

REGULAMIN KONKURSU „WYGRAJ REMONT”

CZĘŚĆ I. DEFINICJE

1. użytym w treści Regulaminu zwrotom i pojęciom przyznaje się znaczenie wskazane poniżej:

Regulamin - oznacza niniejszy Regulamin regulujący zasady i warunki Konkursu, w szczególności określający warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników w związku z ich udziałem w Konkursie.

Konkurs - oznacza konkurs pod nazwą „WYGRAJ REMONT” organizowany przez Organizatora w terminie i na warunkach wskazanych w treści Regulaminu. Konkurs zostanie przeprowadzony na terenie Parku Handlowego Arena w Gliwicach mieszczącym się przy ul. Jana Nowaka Jeziorańskiego 1 w Gliwicach (dalej: Park Handlowy).

Organizatorem Konkursu jest Agencja 5AM Karolina Musiał, z siedzibą w Mysłowicach, przy ul. Krakowskiej 7/3, 41-400 Mysłowice, NIP 6252396727, Regon 24295235 (dalej: „Organizator”) działająca na zlecenie firmy EPISO 3 Arena spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, al. Aleje Jerozolimskie 56c, Warszawa, NIP 5252550889, WPISANA DO REJESTRU PRZEDSIĘBIORCÓW Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000455718.

Uczestnik - osoba, która spełniła warunki niezbędne do uczestnictwa w Konkursie i przystępuje do Gry.

Urządzenie multimedialne - komputer wyposażony w ekran dotykowy. Służy do przeprowadzania Gier. W Konkursie użyty zostanie 1 (jedno) urządzenie. Stanowisko z Urządzeniem multimedialnym znajduje się na poziomie „0” w pobliżu wejścia głównego do Parku Handlowego.

Gra - oznacza zadanie konkursowe, jakie stawiane jest przed Uczestnikiem. Gra odbywa się na Urządzeniu multimedialnym. Gra polega na udzieleniu odpowiedzi na 10 pytań z dziedziny aranżacji i urządzania pomieszczeń mieszkalnych. Udzielenie odpowiedzi odbywa się poprzez dotknięcie ekranu w miejscu wyświetlenia się odpowiedzi. Wynik określany jest punktowo po zakończeniu Gry. W jednej Grze można zdobyć maksymalnie 10 punktów, jeden punkt za każdą poprawną odpowiedź. Po skończonej Grze Uczestnik otrzymuje Identyfikator. Uczestnik może brać udział w Konkursie wielokrotnie, o ile za każdym razem spełni wymogi Regulaminu. Każdorazowe przystąpienie Uczestnika do gry sumuje zdobyte punkty na otrzymany wcześniej Identyfikator.

Ranking Finałowy – lista Uczestników, którzy biorą udział w Konkursie sporządzona na podstawie ilości zdobytych przez nich punktów w czasie trwania całego Konkursu (od największej do najmniejszej).

SMS - wiadomość tekstowa przesyłana przez Organizatora siecią telefonii komórkowej Uczestnikom Konkursu na podane przez nich numery telefonów komórkowych. Pole nadawcy SMS to „ InfoArena”

Nagrody - w Konkursie przyznane zostaną 3 (trzy) nagrody, za zajęcie pierwszych 3 (trzech) miejsc,

1. za zajęcie 1 (pierwszego) miejsca remont mieszkania o wartości 10.000 zł z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego
2. za zajęcie 2 (drugiego) miejsca karta podarunkowa Home&You o wartości 500zł z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego

3. za zajęcie 3 (trzeciego) miejsca karta podarunkowa Home&You 300 zł z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego

Identyfikator - unikalny numer nadany każdemu Uczestnikowi Konkursu, przypisany do numeru telefonu wpisanego przez Uczestnika. Identyfikator wyświetla się po każdej przeprowadzonej grze po jej zakończeniu. Może być używany w celu zalogowania się do gry zamiennie z numerem telefonu komórkowego.

