

Regulamin Konkursu „Legendarny Lootbox #Samsung4Gamers”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu „Legendarny Lootbox #Samsung4Gamers” (dalej „Konkurs”) jest: spółka pod firmą Samsung Electronics Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Postępu 14, 02-676 Warszawa wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000128080, kapitał zakładowy 52.759.500 zł, NIP 526-10-44-039, REGON 011612810 dalej określana jako „Samsung” lub „Organizator”.
2. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu art. 2 ust. 1 ustawy o grach hazardowych z dnia 19.11.2009 r. (t.j. Dz. U. z 2016 r., poz. 471 z późn. zm.) i nie podlega regulacjom zawartym w ww. ustawie i rozporządzeniach wykonawczych do tej ustawy.
3. Konkurs odbędzie się w dniach 01.03.2018 – 04.03.2018 r. na serwisie społecznościowym Twitter. 01.03.2018 o wybranej przez Organizatora godzinie, na Twitterze Samsung Polska zostanie opublikowany tweet konkursowy z pytaniami konkursowymi. Zgłoszenie konkursowe składa się po zapoznaniu z powyższym regulaminem, publikując tweeta na serwisie społecznościowym Twitter z odpowiednim hashtagem oraz oznaczeniami wskazanymi w zadaniu konkursowym, opisanym poniżej.
4. Konkurs jest prowadzony na portalu społecznościowym Twitter.
5. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 k.c.
6. Partner - Pride and Glory Huge Idea Sp. z o.o. SKA wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000318246, NIP 525-24-44-130, Regon 141653603, który wspiera Organizatora w prowadzeniu Konkursu.

II. UCZESTNICY KONKURSU

1. Uczestnikiem Konkursu (dalej jako: „Uczestnik”) może być osoba fizyczna (pełnoletnia, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych) zamieszkała na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, która jest zarejestrowanym użytkownikiem portalu społecznościowego Twitter i która w czasie trwania Konkursu, na swoim profilu w portalu społecznościowym Twitter opublikowała odpowiedź na zadanie konkursowe w formie tweeta zawierającego odpowiedni hashtag oraz oznaczenia wskazane w zadaniu konkursowym.
2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu na zlecenie Organizatora, ich małżonkowie, zstępni, wstępni oraz rodzeństwo.

III. ZASADY KONKURSU

1. Wysyłając zgłoszenie do Konkursu, Uczestnik akceptuje jednocześnie postanowienia niniejszego

Regulaminu.

2. Konkurs polega na udzieleniu kreatywnej odpowiedzi na pytanie konkursowe.
3. W dniu 01 marca 2018 r. Organizator opublikuje na Twitterze Samsung Polska <https://twitter.com/SamsungPolska> tweeta konkursowego zawierającego pytanie konkursowe. Uczestnicy mogą udzielać odpowiedzi do dnia 04.03.2018 do godz. 23:59.
4. Organizator nagrodzi w Konkursie 6 (słownie: sześciu) Uczestników, których odpowiedzi konkursowe na pytanie konkursowe zostaną ocenione przez Komisję Konkursową jako najbardziej kreatywne. W ramach konkursu Organizator przyzna jedną Nagrodę Główną oraz 5 Nagród Pocieszenia.
5. Jeden Uczestnik może wygrać tylko jedną nagrodę, niezależnie od tego, ile odpowiedzi konkursowych zamieści na swoim profilu w serwisie społecznościowym Twitter.
6. Zgłoszenie Konkursowe:
 - a) powinno składać się maksymalnie ze 280 znaków (uwzględniając spacje, znaki interpunkcyjne, oznaczenia, hashtagi);
 - b) powinna być wynikiem osobistej twórczości Uczestnika;
 - c) powinno zawierać oznaczenie profilu @SamsungPolska, hashtag #Samsung4Gamers;
 - d) nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych lub treści sprzecznych z prawem;
 - e) nie może naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności: dóbr osobistych i praw autorskich oraz praw do znaków towarowych.
7. Organizator zastrzega, że z Konkursu będą wykluczane osoby, których odpowiedź na pytanie konkursowe naruszy wymagania określone w ust. 6 powyżej. Odpowiedzi takich osób w ogóle nie będą uwzględniane w Konkursie.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich bądź innych praw czy dóbr innych osób przez Uczestników Konkursu. W przypadku, gdy osoby uprawnione zwrócą się do Organizatora z roszczeniami w związku z wykorzystywaniem przez niego przekazanych w ramach Konkursu i nagrodzonych prac, Uczestnik, który zamieścił kwestionowaną odpowiedź konkursową, zobowiązany jest zwolnić Organizatora od roszczeń osób trzecich lub wyrównać poniesione przez Organizatora szkody wynikające z konieczności zaspokojenia roszczeń osób trzecich.
9. Powołana przez lub na zlecenie Organizatora Komisja Konkursowa (składająca się z trzech osób), oceni wszystkie zgłoszone do Konkursu odpowiedzi konkursowe i spośród nich wybierze 1 (jednego) Laureata Nagrody Główniej oraz 5 (pięciu) Laureatów Nagród Pocieszenia, którzy w ocenie Komisji Konkursowej:
 - a. Udzielili najbardziej kreatywnych odpowiedzi.
 - b. W odpowiedzi poprawnie oznaczyli profil @SamsungPolska
 - c. W odpowiedzi dodali hashtag #Samsung4Gamers
 - d. oraz dodatkowo wyrażą zgodę na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych (imię i nazwisko oraz adres mailowy) w celu przekazania nagrody zgodnie z postanowieniami regulaminu niniejszego Konkursu.
10. Komisja Konkursowa oceniać będzie odpowiedzi Uczestników w sposób subiektywny i niezależny, według własnego indywidualnego przekonania o poziomie kreatywności udzielonych przez Uczestników odpowiedzi. Dodatkowo Komisja Konkursowa sporządzi listę 5 (słownie: pięciu) Uczestników rezerwowych, na wypadek, gdyby z listy laureatów konieczne było usunięcie któregoś

