

REGULAMIN KONKURSU
pod nazwą Kampania EDU Windows 10
(dalej nazywanego „konkursem”)

Artykuł 1 Konkurs

Niniejszy konkurs (dalej nazywany „konkursem”) jest skierowany do użytkowników, którzy w trakcie trwania konkursu zainteresują się Windows 10 jako systemem operacyjnym i zechcą dowiedzieć się więcej o jego nowych cechach i możliwościach (dalej nazywani „uczestnikami”).

Artykuł 2 Organizator konkursu

Organizatorem konkursu jest firma Konektor Social, s.r.o., z siedzibą w Czechach, w Pradze (kod pocztowy 12000), Karlovo náměstí, 288/17, Nové Město, Praha 2, wpisana do rejestru przedsiębiorców przy Sądzie Miejskim w Pradze, sygnatura C 210452 (dalej nazywana „organizatorem”), działająca na zlecenie firmy Microsoft Česká Republika a Slovensko, z siedzibą w Czechach, w Pradze, Vyskočilova 1561/4a, 14000 Praga 4, wpisanej do rejestru przedsiębiorców przy Sądzie Miejskim w Pradze z sygnaturą C 12821 (dalej nazywanej „Microsoft”).

Konkurs odbywa się na terenie Polski.

W myśl postanowień Regulaminu organizator składa publiczne przyrzeczenie i ponosi wyłączną odpowiedzialność za przeprowadzenie konkursu. Ponadto organizator będzie współpracować z lokalnymi polskimi pośrednikami w zakresie realizacji i promocji konkursu w mediach.

Artykuł 3 Okres trwania konkursu

Konkurs rozpoczyna się 17 listopada 2020 roku i kończy się 13 grudnia 2020 roku o godzinie 23:59.

Artykuł 4 Dostępność Regulaminu konkursu

Tekst niniejszego Regulaminu zostanie udostępniony w języku polskim na stronie <https://spidersweb.pl>.

Artykuł 5 Warunki udziału w konkursie

Uczestnikiem konkursu mogą być wyłącznie osoby fizyczne spełniające poniższe warunki:

- a) będące konsumentem w rozumieniu artykułu 22¹ Kodeksu cywilnego (tekst jedn., Dz.U. z 2019, poz. 1145 i 1495)
- b) pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych,
- c) zamieszkałe na stałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

Wzięcie udziału w konkursie oznacza zaakceptowanie niniejszego Regulaminu.

Organizator może wykluczyć uczestnika z udziału w konkursie w razie naruszenia przez niego warunków niniejszego Regulaminu. Decyzja podjęta przez organizatora o wykluczeniu uczestnika jest ostateczna.

Udział uczestnika w konkursie nie stanowi podstaw do wysuwania jakichkolwiek roszczeń wobec organizatora dotyczących korzyści lub wynagrodzenia, nieprzewidzianych przez niniejszy Regulamin.

Artykuł 6 Zasady konkursu

Konkurs jest przeprowadzany w formie tematycznego quizu sprawdzającego wiedzę uczestnika dotyczącą cech i możliwości Windows 10. Uczestnik ma za zadanie rozwiązać quiz złożony z 10 pytań i wybrać jedną prawidłową odpowiedź spośród 4 dostępnych opcji. Następnie uczestnik konkursu zostaje poproszony o odpowiedź na 11. otwarte pytanie na temat tego, która funkcja lub cecha Windows 10 ułatwia mu pracę.

Na zakończenie quizu uczestnik konkursu zostaje poproszony o wpisanie swoich danych kontaktowych (adresu e-mail), by przystąpić do konkursu.

Zadaniem uczestnika jest udział w quizie i potwierdzenie poziomu własnej wiedzy na temat cech i możliwości Windows 10.

Quiz jest sporządzony w języku polskim.

Artykuł 7 Nagrody

Nagrody rzeczowe dla zwycięzców konkursu: W konkursie zostanie przyznana tylko jedna (1) nagroda główna – laptop Microsoft Surface Go. Cena rynkowa nagrody w konkursie wynosi około 3 400 PLN.

