

§ 1. Konkurs

Konkurs, o którym mowa w niniejszym regulaminie (zwany dalej „Konkursem”) jest skierowany do fanów profilu Xbox Polska w serwisie społecznościowym Facebook (zwanymi dalej „Uczestnikami”).

§ 2. Organizator Konkursu

Organizatorem Konkursu jest firma BONUS LVL z siedzibą w 66-016 Zielona Góra, Łężyca-Ceglana 10/5, NIP: 929-173-16-34, REGON: 369771272 („Organizator”).

Organizator jest podmiotem przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 kodeksu cywilnego oraz jest wyłącznie odpowiedzialny za przeprowadzenie Konkursu.

§ 3. Fundator Nagród w Konkursie

1. Fundatorem Nagród w Konkursie jest Microsoft Sp z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 195a; 02-222 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000056838 z siedzibą w Warszawie, <ulica, kod pocztowy>, posiadającą numer identyfikacji podatkowej NIP 527-010-33-91 (zwana dalej "Fundatorem")

2. Nagrody w Konkursie wydaje Organizator.

§ 4. Czas Trwania Konkursu

Konkurs trwa od dnia 1 grudnia 2020 roku, do dnia 24 grudnia 2020 roku, do godziny 23:59.

Zwycięzcy każdej z nagród zostaną wybrani w ciągu 48 godzin, od momentu ogłoszenia nagrody na wybrany dzień.

§ 5. Warunki uczestnictwa w Konkursie

Uczestnikiem Konkursu (zwanym dalej „Uczestnikiem”) może być każda osoba fizyczna, która łącznie spełnia następujące warunki: Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna będąca konsumentem w rozumieniu art. 22 [1] Kodeksu cywilnego. W Konkursie samodzielnie mogą uczestniczyć tylko osoby pełnoletnie o pełnej zdolności do czynności prawnych, osoby niepełnoletnie (ale powyżej 13 lat) uczestniczą w Konkursie za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, którzy odbierają nagrody w ich imieniu.

Z udziału w Konkursie są wykluczeni pracownicy Organizatora oraz Microsoft w tym pracownicy tymczasowi lub zleceniobiorcy Organizatora oraz Microsoft oraz innych podmiotów współpracujących z Organizatorem lub Microsoft przy organizacji niniejszego Konkursu, jak również osoby im bliskie. Za osoby bliskie uważa się małżonka, rodzeństwo, powinowatych do drugiego stopnia, wstępnych, zstępnych i ich małżonków, osoby pozostające w stosunku przysposobienia oraz osoby pozostające we wspólnym pożyciu.

§ 6. Zasady

1. By wziąć udział w konkursie, Uczestnik musi zamieścić swoje zgłoszenie konkursowe jako komentarz pod postem konkursowym.
2. W każdym z konkursów wygrywa określona w poście konkursowym liczba osób, która konkursie wygrywa jedna osoba, która w najciekawszy lub najzabawniejszy sposób odpowie na zadanie konkursowe.
3. Odpowiedzi Konkursowe mogą być nadsyłane godziny 23:59 następnego dnia, po ogłoszeniu nagrody na dany dzień.
4. Zgłoszone prace oceniane są przez 3 osobową Komisję Konkursową.
5. Zgłoszenia konkursowe będą oceniane na zasadzie pomysłowości, humoru i wykonania.
6. Zgłoszenia konkursowe zawierające treści niecenzuralne i przekleństwa będą z miejsca odrzucane i usuwane z komentarzy.
7. Zgłoszenia konkursowe zawierające „mowę nienawiści” będą z miejsca odrzucane i usuwane z komentarzy.
8. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika z udziału w Konkursie w przypadku naruszenia przez niego warunków niniejszego Regulaminu. O decyzji Organizatora Uczestnik zostanie powiadomiony przez przesłanie wiadomości prywatnej w serwisie Facebook.

§ 7. Nagrody

1. W Konkursie przyznane są nagrody, które będą określane każdego dnia w poście konkursowym.

Nagród w Konkursie nie można wymieniać na ekwiwalent pieniężny lub na inne nagrody rzeczowe. Każdemu uprawnionemu do nagrody Uczestnikowi przysługuje prawo do jednej Nagrody w czasie trwania Konkursu. Ponadto, Uczestnik nie może przenieść prawa do nagrody na osobę trzecią.

