

Regulamin konkursu „#DreamSetup”

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie organizowanym przez Organizatora online w sieci Internet (zwanym dalej „Konkuresem”).
2. Organizatorem Konkursu oraz fundatorem nagród w Konkursie jest ANTWERP FP Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (ul. Nowogrodzka 50 lok. 515, 00-695 Warszawa), wpisana do rejestru przedsiębiorców pod nr KRS 0000691794, której akta rejestrowe prowadzi Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, posiadająca NIP: 7010712349, REGON: 368138845 (zwana dalej: „Organizatorem”).
3. Konkurs będzie przeprowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (z zastrzeżeniem transgranicznego dostępu do Internetu) od dnia 24.11.2023 r. od godz. 19:00 do dnia 17.12.2023 r. do godz. 23:59.(zwany dalej: „Czasem Trwania Konkursu”) za pośrednictwem Internetu na stronie internetowej <https://pyspace.pl/pages/dream-setup> oraz na profilu Facebook: <https://www.facebook.com/PYspace.gg> . Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi do dnia 21.12.2023. Do tego czasu Organizator Konkursu zobowiązuje się poinformować zwycięzców o przyznaniu prawa do Nagrody.
4. Celem Konkursu jest wyłonienie 3 (trzech) najlepszych Uczestników, którzy udzielą najbardziej kreatywnej odpowiedzi na zadanie konkursowe (zwane dalej: „Zadaniem konkursowym”), zgodnie z § 2 ust. 4 niniejszego Regulaminu, zadane przez Organizatora oraz na warunkach określonych w tymże § 2 ust. 4.
5. Uczestnik nie może przenosić na osoby trzecie uczestnictwa w Konkursie, praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania przyznanej nagrody.
6. Udział w Konkursie i podanie związanych z udziałem danych jest całkowicie dobrowolne, a także oznacza, że Uczestnik zapoznał się z Regulaminem Konkursu i w pełni go akceptuje.
7. Konkurs nie jest wspierany ani organizowany przez serwis Facebook. Serwis Facebook jest całkowicie zwolniony od odpowiedzialności wobec uczestników Konkursu.

§ 2

Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział wyłącznie osoby fizyczne, które ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych oraz mające miejsce zamieszkania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej lub osoby niepełnoletnie za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych wyrażoną na piśmie. Wzór zgody stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu. Zgodę należy przesłać na adres email: kontakt@pyspace.pl najpóźniej na wezwanie Organizatora.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora Współpracownikami w rozumieniu Regulaminu są wszystkie osoby współpracujące z Organizatorem na podstawie umów cywilnoprawnych. W Konkursie nie mogą również brać udziału członkowie rodzin tych osób. Przez członków rodzin rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków, osoby pozostające w stosunku przysposobienia, a także osoby pozostające we wspólnym pożyciu.
3. Organizator jest uprawniony do weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie, jeśli zachodzi uzasadnione podejrzenie, że dany Uczestnik działa sprzecznie z niniejszym Regulaminem. Organizator jest uprawniony do wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie i odmowy przyznania mu nagrody, jeśli nie spełnia warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w niniejszym

Regulaminie lub też w przypadku powzięcia uzasadnionych podejrzeń, iż w wykonanie Zadania Konkursowego przez Uczestnika narusza prawa osób trzecich.

