wartości jednostkowej 2 000 (dwa tysiące) PLN brutto oraz **konsoli Xbox kinect z grą kung fu Panda** o wartości jednostkowej 1 800 (tysiąc osiemset) PLN brutto wraz z nagrodą pieniężną w wysokości 423 (czteryście dwadzieścia trzy) PLN która niepodlega wypłacie i zostanie przeznaczona na pokrycie należnego podatku od nagród w konkursie.
 - b) Nagrody dodatkowe – za zajęcie miejsc od drugiego do trzeciego nagroda rzeczowa w postaci **konsoli Xbox kinect z grą kung fu Panda** o wartości jednostkowej 1 800 (tysiąc osiemset) PLN brutto wraz z nagrodą pieniężną w wysokości 200 (dwieście) PLN która niepodlega wypłacie i zostanie przeznaczona na pokrycie należnego podatku od nagród w konkursie. .
2. Laureaci Konkursu zostaną powiadomieni przez Organizatora o wygranej pocztą elektroniczną na adres podany przez Uczestnika w zgłoszeniu konkursowym lub w formie ogłoszenia wyników na stronie www.cyfrowypolsat.pl, w ciągu 14 dni roboczych od dnia ogłoszenia wyników, na co każdy Uczestnik wyraża zgodę.
3. Nagrody zostaną wysłane przez MTV na jego koszt na adres uczestnika wskazany przez laureatów Konkursu w zgłoszeniu konkursowym.
4. W przypadku nie podania przez Uczestnika w sposób określony w § III pkt. 1, 8 oraz 9 Regulaminu swych danych osobowych niezbędnych do rozliczenia podatku lub niewyrażenia zgody na ich przetwarzanie przez Organizatorów w zakresie wyżej podanym, laureaci Konkursu tracą prawo do Nagrody.
5. Nagrody w Konkursie zostaną przekazane Uczestnikowi w terminie 30 dni roboczych licząc od dnia powiadomienia o wynikach Konkursu.
6. Organizatorzy nie przewidują przejścia prawa do nagrody na innego Uczestnika, w przypadku gdy nagroda nie będzie odebrana przez laureata Konkursu.
7. Laureat Konkursu nie jest uprawniony do zamiany Nagrody na ekwiwalent pieniężny.



§ VIII. POBÓR PODATKU

1. Wygrane uzyskane w Konkursie podlegają opodatkowaniu zgodnie z treścią ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 roku.
2. Obowiązek obliczenia, poboru oraz wpłaty podatku na rachunek właściwego urzędu skarbowego spoczywa na MTV.

§ IX. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Uczestnictwo w Konkursie, w tym w szczególności wysłanie zgłoszenia konkursowego zgodnie z § III Regulaminu, jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody przez Uczestnika na przetwarzanie jego danych osobowych w celu realizacji Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych.
2. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników jest Cyfrowy Polsat. Cyfrowy Polsat uprawniony jest do powierzenia MTV przetwarzania danych osobowych Uczestników. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane jedynie w celu prawidłowego przeprowadzenia Konkursu.
3. Uczestnik ma prawo do wglądu i sprostowania jego danych osobowych w siedzibie Cyfrowego Polsatu w godzinach pracy.

§ X. REKLAMACJE I POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dokonywania zmian Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny.
2. Reklamacje dotyczące ogłoszonych wyników Konkursu można składać listownie na adres Organizatorów z dopiskiem „Ścieżka Wojownika Kung Fu Panda” w terminie 7 dni od dnia zakończenia Konkursu lub w przypadku zwycięstwa w Konkursie od daty wydania nagrody. Reklamacje, które wpłyną po tym terminie nie będą rozpatrywane.
3. Reklamacje dotyczące Nagród można składać listownie na adres MTV z dopiskiem „Ścieżka Wojownika Kung Fu Panda” w ciągu 14 dni od dnia odbioru nagrody lub terminu jego dostarczenia określonego w Regulaminie.
4. We wszystkich sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzje podejmują Organizatorzy.
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za:
 - a) nieprawdziwość danych i oświadczeń złożonych przez Uczestników;
 - b) problemy w przeprowadzeniu i rozstrzygnięciu Konkursu, jeżeli nastąpiły one wskutek zdarzeń, których Organizatorzy przy zachowaniu należytej staranności nie byli w



stanie przewidzieć, lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku problemów związanych ze zdarzeniami losowymi o charakterze siły wyższej,

- c) przerwy w funkcjonowaniu Konkursu zaistniałe z przyczyn technicznych lub niezależnych od Organizatorów, niedoręczenie Nagrody spowodowane podaniem przez laureata Konkursu błędnych danych osobowych niezbędnych do doręczenia Nagrody.

6. Regulamin obowiązuje od dnia 3 lutego 2011 roku².

² ze zmianami z dnia 9 lutego 2012 r.