Nagrada w konkursie nie może zostać wymieniona na ekwiwalent w pieniądzu ani na inne nagrody rzeczowe.

Nagrody w konkursie zapewnia Microsoft.

Artykuł 8 Podatki i opłaty

Do wartości każdej z nagród wymienionych w artykule 7.1 zostanie doliczona dodatkowa nagroda pieniężna w wartości 10% nagrody rzeczowej. Uczestnicy wyrażają zgodę na to, by należne im dodatkowe nagrody pieniężne zostały zatrzymane przez organizatora i w całości przeznaczone przez niego jako płatnika podatku na zapłatę zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród przyznanych w konkursie. Kwota podatku należnego zostanie wpłacona przez organizatora na konto urzędu skarbowego w terminie przewidzianym przez przepisy prawa. Uczestnik uzupełni i podpisze właściwą deklarację dla potrzeb podatkowych i przekaze ją organizatorowi.

Microsoft nie ponosi żadnej odpowiedzialności za podatki i opłaty obciążające uczestników w związku z wygraniem nagrody.

Artykuł 9 Zasady rozstrzygnięcia konkursu / wybór zwycięzców

Spośród uczestników konkursu zostanie wyłoniony jeden (1) zwycięzca, dalej nazywany „zwycięzcą”.

Organizator wybierze jednego (1) zwycięzcę lub zwyciężczynię. Organizator powoła komisję i wybierze zwycięzcę lub zwyciężczynię na podstawie odpowiedzi udzielonej na 11. otwarte pytanie. Komisja wybierze na zwycięzcę lub zwyciężczynię osobę, która udzieliła najciekawszej odpowiedzi.

Zwycięzca lub zwyciężczyni konkursu zostanie wybrany i organizator skontaktuje się z nim lub z nią w terminie do 16 grudnia 2020 roku.

Jeżeli w terminie wskazanym przez organizatora nie otrzyma on od zwycięzcy lub zwyciężczyni wszystkich potrzebnych informacji, takich jak adres, wówczas może wybrać innego zwycięzcę lub zwyciężczynię spośród pozostałych uczestników. Decyzja organizatora jest ostateczna.

Artykuł 10 Informacje na temat wyników konkursu/wręczenie nagrody głównej

Organizator w terminie do 16 grudnia 2020 roku poinformuje zwycięzcę lub zwyciężczynię konkursu o przyznanej nagrodzie w e-mailu przesłanym na adres e-mailowy wskazany przez uczestnika w formularzu rejestracyjnym.

Nagroda zostanie dostarczona przez organizatora za pośrednictwem kuriera w ciągu 30 dni od ogłoszenia wyników konkursu i po uzgodnieniu z uczestnikiem konkursu drogą elektroniczną informacji potrzebnych do dostarczenia nagrody. W ciągu 7 dni roboczych licząc od daty i godziny przesłania zwycięzcy lub zwyciężczyni informacji o nagrodzie na ich adres e-mailowy, zwycięzca lub zwyciężczyni konkursu skontaktuje się z organizatorem, któremu Microsoft powierza obowiązki związane z dostarczeniem nagrody, w celu ustalenia danych i terminów niezbędnych do skutecznego wykonania prawa do nagrody, pod rygorem utraty prawa do tejże nagrody.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nedoręczenie nagrody zwycięzcy lub zwyciężczyni z przyczyn nieleżących po jego stronie, zwłaszcza z powodu podania przez zwycięzcę lub zwyciężczynię nieprawidłowego adresu.

Artykuł 11 Odebranie nagrody uczestnikowi

Jeżeli po dacie rozstrzygnięcia konkursu wystąpią okoliczności uchylające podstawy do przyznania nagród w myśl niniejszego Regulaminu, uczestnik konkursu zwróci nagrodę i wszystkie koszty poniesione przez organizatora w związku z przyznaniem tej nagrody danemu uczestnikowi (lub: zwróci koszty, które organizator poniósł z tytułu przyznania nagrody danemu uczestnikowi) w ciągu 7 dni od otrzymania odnośnego zawiadomienia od organizatora.

