

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs organizowany jest przez firmę GRY-OnLine S.A. z siedzibą przy ul. Gabrieli Zapolskiej 16A, 30-126 w Krakowie; KRS 0000294732, Sąd Rejonowy Kraków-Śródmieście, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP 677-21-54-611, kapitał akcyjny 700 000 PLN (opłacony w całości), (zwaney dalej: „Organizatorem”).
2. Konkurs organizowany jest na zlecenie Carat Polska Sp. z o. o., z siedzibą w Warszawie przy ulicy Czerskiej 12, kodzie pocztowym 00-732, działający na zlecenie mBank S.A. Bankowość Detaliczna, z siedzibą w Warszawie przy ul. Prosta 18, kodzie pocztowym 00-850 (zwanym dalej: „Zleceniodawcą”).
3. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U.2009.201.1540, wraz z późn. zm.).
4. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
5. Prawem właściwym dla wszelkich stosunków prawnych powstałych w związku z organizowaniem i uczestnictwem w konkursie jest prawo polskie.

UCZESTNIK KONKURSU

6. Uczestnikiem konkursu (zwanym dalej: „Uczestnik”) może być tylko osoba fizyczna, która jednocześnie:
 - a. ukończyła osiemnaście (18) lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych lub ukończyła trzynaście (13) lat i posiada zgodę swojego opiekuna prawnego na uczestnictwo w konkursie;
 - b. zamieszkuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i jest jej obywatelem;
 - c. zapoznała się z brzmieniem regulaminu i zaakceptowała jego treść;
 - d. spełniła Warunki Uczestnictwa;
 - e. wyraziła zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych na zasadach określonych w regulaminie lub jej opiekun prawny wyraził zgodę na przetwarzanie tych danych.

SZCZEGÓŁY KONKURSU

7. Konkurs zostanie przeprowadzony na stronie internetowej: <https://wyzwaniambanku.pl/>, na podstronie poświęconej konkursowi o nazwie “Wyzwanie Back to School”: <https://wyzwaniambanku.pl/challenges/back-to-school>. Obie strony stworzone są przez Organizatora.
8. Konkurs rozpoczyna się 19.09.2022 roku. Okres zgłaszania Prac Konkursowych trwa do 9.10.2022 roku włącznie. Prace zgłoszone po tym terminie nie będą brały udziału w Konkursie. Wyłonienie zwycięzców nastąpi 17.10.2022r. i zostanie ogłoszone na stronie <https://wyzwaniambanku.pl/challenges/back-to-school>.
9. Konkurs polega na przesłaniu zgłoszenia do zadania konkursowego: „Wybierz drużynę Kecbia albo Manoyka, a następnie opisz swój dzień w pięciu emotkach.”
10. Zgłoszenie konkursowe powinno spełniać następujące warunki:
 - zgłoszenie należy opatrzyć wyborem drużyny poprzez zaznaczenie jednego z dwóch pól wyboru („Drużyna Kecbia” bądź „Drużyna Manoyka”);
 - zgłoszenie należy przygotować w formie pięciu emotikonów;
 - zgłoszenie musi być przekazane za pośrednictwem formularza na stronie <https://wyzwaniambanku.pl/challenges/back-to-school/#form>;
11. Zgłoszenie musi zostać wykonane na potrzeby konkursu.

12. W przypadku niespełnienia wymagań technicznych przedstawionych w punktach 9, 10 i 11 zgłoszenie nie będzie rozpatrywane.
13. Uczestnik zachowuje prawo do publikacji pracy konkursowej we własnych mediach społecznościowych, takich jak Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest itd. oraz blogach.

ZGŁOSZENIE

14. Zgłoszenia przyjmowane są przez formularze dostępne na stronie wyzwania (<https://wyzwaniambanku.pl/challenges/back-to-school/#form>) i muszą zawierać:
 - a. podpis (ksywka, imię i nazwisko, inicjały, itp.);
 - b. kontaktowy adres email;
 - c. pracę konkursową zgodną z wymaganiami Regulaminu;
 - d. zaznaczoną zgodę na przetwarzanie danych osobowych;
 - e. zaznaczone oświadczenie o zapoznaniu się z treścią Regulaminu.

WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE

15. Każdy Uczestnik Konkursu ma prawo zgłosić maksymalnie jedną pracę.
16. Aby dane zgłoszenie zostało zakwalifikowane do udziału w Konkursie i podlegało ocenie, musi być przekazane w terminie wskazanym w pkt. 8, zgodnie z wytycznymi postawionymi w pkt. 9, 10, 11, 12 i 14, a ponadto:
 - a. nie może naruszać dobrych obyczajów przyjętych w społecznościach internetowych,
 - b. nie może naruszać praw osób trzecich, w tym praw autorskich; tyczy się to także praw autorskich do oficjalnych materiałów Zleceniodawcy,
 - c. nie może nawiązywać do alkoholu, narkotyków lub intymnych części ciała, a ponadto przekleństw i słów powszechnie uznawanych za obraźliwe. Niedopuszczalne jest także umieszczanie tych słów w wersji ocenzonej.
17. Z chwilą zakwalifikowania zgłoszenia, staje się ono Pracą Konkursową, a użytkownik staje się uczestnikiem Konkursu (zwanym dalej „Uczestnikiem”), a ponadto oświadcza, że:
 - a. jest autorem zgłoszonej Pracy Konkursowej i posiada do niej wszelkie osobiste i majątkowe prawa autorskie;
 - b. oświadcza, że Praca Konkursowa jest zgodna z niniejszym Regulaminem, nie narusza praw osób trzecich, jest wolna od jakichkolwiek roszczeń ze strony osób trzecich;
 - c. zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu;
 - d. udziela nieodpłatnej niewyłącznej licencji na rzecz Organizatora oraz Zleceniodawcy bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, a także zezwala na potencjalne wykorzystanie Pracy Konkursowej w części lub w całości, na wszelkich polach eksploatacji, które zostały wymienione w punkcie 20 „Przeniesienie Praw Autorskich” tego Regulaminu.
18. Uczestnicy Konkursu nie ponoszą żadnych dodatkowych kosztów związanych z udziałem w Konkursie i z odbiorem Nagrody.
19. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie:
 - a. osób prowadzących działania, co do których zajdzie uzasadnione przypuszczenie, że mogą one podejmować działania prowadzące do prób obejścia Regulaminu, lub które w inny sposób dążą do przełamania zabezpieczeń lub zasad przeprowadzania Konkursu;
 - b. osób prowadzących działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub Zleceniodawcy, godzące w ich wizerunek, lub naruszające zasady współzycia społecznego.

PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH

20. Z chwilą przedstawienia zgłoszenia Uczestnik udziela Organizatorowi oraz Zleceniodawcy nieograniczonej w czasie i terytorialnie niewyłącznej licencji na korzystanie z Pracy Konkursowej, obejmującej w najpełniejszym dopuszczalnym prawem zakresie, wszelkie znane pola eksploatacji, w szczególności:
- a. utrwalanie jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym drukiem, na kliszy fotograficznej, na taśmie magnetycznej, cyfrowo;
 - b. zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym drukiem, na kliszy fotograficznej, na taśmie magnetycznej, cyfrowo;
 - c. wprowadzanie do obrotu;
 - d. wprowadzanie do pamięci komputera, do sieci komputerowej lub multimedialnej, do baz danych;
 - e. publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do Pracy Konkursowej w miejscu i czasie przez siebie wybranym (m.in. w Internecie np. w ramach dowolnych stron internetowych oraz jakichkolwiek serwisów w tym serwisów społecznościowych – odpłatnych lub nieodpłatnych, dostępnych m.in. w formacie downloading, streaming, IPTV, ADSL, DSL lub jakiegokolwiek innej), a także w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych z zastosowaniem jakichkolwiek systemów i urządzeń (m.in. telefonów stacjonarnych lub komórkowych, komputerów stacjonarnych lub przenośnych, a także z wykorzystaniem wszelkich dostępnych technologii, za pomocą telekomunikacyjnych sieci przesyłu danych);
 - f. publiczne wykonywanie;
 - g. publiczne odtwarzanie (m.in. za pomocą dowolnych urządzeń analogowych lub cyfrowych posiadających w szczególności funkcje przechowywania i odczytywania plików audio lub video np. komputerów stacjonarnych lub przenośnych, odbiorników radiowych lub telewizyjnych, projektorów, telefonów stacjonarnych lub komórkowych, odtwarzaczy MP3 lub MP4, iPod, iPhone, itp.);
 - h. wystawianie, wyświetlanie, użyczenie, najem, dzierżawa;
 - i. nadawanie drogą emisji telewizyjnej w sposób przewodowy lub bezprzewodowy (w technologii analogowej lub cyfrowej, w sposób kodowany lub niekodowany), w szczególności przez stację naziemną, za pomocą satelity (w tym za pośrednictwem platform cyfrowych) oraz w sposób przewodowy (za pomocą sieci kablowych, połączeń telekomunikacyjnych, telewizji mobilnej, IPTV, DSL, ADSL, itp.) oraz w sposób umożliwiający odbiór za pomocą telefonów komórkowych;
 - j. remitowanie analogowe lub cyfrowe wizji lub fonii (kodowane lub niekodowane, odpłatne lub nieodpłatne, w jakimkolwiek systemie, formacie lub technice), m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych, sieci kablowych, połączeń telekomunikacyjnych, telewizji mobilnej, IPTV, DSL, ADSL, jakiegokolwiek sieci komputerowych (w tym Internetu), itp.;
 - k. rozprowadzanie i rozpowszechnianie w sieciach informatycznych, telekomunikacyjnych lub teleinformatycznych, w szczególności z wykorzystaniem technologii ADSL, DSL, xDSL, Ethernet;
 - l. wykorzystywanie w celach marketingu, promocji i reklamy.

