

REGULAMIN Konkursu „WOŚP – live stream- PLAY LIVE SHOW”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs, organizowany jest przez Organizatora w terminie i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie. (dalej: „Konkurs”).
2. Konkurs organizowany jest w ramach akcji „WOŚP – live stream- PLAY LIVE SHOW” którą prowadzi Organizator.
3. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się Akcja, w szczególności określa warunki uczestnictwa w Akcji, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Akcji (dalej: „Regulamin”).
4. Organizatorem Konkursu, przyzyskającym 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”).
5. Partnerem i Fundatorem nagród 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: „Fundator”, „Partner”).
6. Konkurs odbywa się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej z uwzględnieniem transgranicznego charakteru Internetu.
7. Konkurs odbywa się w dniach 28.12.2018 roku od godz. 14.00 do 06.01.2019 roku do godz. 23.59 Treść Regulaminu dostępna jest na stronie internetowej www.playdlawosp.pl 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.

§ 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 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),
 - d) podała prawidłowy adres e-mail, oraz numer w sieci Play,
 - e) posiada aktywne konto w aplikacji PLAY24 tzn. , który zalogował się na swoje konto w aplikacji przynajmniej raz w przeciągu ostatnich 30 dni,
 - f) posiada dostęp do sieci Internet i aktywne konto poczty elektronicznej.
2. Uczestnikiem Konkursu nie mogą być osoby będące pracownikiem Organizatora, 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, wejść na stronę www.playdlawosp.pl („Strona Konkursu”), zaakceptować Regulamin, wypełnić formularz, udzielić stosownych zgód oraz wykonać zadanie konkursowe.
4. Niespełnienie któregokolwiek z warunków zgłoszenia udziału w Konkursie lub zgłoszenie po terminie spowoduje nieważność zgłoszenia.

§ 3. ZASADY KONKURSU

1. Należy wejść na stronę www.playdlawosp.pl i postępować zgodnie z komunikatami na niej wyświetlanymi.

2. W Akcji uczestniczyć będą zaproszeni przez Organizatora Influencerzy („Idole”).
3. Zadaniem Uczestnika jest zaproponowanie kreatywnego pytania dla swojego Idola, jednej z osób zaproszonych przez Organizatora – aktualna lista Idoli dostępna będzie na Stronie konkursu przez cały czas trwania Konkursu. („Zadanie konkursowe”).
4. Organizator powoła komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem i realizacją Konkursu („Komisja konkursowa”).
5. Uczestnik zobowiązany jest wykonać Zadanie Konkursowe bez naruszenia niniejszego Regulaminu.
6. Uczestnik będzie w pełni odpowiedzialny za straty majątkowe jakie poniesie Fundator lub Organizator z tytułu roszczeń osób trzecich wynikających z nieprawidłowego charakteru powyższego oświadczenia złożonego przez Uczestnika.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania Zadań Konkursowych nie spełniających wymagań opisanych w Regulaminie.
8. Uczestnik, który wykonał Zadanie Konkursowe w sposób określony w §3 ust. 7 Regulaminu traci prawo udziału w Konkursie, a jego zgłoszenie uważa się za nieważne.
9. W celu wyjaśnienia wątpliwości związanych z aktywnością Uczestnika w Konkursie Organizator może kontaktować się z Uczestnikiem za pośrednictwem poczty elektronicznej; podczas takiego kontaktu Organizator może oczekiwać od Uczestnika podania szczegółowych informacji dotyczących jego udziału w Konkursie.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za okoliczności leżące po stronie Uczestnika, które uniemożliwiają dostarczenie Nagrody.