Część II. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady Konkursu pod nazwą „WYGRAJ REMONT”.
2. Konkurs rozpoczyna się w dniu 10 marca 2018 o godz. 11.00 i potrwa do dnia 24.03.2018 roku do godziny 18.00. Po zakończeniu gier zostanie wygenerowany Ranking Uczestników, na podstawie którego wyłonieni zostaną Laureaci Konkursu.
3. **Przystąpienie do Gry możliwe jest od dnia 10.03.2018. do dnia 24.03.2018 r., w godzinach 11.00-18.00.**
4. Ogłoszenie wyników Konkursu odbędzie się w dniu **25.03.2017 o godzinie 16.00**, na scenie znajdującej się w Parku Handlowym na poziomie „0”.
5. Zakupów uprawniających do wzięcia udziału w Konkursie można dokonać każdego dnia trwania Konkursu w godzinach otwarcia Parku Handlowego z zastrzeżeniem postanowienia pkt. 2 Części II Regulaminu.
6. W Konkursie mogą wziąć udział osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Osoby, które posiadają ograniczoną zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Konkursie za wyrażoną na piśmie zgodą swojego rodzica lub opiekuna prawnego.
7. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora, właściciele i pracownicy sklepów/punktów usługowych znajdujących się na terenie Parku Handlowego, osoby działające na zlecenie ww. podmiotów, pracownicy agencji ochrony i pracownicy firmy sprzątającej, którzy świadczą usługi na terenie Parku Handlowego, osoby zatrudnione przy obsłudze technicznej Konkursu oraz członkowie rodzin wszystkich ww. wymienionych osób (ich wstępni, małżonkowie i zstępni).

Część III. ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem może zostać osoba, która dokonała **zakupu na kwotę co najmniej 50** (pięćdziesiąt) zł brutto na jednym paragonie i zachowa dowód zakupu, tj. oryginalny paragon (faktury nie będą akceptowane). **Kwoty z kilku paragonów nie sumują się.** Ilość Gier, w których Uczestnik może wziąć udział uzależniona jest od kwoty na paragonie, z zachowaniem zasady wielokrotności według zasady, że za każde 50 (pięćdziesiąt) PLN Uczestnik może raz przystąpić do Gry, jednakże z zastrzeżeniem, iż jednorazowo Uczestnik może zagrać maksymalnie 10 razy, niezależnie od wartości dokonanego Zakupu promocyjnego. Przykładowo, jeśli Uczestnik dokona Zakupu promocyjnego za kwotę 5000 PLN brutto lub wyższą przysługuje mu maksymalnie 10 Gier.
2. W Grze mogą wziąć udział osoby, które w czasie jej trwania dokonają zakupów na kwotę nie mniejszą niż 50 (pięćdziesiąt) zł brutto w Parku Handlowym Arena **(z wyłączeniem zakupów w hipermarkecie Carefour)** wskazaną na jednym paragonie fiskalnym.
3. Przez dokonanie zakupu rozumie się zakup towarów (z wyłączeniem napojów alkoholowych, w tym piwa oraz wyrobów tytoniowych, gier hazardowych i produktów leczniczych) lub usług we wszystkich sklepach i punktach usługowych na terenie Parku Handlowego. W przypadku dowodów zakupów, na których widnieją zakupy alkoholu (w tym piwa), wyroby tytoniowe, czy też produkty lecznicze lub gry hazardowe, podstawą do uczestniczenia w Konkursie będzie kwota