NAGRODA

21. Nagrodami w konkursie są:

a. **Drużyna Kebcia**

- **Miejsce 1** – Nagroda pieniężna w wysokości 1 000,00 złotych polskich (brutto).
- **Miejsca 2 – 11** – Nagroda pieniężna w wysokości 100,00 złotych polskich (brutto).

b. **Drużyna Manoyka**

- **Miejsce 1** – Nagroda pieniężna w wysokości 1 000,00 złotych polskich (brutto).
- **Miejsca 2 – 11** – Nagroda pieniężna w wysokości 100,00 złotych polskich (brutto).

c. **Dodatkowa nagroda dla osób z drużyny, która uzyska większe poparcie społeczności**

- **Miejsce 12 – 21** – Nagroda pieniężna w wysokości 100,00 złotych polskich (brutto).

22. Nagrody nie podlegają zamianie na ekwiwalent pieniężny lub nagrodę innego rodzaju.

23. Uczestnik Konkursu nie może przenieść prawa do uzyskania Nagrody na osoby trzecie.

TRYB WYŁONIENIA ZWYCIĘZCY I PRZEKAZANIA NAGRÓD

24. Sponsorami nagrody w Konkursie są Organizator oraz Zleceniodawca.

25. Wysyłka nagród pieniężnych prowadzona jest tylko na rachunki bankowe prowadzone w Polsce. Wysyłka nagród rzeczowych prowadzona jest tylko na adresy polskie.

26. Zwycięzców Konkursu wyłoni jury powołane przez Organizatora i składające się z jego pracowników, spośród wszystkich zgłoszonych prac, spełniających warunki podane w konkursie.

27. Organizator skontaktuje się z Uczestnikami, którym przyznano Nagrody w Konkursie najpóźniej w ciągu 5 (pięciu) dni roboczych od dnia ogłoszenia wyników – za pośrednictwem wiadomości e-mail, wysłanej w odpowiedzi na wiadomość z pracą konkursową.

28. Zwycięzcy zostaną poproszeni o:

- rejestrację na stronach internetowych Organizatora. Darmowy profil w serwisie GRY-OnLine.pl można założyć na stronie: <https://www.gry-online.pl/rejestracja.asp>;
- wyrażenie zgody na przetwarzanie pozostałych danych osobowych w sekcji „moje gry-online.pl” (punkt: „Chcę otrzymywać specjalnie do mnie skierowane informacje i promocje oraz brać udział w konkursach (...)” w zakładce „Ustawienia”);
- uzupełnienie danych osobowych w sekcji „moje gry-online.pl” niezbędnych do doręczenia nagrody (przycisk „uaktualnij/zmień swoje dane” w zakładce „Ustawienia”). Dane niezbędne do wydania nagrody, przetwarzane w konkursie to:
 - **Wszystkie miejsca** (obie drużyny): imię i nazwisko, adres zamieszkania oraz nazwa banku i numer konta bankowego, na który zostanie przekazana nagroda.

29. Wydanie Nagrody nastąpi po przekazaniu przez Zwycięzców danych niezbędnych do jej wydania, nie później niż w terminie 21 dni roboczych od przekazania tych danych Organizatorowi;

30. W przypadku, gdy Zwycięzca nie przekaze Organizatorowi danych niezbędnych do wydania Nagrody w terminie do 31.10.2022r., Organizator zastrzega sobie:

- możliwość wyboru innego Uczestnika Konkursu, któremu przyznana zostanie Nagroda stosownie do postanowień Regulaminu;
- możliwość nieprzyznania tej Nagrody w ogóle, w całości lub w części.