Artykuł 12 Reklamacje

Reklamacje dotyczące przebiegu konkursu lub jego wyników należy przysyłać na adres e-mailowy organizatora, tj. poverenec@konektorsocial.cz z dopiskiem „Kampania EDU Windows 10” w ciągu 14 dni od wystąpienia podstaw do reklamacji (liczy się data otrzymania reklamacji przez organizatora). Reklamacje otrzymane przez organizatora będą rozpatrywane w ciągu 7 dni. Uczestnik konkursu zostanie poinformowany o wyniku rozpatrzenia reklamacji drogą elektroniczną.

Artykuł 13 Odpowiedzialność za doręczenia

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za terminowe doręczanie listów, przesyłek pocztowych lub poczty elektronicznej dotyczących przebiegu konkursu, przesyłanych przez uczestników konkursu lub przez nich otrzymywanych.

Artykuł 14 Zgoda na otrzymywanie informacji

Każdy uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie informacji i komunikatów na temat konkursu drogą elektroniczną, zwłaszcza przez pocztę elektroniczną.

Artykuł 15 Zgoda na przetwarzanie danych osobowych

Stosownie do postanowień ustawy z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz.Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem 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 (RODO), , przystępując do konkursu uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez organizatora, wydawcę serwisu Spider's Web (e-motion. sp. z o. o.) i Microsoft w celach wyłącznie związanych z konkursem.

Artykuł 16 Dane osobowe

Jednocześnie uczestnik przystępując do konkursu w trybie określonym w Regulaminie wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych (adres e-mail) na zasadach określonych w Regulaminie w celu udziału w konkursie. Swoją zgodę może w dowolnym momencie odwołać, jednak będzie to skutkowało utratą możliwości udziału w konkursie.

Organizator konkursu jest administratorem danych osobowych uczestnika. Z administratorem danych można kontaktować się drogą elektroniczną.

RODO oznacza Rozporządzenie 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). RODO określa zasady przetwarzania danych osobowych obowiązujące administratora danych osobowych.

Administrator danych osobowych będzie przetwarzać dane osobowe w celu przeprowadzenia konkursu i wyłącznie w związku z realizacją postanowień niniejszego Regulaminu, w tym w celu przekazania nagrody, zawiadomienia zwycięzcy o wynikach konkursu, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji i zapłaty należnych podatków.

Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do dotyczących go danych, do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, zażądania zaprzestania ich przetwarzania i zażądania ich przekazania. W celu skorzystania z powyższych praw uczestnik skontaktuje się z inspektorem ochrony danych. Uczestnikowi przysługuje także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, czyli do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Dane osobowe są udostępniane dobrowolnie, jednak ich udostępnienie jest warunkiem koniecznym udziału w konkursie.

Organizator stosuje odpowiednie środki bezpieczeństwa zgodnie z aktualnym stanem technologii, mające na celu ochronę danych osobowych udostępnionych przez uczestników przed nieuprawnionym użyciem, przetwarzaniem, uzyskiwaniem i modyfikacją.

Po zakończeniu konkursu, przekazaniu nagrody, uregulowaniu należnych podatków i wygaśnięciu terminu wnoszenia reklamacji, dane osobowe uczestników konkursu zostaną usunięte.

Artykuł 17 Postanowienia końcowe

Dla uniknięcia wątpliwości, Microsoft oraz Spider's Web nie jest współorganizatorem konkursu.

Organizator i Microsoft mogą wprowadzać poprawki do postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie będzie to skutkowało pogorszeniem warunków uczestnictwa w konkursie. Dotyczy to w szczególności zmiany terminów poszczególnych czynności konkursowych i zmian w wykazie nagród.

Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z zaakceptowaniem warunków Regulaminu konkursu.