§ 8. Opłaty i podatki

Fundator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek ewentualne podatki, do uiszczenia których mogą być zobowiązani Uczestnicy w związku z udziałem w Programie i uzyskaniem Nagród.

§ 9. Informacja o wynikach Konkursu

Nagroda zostanie wysłana emailowo, bądź wiadomością prywatną w jednym z serwisów społecznościowych.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność przekazania nagrody Zdobywcy z powodu podania błędnego adresu przez Zdobywcę.

§ 10. Utrata prawa do nagród

1. Jeżeli po dacie rozstrzygnięcia Konkursu pojawią się po stronie Zwycięzcy okoliczności, w wyniku których odpadnie podstawa przyznania nagród (tj. naruszone zostaną warunki niniejszego Regulaminu) dany Uczestnik Konkursu będzie zobowiązany do zwrotu nagród w terminie 7 dni od daty otrzymania stosownego wezwania od Organizatora. Powyższe nie wyłącza możliwości dochodzenia przez Organizatora naprawienia szkody na zasadach ogólnych.
2. Niezależnie od powyższego postanowienia, Komisja zastrzega sobie prawo zmiany i wyboru Zwycięzcy Konkursu w przypadku jakiegokolwiek złamania zasad Konkursu przez nagrodzonego Uczestnika Konkursu. W takiej sytuacji, jeśli wspomniane nieprawidłowości ujawnione zostaną po zrealizowaniu nagród przez nagrodzonego Uczestnika Konkursu, zobowiązany będzie on do zwrotu na rzecz Organizatora równowartości pieniężnej wydanej nagrody.

§ 11. Reklamacja

Reklamacje związane z przebiegiem lub wynikami Konkursu należy kierować na piśmie na adres Organizatora: xbox@bonusvl.com, z dopiskiem „Konkurs”, w terminie do 7 dni od wyłonienia zwycięzców. Reklamacja zostanie rozpatrzona przez Organizatora w terminie 7 dni od jej otrzymania. Uczestnik Konkursu zostanie poinformowany o wynikach postępowania reklamacyjnego drogą elektroniczną w terminie 7 dni od jej rozpatrzenia przez Organizatora.

§ 12. Zgoda na przesyłanie informacji

Każdy Uczestnik Konkursu wyraża zgodę na przesyłanie mu za pomocą środków komunikacji elektronicznej, w szczególności poczty elektronicznej, informacji i korespondencji dotyczącej Konkursu.

§ 13. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

1. W ramach Konkursu będą przetwarzane dane osobowe Uczestników podane w związku z Konkursem (dalej „**Dane Osobowe**”).
2. Odrębnymi Administratorami Danych Osobowych są Organizator oraz Fundator (dalej łącznie, jako „**Administratorzy**” lub indywidualnie jako „**Administrator**”).
3. Dane Osobowe są przetwarzane przez Administratorów w następującym zakresie:
4. Organizator przetwarza Dane Osobowe na potrzeby realizacji Konkursu, w tym oceny prac konkursowych, przyznawania Uczestnikowi Nagrody oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Natomiast,
5. Fundator przetwarza Dane Osobowe Uczestników będących zwycięzcami Konkursu w celach marketingowych Fundatora, w tym w celu marketingu Konkursu przez Fundatora.
6. Organizator i Fundator przetwarzają Dane Osobowe twórców Pracy Konkursowej w celu realizacji umowy licencyjnej, o której jest mowa w § 17.

7. Przetwarzanie Danych Osobowych przez Organizatora dla celów wskazanych powyżej jest zgodne z prawem, bo jest niezbędne do wykonania zobowiązań Organizatora w stosunku do Uczestnika wynikających z Regulaminu oraz z udzielonej licencji na podstawie § 17 Regulaminu. Podstawą prawną przetwarzania Danych Osobowych jest tutaj przetwarzanie w celu realizacji umowy o treści zawartej w Regulaminie, której stroną jest Uczestnik (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 pkt. b) 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), dalej „**RODO**”).