- dowodu zakupu, pomniejszona o wartość zakupu alkoholu (w tym piwa), wyrobów tytoniowych, czy też produktów leczniczych lub gier hazardowych.
3. Z udziału w Konkursie wyłączone są dowody transakcji dokonanych w następujących punktach: apteki, placówki bankowe, ubezpieczeniowe, punkty wymiany/skupu kruszców, kantor wymiany walut oraz Punkt Totalizatora Sportowego (Lotto). Transakcje zapłaty za indywidualne rachunki (typu gaz, prąd, telefon i inne media, raty kredytu) dokonane w punktach świadczących usługi przyjmowania zapłaty za rachunki na terenie Parku Handlowego oraz zakup kart telefonicznych pre-paid, również nie uprawniają do udziału w Konkursie.
 4. Płatność za zakupy objęte Konkursem może być dokonana w formie płatności gotówką lub kartą płatniczą wydaną przez bank. Nie będą uznawane za spełniające wymóg Regulaminu dokumenty niestwierdzające ostatecznego nabycia towaru lub usługi (takie jak np. umowy przedwstępne, noty zaliczkowe, faktury pro-forma, wydruki potwierdzające transakcje płatności kartami płatniczymi) lub wystawione w punkcie innym niż działający na terenie Parku Handlowego.
 5. Paragon podlegający opieczętowaniu, uprawniający do wzięcia udziału w Grze, musi spełniać następujące warunki:
 - a) być oryginalny i czytelny,
 - b) data i godzina zakupu oraz wystawienia Paragonu musi przypadać na okres trwania Akcji tzn. być wystawiony w okresie od dnia 10 marca 2018r. od godziny 09:00 do dnia 24 marca 2018r., do godz. 18.00.
 - c) winien być wystawiony w Sklepie znajdującym się na terenie Parku Handlowego (z wyłączeniem placówek wyszczególnionych w Części III Regulaminu).
 6. Uczestnik samodzielnie rejestruje paragon w Urzędzeniu multimedialnym. **Wszystkie paragony, które Uczestnik zarejestrował w celu przeprowadzenia Gry należy zachować, gdyż są one warunkiem niezbędnym do odebrania Nagrody.**
 7. W trakcie Gry Uczestnikowi zabrania się używania urządzeń elektronicznych w celu weryfikacji odpowiedzi oraz zabrania się rejestrowania w jakikolwiek sposób przebiegu Gry. Uczestnik udziela odpowiedzi samodzielnie. W przypadku naruszenia tego postanowienia, Organizator może unieważnić wynik przeprowadzonej Gry lub wykluczyć danego Uczestnika z udziału w Konkursie.
 8. Uczestnicy poprzez przystąpienie do Konkursu wyrażają zgodę na rozpowszechnianie wizerunku na zdjęciach z ich udziałem i na wykorzystanie zdjęć w celach promocyjno-reklamowych na wszelkich polach eksploatacji (materiały promocyjno-informacyjne na terenie Parku Handlowego, materiały reklamowe, Internet, prasa).

CZĘŚĆ IV ZASADY KONKURSU

1. Aby przystąpić do Konkursu, należy spełnić warunki uczestnictwa opisane w Regulaminie, a następnie zalogować się do systemu konkursowego i postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie Urządzenia Multimedialnego. Logowanie odbywa się poprzez wprowadzenie do Urządzenia Multimedialnego, za pomocą ekranu dotykowego numeru telefonu komórkowego. W przypadku, gdy Uczestnik loguje się do systemu konkursowego po raz kolejny, Uczestnik może zalogować się poprzez wprowadzenie Identyfikatora, który otrzymał przy pierwszym logowaniu. Po pierwszym zalogowaniu, Identyfikator pojawi się na ekranie Urządzenia Multimedialnego oraz zostanie przesłany SMS-em na numer telefonu podany przez Uczestnika. Odmowa wprowadzenia numeru telefonu komórkowego do urządzenia multimedialnego jest równoznaczna z rezygnacją z udziału w Konkursie.
2. Po zalogowaniu się do systemu konkursowego, Uczestnik dokonuje rejestracji paragonu poprzez wskazanie sklepu, czy też punktu obsługowego znajdującego się na terenie Parku Handlowego z zastrzeżeniem pkt 2 i 3 Części II Regulaminu, w którym Uczestnik dokonał zakupu oraz poprzez wpisanie kwoty zakupu w polu do tego przeznaczonym na Urzędzeniu Multimedialnym. Po weryfikacji paragonu na ekranie Urządzenia Multimedialnego pojawią się instrukcje dotyczące przeprowadzenia Gry.