z laureatów lub mimo podjętej dwukrotnie w ciągu dwóch dni próby kontaktu z uczestnikiem nie było możliwe nawiązanie z nim kontaktu w celu ustalenia sposobu przekazania nagrody. Ocena Komisji Konkursowej zostanie przeprowadzona do dnia 06 marca 2018 r. do godz. 18.00.

11. Decyzja Komisji Konkursowej o umieszczeniu Uczestnika na liście laureatów lub na liście rezerwowej jest wiążąca.
12. Zbyt mała liczba zgłoszeń konkursowych lub brak zgłoszeń konkursowych realizujących postanowienia niniejszego Regulaminu, a tym samym brak możliwości wyboru wszystkich laureatów, uprawnia Organizatora do wyboru mniejszej ilości Laureatów i Uczestników rezerwowych. W konsekwencji nieprzyznane nagrody pozostaną do dyspozycji Organizatora.
13. Jeśli na liście Laureatów zostaną uwzględnione dwie odpowiedzi tego samego Uczestnika, Komisja Konkursowa usunie tę odpowiedź, która znalazła się na niższym miejscu. W takiej sytuacji Laureaci, którzy zajęli kolejne miejsca, przesuwają się o jedno miejsce do góry, a na ostatnie miejsce listy Laureatów wchodzi pierwszy Uczestnik z listy rezerwowej.
14. Komisja Konkursowa do dnia 7 marca 2018 r. skontaktuje się z Laureatami za pomocą portalu społecznościowego Twitter.
15. Laureat Nagrody Głównej, pod warunkiem wysłania do Organizatora do dnia 12 marca 2018 r. wiadomości zwrotnej na adres mailowy: samsung-konkurs@vml-poland.com z danymi do wysłania nagrody, otrzymuje nagrody o łącznej wartości 6 500 zł brutto, w postaci:
 - a. Monitor: Curved QLED 27" CHG70 (<https://www.samsung.com/pl/monitors/curved-c32hg70/LC27HG70QQUXEN/>)
 - b. Komputer: Komputronik IEM Certified PC 2018 [X001] (<https://www.komputronik.pl/product/436420/komputronik-iem-certified-pc-2018-x001-.html?fromVariant=1>)
 - c. Klawiaturę: Logitech G213 Prodigy (<https://www.komputronik.pl/product/348181/logitech-g213-prodigy.html>)
 - d. Mysz: Logitech G502 Proteus Spectrum (<https://www.komputronik.pl/product/308683/logitech-g502-proteus-spectrum.html>)
 - e. Dysk: Samsung 960 Evo M.2 250GB (<https://www.komputronik.pl/product/371395/samsung-960-evo-m-2-250gb.html>)
16. Każdy z Laureatów Nagrody Pocieszenia, pod warunkiem wysłania do Organizatora do dnia 12 marca 2018 r. wiadomości zwrotnej na adres mailowy: samsung-konkurs@vml-poland.com z danymi do wysłania nagrody, otrzyma jedną nagrodę o wartości 119 zł brutto w postaci:
 - a. Mysz: Logitech G203 Prodigy (<https://www.komputronik.pl/product/359955/logitech-g203-prodigy.html>)
17. Każdy z Laureatów otrzyma także dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie 11,11% wartości przyznanej nagrody. Ta dodatkowa nagroda pieniężna nie zostanie wydana laureatom, Organizator potrąci ją przed wydaniem nagrody i jako płatnik odprowadzi ją do właściwego urzędu skarbowego, tytułem zryczałtowanego podatku dochodowego w wysokości 10 % wartości wygranej. Uczestnicy wyrażają zgodę i upoważniają Organizatora do dokonania stosownego potrącenia.
18. Lista laureatów zostanie ogłoszona do dnia 7 marca 2018 r. w komentarzu pod tweetem konkursowym na stronie <https://twitter.com/SamsungPolska>. Opublikowane zostaną nazwy profili Laureatów Konkursu.
19. W przypadku nieskontaktowania się z Organizatorem w sposób i w terminie wskazanym w pkt 15 i pkt 16 laureat traci prawo do nagrody i zostaje usunięty z listy Laureatów. W takim przypadku Laureaci, którzy zajęli kolejne miejsca na liście laureatów, przesuwają się o jedno miejsce do góry, a na ostatnie miejsce listy laureatów wchodzi pierwszy Uczestnik z listy rezerwowej. Organizator opublikuje w dniu 13 marca 2018 r., pod tweetem konkursowym nazwę profilu uczestnika który