8. Przetwarzanie Danych Osobowych Uczestników będących zwycięzcami Konkursu przez Fundatora jest zgodne z prawem, bo jest niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Fundatora obejmujących cele marketingowe Fundatora, w tym w celu marketingu Projektu przez Fundatora (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit f) RODO). W przypadku przetwarzania Danych Osobowych przez Fundatora w celu realizacji umowy licencji, podstawą prawną przetwarzania Danych Osobowych jest tutaj przetwarzanie w celu realizacji umowy o treści zawartej w Regulaminie, której stroną jest Uczestnik (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 pkt. b) RODO).

9. Podanie Danych Osobowych jest dobrowolne, przy czym niezbędne do udziału w Konkursie.

10. Dane Osobowe będą przetwarzane przez Organizatora do czasu upływu terminu przedawnienia roszczeń dotyczących Konkursu, w tym dane Uczestników, którzy uzyskali prawo do Nagrody, będą przetwarzane przez okres 5 (pięciu) lat, licząc od końca roku, w którym Uczestnik uzyskał prawo do Nagrody, w związku z możliwością przeprowadzenia kontroli przez odpowiednie organy państwowe (kontrola podatkowa lub celno-skarbowa). W przypadku Danych Osobowych przetwarzanych przez Fundatora będą one przetwarzane do czasu wniesienia sprzeciwu przez Uczestnika wobec przetwarzania jego danych osobowych w prawnie uzasadnionym interesie przez Fundatora (tj. w celach marketingowych).

11. Dane Osobowe mogą być przekazywane przez Administratorów: zewnętrznym dostawcom usług (np. drukarniom, agencjom eventowym i marketingowym) jak również prawnikom, księgowym i biegłym rewidentom, organom państwowym, sądom lub innym podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na podstawie przepisów prawa.

12. Dane Osobowe przetwarzane w powyższych celach nie będą podlegać decyzjom podejmowanym wyłącznie na podstawie zautomatyzowanego przetwarzania, w tym profilowania.

13. W przypadkach i na zasadach określonych w przepisach, Uczestnikowi, którego dane są przetwarzane w Konkursie, przysługuje prawo żądania od Administratora dostępu do swoich danych oraz prawo żądania ich poprawiania, sprostowania, usunięcia, ograniczenia ich przetwarzania, oraz prawo do przenoszenia danych. W zakresie, w jakim Dane Osobowe są

przetwarzane w prawnie uzasadnionym interesie na podstawie art. 6 ust. 1 lit f) RODO, osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jej danych osobowych.

14. Administrator podejmuje wszelkie uzasadnione kroki w celu zapewnienia odpowiednich środków bezpieczeństwa w celu ochrony Danych Osobowych. Środki bezpieczeństwa wdrożone przez Administratora są adekwatne do ryzyka związanego z przetwarzaniem danych osobowych i są zgodne z przyjętymi przez Administratora zasadami bezpieczeństwa informatycznego oraz korporacyjnymi zasadami i procedurami zarządzania.

15. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do złożenia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

16. Administrator przechowuje Dane osobowe na terenie Europejskiego Obszaru Gospodarczego (EOG).

17. W przypadku jakichkolwiek pytań związanych z przetwarzaniem Danych Osobowych prosimy o kontakt.

§ 14. Prawa autorskie

(opcjonalnie, tylko jeżeli zadania konkursowe tego wymagają)

1. Uczestnik może przesłać pracę, którą sam wykonał, a jeśli praca stanowi utwór (w rozumieniu Ustawy o Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych) – wyłącznie utwór, do którego przysługują mu wszystkie prawa autorskie („Praca Konkursowa”). Uczestnik potwierdza, że posiada wszelkie osobiste i majątkowe prawa autorskie do pracy konkursowej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenia praw autorskich, innych praw własności intelektualnej ani dóbr osobistych w związku ze zgłoszeniem pracy konkursowej przez uczestnika, treścią takiej pracy konkursowej, czy zgłoszenia.