3. Zadaniem konkursowym jest udzielenie, **w jak najkrótszym czasie, odpowiedzi na każde z 10 pytań konkursowych** które pojawią się na ekranie Urządzenia Multimedialnego. Pytania będą jednokrotnego wyboru. **Maksymalny czas na każdą odpowiedź wynosi 30 sekund na jedno pytanie.** Wskazanie odpowiedzi odbywa się poprzez dotknięcie palcem na ekranie jednej odpowiedzi. Po zaznaczeniu odpowiedzi, system zapisuje zaznaczoną przez Uczestnika odpowiedź oraz czas w jakim została udzielona, jeżeli Uczestnik nie zazaczył żadnej odpowiedzi w ciągu 30 sekund, lub udzieli błędnej odpowiedzi, nastąpi zapisanie odpowiedzi jako odpowiedź błędna.
4. Po zakończonej Grze, na ekranie Urządzenia Multimedialnego pojawia się Identyfikator, wynik przeprowadzonej Gry (ilość punktów) oraz status Uczestnika w którym podana zostanie ilość przeprowadzonych gier oraz liczba zdobytych dotychczas punktów.
5. Uczestnik może brać udział w Konkursie wielokrotnie, o ile za każdym razem spełni wymogi Regulaminu. Każdorazowe przystąpienie Uczestnika do gry sumuje zdobyte punkty na otrzymany wcześniej Identyfikator.

CZĘŚĆ V NAGRODY

1. Fundatorem nagród jest EPISO 3 Arena spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, al. Aleje Jerozolimskie 56c, Warszawa.
2. Pula nagród w Konkursie wynosi 11.999,98 złotych brutto. W konkursie przewidziano 3 nagrody:
 - a) za zajęcie 1 (pierwszego) miejsca remont mieszkania o wartości 10.000 zł z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego o wartości 1.111,10zł
 - b) za zajęcie 2 (drugiego) miejsca karta podarunkowa Home&You o wartości 500zł z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego o wartości 55,55zł
 - c) za zajęcie 3 (trzeciego) miejsca karta podarunkowa Home&You 300 zł z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego o wartości 33,33zł
3. Ogłoszenie rankingu Uczestników Konkursu nastąpi dnia **25.03.2018 do godz. 16.00.** Przekazanie Nagród nastąpi niezwłocznie po dokonaniu weryfikacji Laureatów Konkursu.
4. Nagrody (pierwsze trzy miejsca) zdobywają osoby, które w najkrótszym czasie uzyskają jak największą ilość punktów w quizie konkursowym.
5. Weryfikacja Laureatów Konkursu polega na sprawdzeniu wszystkich dowodów zakupów zarejestrowanych w systemie konkursowym według zasady: kwota i nazwa sklepu, data dokonania zakupu.
6. W chwili odbioru Nagrody Laureat zobowiązany jest do wypełnienia Protokołu Odbioru Nagrody i podpisania zgody na przetwarzanie danych osobowych składając podpis na protokole odbioru Nagrody w części zawierającej klauzule informacyjne i klauzule zgody oraz do okazania wszystkich paragonów, na podstawie których przystąpił do Konkursu, a także okazania dowodu tożsamości. Organizator zweryfikuje nazwę sklepu, kwotę oraz datę wystawienia każdego dowodu zakupu jaki został zarejestrowany przez Uczestnika Konkursu. Data okazanego dowodu zakupu musi być wcześniejsza lub taka sama jak data jego rejestracji w systemie konkursowym.
7. Fundator działający jako płatnik podatku dochodowego oświadcza, że nagrody zostaną wydane Zwycięzcom Konkursu zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U.2016 r., poz. 2032 z późniejszymi zmianami) zaś podatek od wartości Nagród zostanie odprowadzony przez Fundatora.
8. Zwycięzcom nagród nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród ani do otrzymania ich ekwiwalentu pieniężnego.
9. Po odebraniu nagrody nie ma możliwości zwrotu towaru sprzedawcy na podstawie ostemplowanego paragonu zakupowego. Możliwa jest jedynie wymiana na inny towar tej samej lub wyższej wartości, za zgodą sprzedawcy. W przypadku stwierdzenia przez