31. W przypadku naruszenia regulaminu, jury wskazane przez Organizatora w terminie do 2 (dwóch) dni od wykrycia naruszenia, wybierze nowego zwycięzcę.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

32. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające przeprowadzenie Konkursu, których obiektywnie i przy zachowaniu należytej staranności wymaganej w danych okolicznościach nie można było przewidzieć lub którym nie można było zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia siły wyższej.
33. Administratorem danych osobowych w ramach Konkursu jest Organizator. Więcej szczegółów dotyczących polityki prywatności GRY-Online można znaleźć na stronie: <https://www.gry-online.pl/regulamin.asp?ID=12> w tym: gromadzone informacje, w jaki sposób są zbierane i do czego są wykorzystywane, gdzie są przechowywane i w jaki sposób są chronione.
34. Dane osobowe Uczestników konkursu na potrzeby jego przeprowadzenia, w szczególności doręczenia zwycięzcom Nagród oraz odprowadzenia podatku od nagrody, będą przetwarzane przez podmioty prawnie upoważnione przez Organizatora, w tym:
 - a. Biuro Rachunkowe O-MEGA Sp. z o.o., Walerego Sławka 45a, 30-633 Kraków (imię i nazwisko, adres zamieszkania w celach rozliczenia).
35. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne dla prawidłowej realizacji Konkursu. Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu do treści swoich danych oraz ich poprawiania podczas trwania konkursu.
36. Wszelkie pytania dotyczące przeprowadzania konkursu należy kierować na adres info@wyzwaniambanku.pl wraz z dopiskiem „Pytania – Konkurs Wyzwanie mBank - Wyzwanie Back to School”.
37. Ewentualne reklamacje i zastrzeżenia, zawierające dokładne dane personalne zgłaszającego oraz przyczynę reklamacji, należy składać na piśmie w przeciągu 14 dni od daty ogłoszenia Zwycięzców na adres Organizatora (podany w pkt. 1 Regulaminu) lub na adres info@wyzwaniambanku.pl wraz z dopiskiem „Reklamacja – Konkurs Wyzwanie mBank - Wyzwanie Back to School”. Do rozstrzygania reklamacji powołana będzie trzyosobowa Komisja Reklamacyjna, którą wyznaczy Organizator konkursu. Osoba wnosząca reklamację zostanie powiadomiona o jej rozstrzygnięciu za pomocą listu poleconego w terminie 14 dni od daty wniesienia reklamacji. Po wyczerpaniu postępowania reklamacyjnego Uczestnikowi przysługuje prawo do dochodzenia nieuwzględnionych roszczeń we właściwym sądzie.
38. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy firm GRY-OnLine S.A., mBank S.A. Bankowość Detaliczna, firm sponsorujących nagrody, lokalne podmioty tychże, jak również pracownicy agencji współpracujących przy organizacji Konkursu oraz członkowie ich rodzin.
39. Regulamin Konkursu będzie dostępny w terminie od 19.09.2022 r. do 31.11.2022 r. w siedzibie Organizatora Konkursu oraz na stronie <https://wyzwaniambanku.pl/challenges/back-to-school>.
40. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu z niżej wskazanych ważnych przyczyn:
 - a. jeżeli zmiana Regulaminu jest konieczna ze względu na zmianę przepisów powszechnie obowiązującego prawa lub ze względu na uznanie postanowienia Regulaminu za niedozwolone – odpowiednio w tym zakresie;
 - b. realizacji obowiązku wynikającego z prawomocnego orzeczenia sądu lub decyzji organów administracji.

41. Regulamin obejmujący zmiany wprowadzone zgodnie z punktem pierwszym powyżej zostanie udostępniony Uczestnikom na stronie internetowej Organizatora dostępnej pod adresem <https://wyzwaniambanku.pl/challenges/back-to-school> z 14-dniowym wyprzedzeniem. Z takim samym wyprzedzeniem, Regulamin zostanie przesłany na adresy e-mail użytkowników, wskazane podczas rejestracji. Zastrzeżenie możliwości zmian niniejszego Regulaminu nie zwalnia Organizatora z obowiązku realizacji zobowiązań przyjętych na siebie w związku z organizowaniem Konkursu do chwili zmiany regulaminu, polegających w szczególności na przyznaniu wskazanej nagrody.
42. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania wszelkich zmian w niniejszym regulaminie bez konieczności wcześniejszego informowania o tym uczestników, jeśli nie są to zmiany wskazane w punkcie 40. Najbardziej aktualna wersja niniejszego regulaminu dostępna jest na stronie internetowej Konkursu oraz w siedzibie organizatora.
43. Przystępując do udziału w Konkursie, użytkownik potwierdza, że zapoznał się z zasadami zawartymi w niniejszym Regulaminie.