2. Uczestnik nieodpłatnie udziela na rzecz Organizatora oraz Microsoft i spółek stowarzyszonych Microsoft, w tym Microsoft Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 195 A, („Korzystający”), niewyłącznej oraz nieodpłatnej licencji na czas nieokreślony na korzystanie z Pracy Konkursowej w całości lub w części na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili przesłania Pracy Konkursowej Organizatorowi, w tym wymienionych w art. 50 i art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych („Ustawa”), a w szczególności na następujących polach eksploatacji: (i) trwale lub czasowe zwielokrotnianie Pracy Konkursowej w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; (ii) rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem Pracy Konkursowej lub jej egzemplarzy; (iii) publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do niej w miejscu i czasie przez niego wybranym, (iv) opublikowanie na wewnętrznych i ogólnodostępnych stronach Microsoft i/lub Microsoft Sp. z o.o.; (v) w postaci egzemplarzy rozpowszechnianych wśród pracowników i klientów Microsoft i/lub Microsoft Sp. z o.o.; (vi) w postaci egzemplarzy rozpowszechnianych w trakcie wydarzeń sponsorowanych i współsponsorowanych przez Microsoft i/lub Microsoft Sp. z o.o.; (vii) w postaci wyjątków do wykorzystania w przemówieniach, slajdach, broszurach i innych materiałach marketingowych; oraz (viii) jako punkt referencyjny podczas komunikacji z analitykami, prasą lub ogółem

społeczeństwa. Wspomniane prawa są udzielane na mocy posiadanych przez użytkownika lub będących pod kontrolą Uczestnika stosownych praw własności intelektualnej.

3. Uczestnik udziela Korzystającym zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do opracowań Pracy Konkursowej, w rozumieniu art. 2 Ustawy.

4. Uczestnik zezwala na anonimowe rozpowszechnianie Pracy Konkursowej, z zastrzeżeniem, że Korzystający, wedle własnego wyboru, mogą dołączyć do takiej Pracy Konkursowej, informację zawierającą imiona i nazwiska lub pseudonimy udostępniających ją Uczestników. Uczestnik wyraża zgodę na taką publikację jej/jego imienia i nazwiska lub pseudonimu, jak również na anonimowe rozpowszechnianie Pracy Konkursowej.

5. Uczestnik oświadcza, że przesłana przez niego Praca Konkursowa nie narusza praw osobistych ani majątkowych osób trzecich, w szczególności praw autorskich, praw pokrewnych, wizerunku, innych dóbr osobistych ani ich interesów chronionych przepisami ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, a Uczestnik nabył najpóźniej z chwilą przesłania Pracy Konkursowej wszystkie prawa osób trzecich konieczne do niezakłóconego korzystania z Pracy Konkursowej przez Korzystających.

6. Z tytułu korzystania z Pracy Konkursowej Uczestnikowi nie przysługuje żadne wynagrodzenie. Microsoft nie jest zobowiązany do publikowania ani korzystania z Prac Konkursowych.

§ 15. Postanowienia końcowe

1. W celu uchylenia wątpliwości Microsoft Sp. z o.o. ani Microsoft Corporation nie są współorganizatorami Konkursu.

2. W uzasadnionych przypadkach (np. w razie stwierdzenia nieprawidłowości przy dokonywaniu zgłoszeń przez Uczestników) Organizatorowi i/lub Fundatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, w tym do wcześniejszego zakończenia Konkursu. Ewentualne zmiany będą dokonywane w formie aneksów do Regulaminu oznaczonych kolejnym numerem oraz datą. Regulamin w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w treści oraz jego umieszczenia na Portalu

3. O zakończeniu lub zmianie zasad Konkursu wszyscy Uczestnicy będą powiadomieni z co najmniej 3-dniowym wyprzedzeniem przez Organizatora za pośrednictwem komentarza pod postem konkursowym.

4. Bez uszczerbku dla postanowienia § 16 pkt. 4 powyżej, Zwycięski Uczestnik wyraża zgodę na publikację swojej pracy wraz ze swoim imieniem i nazwiskiem na stronie Konkursu pod adresem: <http://facebook.com/xboxpl>

5. Regulamin podlega przepisom prawa polskiego.