Organizatora zwrotu towaru na podstawie, którego wydana została nagroda, po odebraniu tejże nagrody, Organizator ma prawo do odebrania Uczestnikowi nagrody lub dochodzenia swoich praw na drodze sądowej.

10. Uczestnik konkursu, który odmówi podpisania zgody na przetwarzanie jego danych osobowych traci prawo do odbioru nagrody, a w przypadku jeżeli zgłosi przed zakończeniem Konkursu żądanie usunięcia jego danych osobowych traci prawo do udziału w finale konkursu.

Część VI REKLAMACJE

1. Reklamacje związane z przeprowadzeniem Konkursu i uczestnictwem w Konkursie można zgłaszać w formie pisemnej do dnia 30.03.2018 – (z dopiskiem „Reklamacja Konkursu”), listem poleconym na adres Organizatora, o zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji liczy się data nadania pisma. Reklamacje złożone po terminie nie będą rozpatrywane.
2. Zgłoszenie reklamacyjne musi zawierać dokładne dane personalne zgłaszającego reklamację (imię, nazwisko, dokładny adres korespondencyjny wraz z kodem pocztowym reklamującego), przyczynę reklamacji, treść żądania reklamującego oraz opis okoliczności uzasadniających reklamację.
3. Komisja rozpatruje reklamację i zawiadania Uczestnika Konkursu w formie pisemnej (listem poleconym za zwrotnym potwierdzeniem odbioru) o jej wyniku w terminie 14 dni licząc od daty otrzymania reklamacji.

Część VII OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych zebranych podczas niniejszego konkursu jest Agencja 5AM Karolina Musiał, z siedzibą w Mysłowicach, przy ul. Krakowskiej 7/3, 41-400 Mysłowice, NIP 6252396727, Regon 24295235
2. Dane osobowe uczestników konkursu przetwarzane będą zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016, poz. 922).
3. Administrator danych będzie przetwarzał dane osobowe wyłącznie uczestników będących zwycięzcami Nagród.
4. Dane osobowe w zakresie imienia i nazwiska oraz adresu zamieszkania przetwarzane będą przez Administratora wyłącznie na potrzeby niniejszego konkursu, a w szczególności w celu wydania i rozliczenia nagród.
5. Wyrażenie zgody przez uczestnika będącego zwycięzcą na przetwarzanie jego danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wydania nagrody.
6. Uczestnik ma prawo wglądu do przekazanych danych osobowych oraz ich poprawiania jak również zgłaszania sprzeciwu wobec przetwarzania przekazanych danych w celach marketingowych lub wobec przekazywania ich innemu administratorowi danych.
7. Zgodę na przetwarzanie danych osobowych Uczestnik będący zwycięzcą wyraża składając podpis na protokole odbioru nagrody w części zawierającej klauzule informacyjne i klauzule zgody.

Część VIII POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin dostępny jest do wglądu w siedzibie Organizatora, a w czasie trwania Konkursu także w Punkcie Obsługi Konkursu.
2. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność uczestnictwa w Finale oraz odbioru lub realizacji nagród z przyczyn leżących po stronie Uczestników.
4. Uczestnik przed przystąpieniem do Konkursu powinien zapoznać się z treścią Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się przestrzegać określonych w Regulaminie zasad Gry, jak również

potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie. Wzięcie udziału w Konkursie oznacza zapoznanie się z Regulaminem i zaakceptowanie jego warunków.

5. Wszystkie treści zawarte w materiałach promujących Konkurs mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają jedynie postanowienia niniejszego Regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym momencie trwania Konkursu.

Organizator