4. Aby wziąć udział w Konkursie, w poście konkursowym na profilu Facebook należy wykonać Zadanie konkursowe znajdujące się na stronie: <https://pyspace.pl/pages/dream-setup> (dalej jako „Zgłoszenie Konkursowe”).
5. Uczestnik, z chwilą dodania Zgłoszenia Konkursowego, udziela Organizatorowi nieodpłatnej, przenaszalnej, lecz niewyłącznej licencji do korzystania z przedmiotów praw własności intelektualnej zawartych w danym Zgłoszeniu Konkursowym (niezależnie od otrzymania przez Uczestnika nagrody), w szczególności z utworów, bez ograniczeń terytorialnych, czasowych lub ilościowych, z prawem do udzielania sublicencji, na następujących polach eksploatacji:
 - a. utrwalenie i zwielokrotnienie dowolną techniką w tym w szczególności techniką drukarską; b. wprowadzenie do obrotu;
 - c. wykorzystanie całości i pojedynczych elementów dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych (przykładowo reklamy prasowe, ulotki, plakaty o dowolnych rozmiarach, materiały okolicznościowe) oraz korzystanie z nich w ramach materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi w punkcie a. powyżej, oraz wprowadzenie do obrotu, rozpowszechnianie, najem, użyczenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - d. rozpowszechnianie i udostępnianie w sieci Internet poprzez wprowadzenie do pamięci komputera bez względu na ilość nadań, emisji, wytworzonych egzemplarzy;
 - e. rozpowszechnianie w jakiegokolwiek inny sposób w całości lub części, nadawanie za pomocą wizji, fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, wystawienie, wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, publiczne wykonanie, nadawanie w sposób równoczesny i integralny z inną organizacją lub podmiotem radiowym lub telewizyjnym, publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - f. najem, dzierżawa, zarejestrowanie utworu jako znaku towarowego, wzoru użytkowego lub przemysłowego.
6. Organizator upoważniony jest do wykorzystania utworu w sposób anonimowy.
7. Zgłoszenie Konkursowe powinno być zgodne z prawem oraz ogólnie przyjętymi normami obyczajowymi, w tym: nie może zawierać treści powszechnie uznanych za obraźliwe, nie może godzić w uczucia religijne i polityczne osób trzecich czy naruszać praw osób trzecich.
8. Uczestnik na życzenie Organizatora zawrze z nim w formie pisemnej odrębną umowę licencji lub przeniesienia autorskich praw majątkowych do utworów zawartych w danym Zgłoszeniu Konkursowym.

§ 3

Nagrody w Konkursie

1. Nagrodami w konkursie są (łącznie dalej zwane: „Nagrodami”):
 - a) Nagroda I stopnia za zajęcie 1 miejsca w Konkursie: Kod rabatowy o wartości 3000 zł brutto do wykorzystania na zakupy na stronie www.pyspace.pl
 - b) Nagroda II stopnia za zajęcie 2 miejsca w Konkursie: Kod rabatowy o wartości 1500 zł brutto do wykorzystania na zakupy na stronie www.pyspace.pl
 - c) Nagroda III stopnia za zajęcie 3 miejsca w Konkursie: Kod rabatowy o wartości 500 zł brutto do wykorzystania na zakupy na stronie www.pyspace.pl

2. Każdy Uczestnik może wygrać tylko jedną Nagrodę w Konkursie.
3. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu oraz rozstrzygnięciem sporów będzie czuwała Komisja Konkursowa (dalej zwana: „Komisją Konkursową”). W skład Komisji Konkursowej wchodzi trzy osoby wybrane przez Organizatora.
4. Zadania Konkursowe zostaną ocenione pod względem ich kreatywności oraz oryginalności.
5. Wyłączone jest prawo żądania przez Laureata wypłaty równowartości nagrody w gotówce bądź prawo jej zamiany na inną nagrodę.

§ 4

Zasady przyznawania Nagród w Konkursie

1. Spośród wszystkich Zgłoszeń Konkursowych wyłonione zostaną 3 (trzy) Zgłoszenia Konkursowe, zgodne z kryteriami określonymi w § 3 ust. 4 powyżej, które zostaną nagrodzone Nagrodami w ramach niniejszego Konkursu, zgodnie z zasadami opisanymi w § 3 Regulaminu, czyli 1 Uczestnik z najwyższą oceną otrzyma Nagrodę I stopnia, kolejny Uczestnik otrzyma Nagrodę II stopnia, , kolejny Uczestnik otrzyma Nagrodę III stopnia. Na wypadek sytuacji określonej § 5 ust. 4 Organizator wyłoni kolejne Zgłoszenia Konkursowe.
2. Komisja Konkursowa sporządzi protokół z wyłonienia Laureatów i przyznania Nagród.
3. Do wartości każdej Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości Nagrody. Zdobywca Nagrody zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej Nagrody w Konkursie.
4. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zdobywca Nagrody jest zobowiązany do podpisania protokołu odbioru Nagrody w chwili jej dostarczenia przez Organizatora i tym samym do przekazania Organizatorowi i wszelkich danych niezbędnych do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków podatkowych.