wchodzi na listę Laureatów w przypadku, gdy zostanie zastosowana powyżej opisana mechanika. Tego samego dnia Organizator skontaktuje się z ww. Uczestnikami, którzy pod warunkiem wysłania do Organizatora do dnia 19 marca 2018 r. wiadomości zwrotnej na adres mailowy: samsung-konkurs@vml-poland.com z danymi do wysłania nagrody, otrzymują przypisaną im nagrodę. Brak odpowiedzi Uczestnika w powyższym terminie powoduje, że nagrody pozostaną do dyspozycji Organizatora.

20. Nagrody zostaną wydane Laureatom Konkursu do dn. 30 marca 2018 r. w formie przesyłki kurierska na adres wskazany przez Laureata.
21. Nagrody zostaną wydane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
22. Laureatowi nie przysługuje prawo do wymiany nagrody na inną ani na gotówkę.

IV. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie pytania i reklamacje związane z Konkursem należy przysyłać e-mailem na adres: samsung-konkurs@vml-poland.com. Reklamacje są przyjmowane najpóźniej do 14 kwietnia 2018 r. (decyduje data wpływu wiadomości na serwer obsługujący pocztę przychodzącą Partnera).
2. Reklamacja powinna zawierać dane umożliwiające identyfikację Uczestnika oraz wskazanie przyczyn i podstaw jej złożenia.
3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 48 godzin roboczych od ich otrzymania. Odpowiedź zostanie przesłana na adres e-mail, z którego zostało wysłane zgłoszenie.
4. Decyzja w przedmiocie reklamacji jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie, co nie pozbawia Uczestnika Konkursu uprawnień do dochodzenia roszczeń wynikających z przepisów prawa.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin dostępny jest na stronie <https://twitter.com/SamsungPolska> oraz w siedzibie Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego regulaminu w zakresie dozwolonym przez przepisy prawa. Zasady przeprowadzania Konkursu określa wyłącznie niniejszy Regulamin.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieodebranie przez Uczestnika wiadomości email przesyłanych do niego w związku z Konkursem, wynikające z podania przez Uczestnika błędnych danych osobowych lub ze stosowania przez Uczestnika narzędzi i ustawień antyspamowych. W razie stosowania narzędzi i ustawień antyspamowych, Uczestnik jest zobowiązany do regularnego sprawdzania czy wiadomości od Organizatora nie trafiły do skrzynki mailowej zawierającej wiadomości zakwalifikowane jako spam.
3. Organizator zastrzega na swoją rzecz prawo do wykorzystania materiałów nadesłanych przez Uczestników jako odpowiedzi konkursowe w celach promocyjnych Organizatora. W tym celu Uczestnicy, w zamian za możliwość wzięcia udziału w Konkursie, udzielają Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej w czasie i co do terytorium, licencji na korzystanie z utworów zgłoszonych do Konkursu na następujących polach eksploatacji:
 - a) wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b) zwielokrotnianie utworu w inny sposób, nie prowadzące do wytworzenia egzemplarzy, w szczególności wprowadzenie utworu do pamięci komputera;
 - c) rozpowszechnianie egzemplarzy utworu, w szczególności poprzez wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - d) rozpowszechnianie utworu bez pośrednictwa egzemplarzy, w szczególności publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w

miejscu i w czasie przez siebie wybranym;