§ 4. ZWYCIĘZCY ORAZ NAGRODY

1. W terminie najpóźniej 2 dni od zakończenia Konkursu, Komisja konkursowa, spośród wszystkich Zadań Konkursowych, w oparciu o kreatywność Zadania Konkursowego, wybierze 50 (pięćdziesiąciu) Zwycięzców.
2. Zwycięzcy, w terminie najpóźniej 2 dni od ich wyłonienia zostaną poinformowani za pośrednictwem wiadomości e-mail oraz telefonicznie o fakcie zwycięstwa.
3. Nagrodami w Konkursie są zaproszenia dla dwóch osób (Zwycięzcy i osoby towarzyszącej) na nagranie WOŚP – live stream- PLAY LIVE SHOW w dniu 13.01.2019 o godzinie 14.00 w studio nagraniowym w Warszawie (dokładny adres zostanie udostępniony Zwycięzcom w informacji, o której mowa w ust. 2 powyżej („Akcja”).
4. Jeden Uczestnik (rozumiany jako jeden numer telefonu o którym mowa w §2 ust. 1d.) może zgłosić tylko jedno Zadanie konkursowe.
5. Zwycięzca najpóźniej w przeciągu 24 h musi potwierdzić swój udział w Akcji. W każdym innym przypadku prawo do odebrania Nagrody przepadnie.
6. W przypadku osób małoletnich i osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych, Zwycięzca oraz jego osoba towarzysząca, zobowiązani są dostarczyć Organizatorowi, najpóźniej przed wejście na nagranie, oświadczenia o wyrażeniu zgody na udział w Konkursie, odbiór Nagrody oraz upublicznienie wizerunku, podpisane przez jego opiekuna prawnego. Brak dostarczenia wypełnionych oświadczeń najpóźniej w ww. terminie, skutkować będzie utratą prawa do Nagrody. W takim wypadku dana Nagroda przepada.
7. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagród, ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za Nagrody określone w Regulaminie.

§ 5. DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

1. Administratorem w odniesieniu do danych osobowych Uczestników w związku z przeprowadzeniem Konkursu jest Fundator. Z inspektorem ochrony danych Fundatora można się skontaktować pod email lub listownie: a. E-mail: iod@pomocplay.pl,
b. Adres pocztowy: ul. Taśmowa 7, 02-677 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
2. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
3. Na potrzeby odebrania Nagrody w Konkursie, w formularzu na Stronie Konkursowej należy podać następujące dane: adres e-mail, nr telefonu, imię i nazwisko.
4. W zakresie, w którym administratorem jest Fundator, dane osobowe Uczestników będą przetwarzane nie dłużej, niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Konkursu. Po upływie tego okresu dane osobowe

Uczestników będą przetwarzane wyłącznie dla celów dowodowych w celu udokumentowania wyrażenia przez Uczestnika zgody na przetwarzanie danych przez okres przedawnienia roszczeń.

5. Podane dane osobowe będą przetwarzane na podstawie zgody wyrażonej przez Uczestnika (art. 6 ust. 1 pkt a) ROZPORZĄDZENIA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO 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.
6. Administrator w celu przeprowadzenia Konkursu powierzy Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych Uczestników. Odbiorcami danych będą również podmioty udostępniające systemy teleinformatyczne wykorzystywane na potrzeby przeprowadzenia Konkursu.
7. 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.
8. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. W pozostałym zakresie zastosowanie znajdują informacje zawarte na stronie www.play.pl/oi.
10. Dane osobowe Uczestników, 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. ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ

1. Organizator jest jednocześnie usługodawcą usług świadczonych drogą elektroniczną w rozumieniu Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (tj. Dz.U. z 2017 r. poz. 1219) z późn. zm.). Regulamin stanowi jednocześnie regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ww. ustawy.
2. Organizator udostępnia Uczestnikom usługę polegającą na dostępie do strony internetowej www.playdlawosp.pl i udostępnionych w ramach tej strony funkcjonalności, a także przesyłaniu do Uczestników korespondencji związanej z przeprowadzeniem Konkursu na adres poczty elektronicznej podany w formularzu zgłoszeniowym.
3. Dla współpracy z systemem teleinformatycznym, którym posługuje się Organizator, Uczestnik powinien dysponować sprzętem (smartfonem, komputer, tablet) i systemem informatycznym spełniającym następujące wymagania techniczne:
 - a) połączenie z siecią Internet,
 - b) poprawnie skonfigurowana poczta elektroniczna.
4. Organizator zapewnia działanie systemu teleinformatycznego, który umożliwia korzystanie przez Uczestnika z usługi świadczonej drogą elektroniczną, w sposób uniemożliwiający dostęp osób nieuprawnionych do treści przekazu składającego się na tę usługę, w szczególności przy wykorzystaniu technik kryptograficznych odpowiednich dla właściwości świadczonej usługi, a także umożliwia jednoznaczną identyfikację stron usługi świadczonej drogą elektroniczną. W razie planowanych przerw, modernizacji lub też w innych podobnych wypadkach Organizator może powiadomić o nich Uczestnika poprzez informację na stronie internetowej www.playdlawosp.pl.
5. Celem zapobieżenia pozyskiwania i modyfikacji przez osoby nieuprawnione danych osobowych przesyłanych drogą elektroniczną udostępnia się następujące środki techniczne:
 - a) Kodowanie transmisji danych protokołem SSL z podpisanym kluczem,
 - b) Zabezpieczenie bazy danych przed niepowołanym dostępem.
6. Rozpoczęcie przez Uczestnika korzystania z usług objętych Regulaminem lub akceptacja przez Uczestnika Regulaminu jest równoznaczna z zawarciem umowy.
7. Zgoda Uczestnika na korzystanie z objętych Regulaminem usług świadczonych drogą elektroniczną może być w każdej chwili cofnięta. Rozwiązanie umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną świadczonej w oparciu o Regulamin dokonuje się na podstawie prośby Uczestnika o usunięcie z bazy danych. Dokonane przez Uczestnika zgłoszenie do udziału w Konkursie staje się nieważne z chwilą cofnięcia przez Uczestnika zgody na świadczenie usług drogą elektroniczną.
8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia § 7 Regulaminu.

9. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym w szczególności przepisy Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną.

§ 7. ZASADY AKCJI „WOŚP – live stream- PLAY LIVE SHOW”

1. Udział w Akcji możliwy jest wyłącznie dla Zwycięzców Konkursu i zgłoszonych przez nich osób towarzyszących, którzy stawią się w dniu i miejscu odbywania Akcji.
2. Organizator odmówi udziału w Akcji osobom znajdującym się po wpływie alkoholu lub innych środków odurzających.
3. Uczestnicy Akcji, które w trakcie Akcji będą zachowywać się w sposób naganny, niepoprawny, wulgarny lub w jakikolwiek inny sposób mogący godzić w dobre imię Organizatora, Fundatora, Idoli i innych osób uczestniczących w Akcji, zostaną usunięci z udziału w Akcji.
4. Zwycięzcy konkursu, aby wziąć udział w Akcji, niniejszym wyrażają zgodę na publiczne wykorzystanie ich wizerunku w internecie, telewizji