- e) wykorzystywanie w dowolny sposób, niezależnie od użytego medium, w całości lub części, w działalności reklamowej i marketingowej.
4. Z chwilą wydania nagrody, Organizator nabywa, bez odrębnego wynagrodzenia, całość autorskich praw majątkowych do utworu w postaci nagrodzonej odpowiedzi konkursowej, bez jakichkolwiek ograniczeń czasowych czy terytorialnych, w szczególności w zakresie następujących pól eksploatacji:
- a) wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b) zwielokrotnianie utworu w inny sposób, nie prowadzące do wytworzenia egzemplarzy, w szczególności wprowadzenie utworu do pamięci komputera;
 - c) rozpowszechnianie egzemplarzy utworu, w szczególności poprzez wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - d) rozpowszechnianie utworu bez pośrednictwa egzemplarzy, w szczególności publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - e) wykorzystywanie w dowolny sposób, niezależnie od użytego medium, w całości lub części, w działalności reklamowej i marketingowej Organizatora.

Z chwilą wydania nagrody Uczestnik przenosi na Organizatora autorskie prawa majątkowe do utworu w powyżej wskazanym zakresie wraz z wyłącznym prawem wykonywania autorskich praw zależnych oraz z wyłącznym prawem zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych do utworu, a także upoważnia Organizatora do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności, jak również do wykonywania innych autorskich praw osobistych do utworu.

5. Uczestnik, który zamieścił nagrodzoną odpowiedź, upoważnia Organizatora do dokonywania modyfikacji swojej odpowiedzi, w celu wykorzystania jej na potrzeby promocji czy reklamy. Uczestnik upoważnia Organizatora do niewskazywania autora utworu w przypadku wykorzystywania odpowiedzi konkursowej w działalności marketingowej Organizatora.
6. Organizator Konkursu, może zwrócić się do Uczestnika Konkursu z wnioskiem o zawarcie stosownej umowy dotyczącej przeniesienia praw autorskich i praw zależnych do wybranego do narodzenia Zgłoszenia Konkursowego na piśmie. Od uprzedniego zawarcia takiej umowy, o treści odpowiadającej postanowieniom punktu 5 powyżej, uzależnione może zostać nabycie prawa do nagrody przez Uczestnika.
7. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Samsung Electronics Polska sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (adres: 02-676 Warszawa, ul. Postępu 14), który dla celów prowadzenia Konkursu powierzył ich przetwarzanie Pride and Glory Huge Idea Sp. z o.o. SKA, w zakresie określonym niniejszym Regulaminem, w szczególności w celu obsługi procesu reklamacyjnego w ramach Konkursu. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą przez administratora danych osobowych oraz Pride and Glory Huge Idea Sp. z o.o. SKA przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych i niniejszym regulaminie wyłącznie w celu obsługi Konkursu.
8. Przetwarzanie danych osobowych obejmować będzie wyłącznie dane osobowe przekazane przez Uczestników w ramach obsługi Konkursu. Zgoda na przetwarzanie danych jest dobrowolna, jednakże może być konieczna do wzięcia udziału w Konkursu, przekazania nagrody lub obsługi postępowania reklamacyjnego. Uczestnik kontaktując się Organizatorem lub Pride and Glory Huge Idea Sp. z o.o. SKA w związku z udziałem w Konkursu, wysyłając zgłoszenie udziału w Konkursie wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu i zakresie wskazanym powyżej.
9. Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu do danych osobowych oraz ich poprawiania, a także prawo do wycofania swojej zgody na przetwarzanie danych osobowych.

10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zmianę miejsca zamieszkania lub zmianę podanego przez Uczestnika adresu do korespondencji, jak również za zmiany innych danych uniemożliwiających prawidłowe zawiadomienie Uczestnika lub przekazanie mu nagrody. Uczestnicy, których dane osobowe uległy zmianie po podaniu ich do wiadomości Organizatora, są zobowiązani niezwłocznie powiadomić o ww. zmianie oraz podać nowe dane osobowe, jeśli zmiana danych osobowych uniemożliwia doręczenie korespondencji.