§8. PRAWA I OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek zakłócenia w działaniu łączy teleinformatycznych, serwerów, interfejsów, przeglądarek, za pomocą których Uczestnik może przystąpić do uczestnictwa w Konkursie, chyba że zakłócenia te spowodowane są nieprawidłowym działaniem sprzętu, aplikacji lub podmiotów, za które Organizator ponosi odpowiedzialność zgodnie z przepisami prawa.
2. Organizator może wykluczyć z udziału w Konkursie Uczestników, a w skrajnych przypadkach może zablokować uczestnictwo w Konkursie tych Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
 - a. prowadzą działania sprzeczne z prawem, z dobrymi obyczajami, a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich,
 - b. prowadzą działania, co do których znajdzie uzasadniona podstawa do tego by uznać, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Konkursu,
 - c. prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub Partnera lub godzą w ich wizerunek,
 - d. w jakiegokolwiek sposób pośrednio lub bezpośrednio ingerują w mechanizm Strony Konkursowej.
3. W przypadku zaistnienia siły wyższej lub innego zdarzenia, na które Organizator nie ma wpływu, Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Konkursu. W takim przypadku Organizator poinformuje Uczestników o powodach zaistniałych zmian lub zaproponuje inną formę akcji, która nie pogorszy dotychczasowych warunków uczestnictwa, a w szczególności nie będzie oferować nagrody o mniejszej wartości lub gorszej jakości jak pierwotnie przyrzekana.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, jeśli Użytkownik nie może wziąć udziału w Konkursie z następujących przyczyn:
 - a. ewentualne problemy techniczne, w szczególności związane z działaniem dostawców usług internetowych, które mogłyby mieć wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w Konkursie,
 - b. połączenia internetowe, w szczególności za przerwanie, zawieszenie lub zniekształcenie takiego połączenia mogących spowodować stratę lub zniszczenie treści przesłanych na Stronę Konkursową drogą elektroniczną,
 - c. naruszenie przez Uczestników dóbr osobistych osób trzecich, chyba że przyczyny te spowodowane są nieprawidłowym działaniem sprzętu, aplikacji lub podmiotów, za które Organizator lub Partner ponoszą odpowiedzialność zgodnie z przepisami prawa.

§ 9. PRAWA AUTORSKIE

1. Zadania Konkursowe należy wykonać samodzielnie, muszą być pracami autorskimi, które wcześniej nie były nagradzane ani w jakikolwiek sposób wykorzystywane i publikowane.
2. Zgłaszając Zadanie konkursowe Uczestnik oświadcza iż:
 - a. przysługują mu prawa autorskie do Zadania konkursowego - utworu, 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, o której mowa w ust. 4 poniżej;
 - b. wyraża zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku w przypadku zwycięstwa w Konkursie i udziału w Akcji.
3. Uczestnik, zamieszczając Zadanie Konkursowe udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej w czasie ani w przestrzeni, nieodpłatnej licencji do korzystania z zamieszczonego utworu – Zadania Konkursowego, w zakresie przeprowadzenia Konkursu oraz dla potrzeb prawidłowej realizacji Konkursu, w zakresie określonych w ust. 4 poniżej pól eksploatacji. Uczestnik wyraża zgodę, aby Zadania Konkursowe, były widoczne dla wszystkich osób o i inne miejsca, w których Organizator lub Partner udostępnią Zadania Konkursowe.
4. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy Zadania konkursowego, w tym techniką cyfrową, audiowizualną na jakichkolwiek nośnikach, bez ograniczeń co do ilości i wielkości;
 - b. wprowadzanie i przetwarzanie w pamięci komputerów i serwerów sieci komputerowych, sieci multimedialnych oraz sieci teleinformatycznych umożliwiających zwielokrotnianie Zadania konkursowego w pamięci telefonów komórkowych i odtwarzanie Zadania konkursowego za pomocą tych telefonów; wprowadzanie i przetwarzanie w sieci Internet, w tym w szczególności uploading i downloading;
 - c. publicznego wykonania, wystawiania, wyświetlania, odtwarzania oraz nadawania i reemitowania, a także publicznego udostępniania Zadania konkursowego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - d. modyfikowanie Zadania konkursowego w całości lub części oraz dokonywanie jej opracowań w całości lub części, w szczególności prawo do korekty, przeróbek, jakichkolwiek zmian i adaptacji poszczególnych elementów Zadania Konkursowego lub całości.

§ 10. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje Uczestników dotyczące Konkursu muszą być pod rygorem nieważności złożone na piśmie w ciągu 14 dni od zakończenia Konkursu na adres siedziby Organizatora lub mailowo na adres e-mail kontakt@playdlawosp.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 § 10. ust. 1. Regulaminu. Reklamacja powinna zawierać informację, że dotyczy Konkursu „WOŚP – live stream- PLAY LIVE SHOW”, 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 § 10 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.

§ 11. 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 naruszają 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 stronie internetowej playdlawosp.pl/regulamin.pdf
3. W przypadku zaistnienia siły wyższej, Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Konkursu.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 28 grudnia 2018 r.