§ 5

Zasady wydawania nagród w Konkursie

1. O fakcie wygranej oraz sposobie wydania nagrody, Organizator poinformuje Laureatów za pośrednictwem wiadomości e-mail lub na portalu Facebook.
2. Organizator w wiadomości, o której mowa powyżej, poprosi Laureata o podanie danych niezbędnych do wydania nagrody, takich jak:
 - imię i nazwisko Uczestnika,
 - adres na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, na który ma zostać wysłana nagroda (jeśli jest inny niż adres zamieszkania),
 - w przypadku osoby niepełnoletniej oświadczenia, zgodnie z Załącznikiem nr 1 do niniejszego Regulaminu,
 - danych wymaganych przepisami prawa podatkowego na cele sprawozdawczości podatkowej związanej z realizacją Konkursu, tj. PESEL, właściwy urząd skarbowy.

3. Laureat zobowiązany jest przesłać dane, o których mowa w ust. 2 w terminie 7 dni kalendarzowych od otrzymania wiadomości od Organizatora. Niewysłanie przez Laureata danych, o których mowa w ust. 2 powyżej, w terminie wskazanym w zdaniu pierwszym oznacza utratę prawa Uczestnika do Nagrody.
4. W przypadku braku możliwości powiadomienia Laureata o wygraniu Nagrody, braku kontaktu ze strony Laureata we wskazanym terminie, lub w przypadku niepodania wymaganych danych przez Zwycięzcę Konkursu w terminie 7 dni od dnia powiadomienia Laureata o wygranej bądź podania nieprawdziwych danych, nagroda nie zostanie przyznana, a Laureata traci prawo do nagrody. W takim przypadku Organizator powtarzając procedurę powiadomienia o wygranej skontaktuje się z kolejną osobą, która zajęła kolejne, niższe miejsce w Konkursie bądź zdecyduje o przepadku nagrody.
5. Nagrody zostaną wysłane kurierem przez Organizatora na adres wskazany przez Uczestnika w wiadomości, o której mowa w ust. 3 powyżej.
6. Organizator nie przewiduje informowania Uczestników, którzy nie zostali zwycięzcami, o ich indywidualnych wynikach w Konkursie.
7. Podmiotem wydającym Nagrody w Konkursie jest Organizator.

§ 6

Postępowanie reklamacyjne

1. Reklamacje dotyczące Konkursu należy składać pisemnie na adres pocztowy Organizatora z dopiskiem „#DreamSetup” lub za pośrednictwem poczty elektronicznej, pod adresem e-mail: kontakt@pyspace.pl
2. Reklamacje będą rozstrzygane w terminie 30 dni od daty otrzymania danej reklamacji przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora. Decyzja Komisji Konkursowej, co do zgłoszonej reklamacji jest ostateczna. Od decyzji Komisji Konkursowej nie przysługuje odwołanie do innych organów Organizatora. Pozostaje to bez wpływu na prawo Uczestnika do dochodzenia przysługujących mu roszczeń w postępowaniu sądowym.
3. Reklamacje można wносить w czasie Trwania Konkursu oraz nie później niż w terminie 14 dni od daty rozstrzygnięcia Konkursu. Po upływie tego terminu reklamacje nie będą uwzględniane.
4. Prawidłowo złożona reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika oraz powody reklamacji.
5. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji pisemnie na adres podany w reklamacji.

§ 7

Dane osobowe

1. Na podstawie 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, administratorem danych osobowych Uczestników przetwarzanych w związku z organizacją i realizacją Konkursu jest Organizator (kontakt za pośrednictwem danych teleadresowych lub listownie).
2. Administrator Danych Osobowych (ADO) powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym można skontaktować się pod adresem e-mail: iod@pyspace.pl
3. ADO przetwarza dane osobowe w związku z dobrowolnym udziałem Uczestnika w Konkursie, na podstawie swojego prawnie uzasadnionego interesu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), którym jest realizacja Konkursu, w tym również ogłoszenie wyników, ewentualne wręczenie Nagrody oraz rozpatrywanie

reklamacji. Dane osobowe będą również przetwarzane dla wypełnienia obowiązków płatnika podatku dochodowego od osób fizycznych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO).

4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne dla celów związanych z realizacją Konkursu w tym wzięcia udziału w Konkursie przez Uczestnika.
5. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty, którym ADO ma obowiązek ich udostępnienia na podstawie obowiązujących przepisów prawa. Dane osobowe Laureatów Konkursu zostaną udostępnione firmom kurierskim celem wysłania nagrody. Dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich w tym organizacji międzynarodowych.
6. Dane osobowe przechowywane będą przez okres niezbędny dla realizacji Konkursu, a po tym okresie wyłącznie przez czas niezbędny dla celów związanych z zabezpieczeniem praw lub ewentualnych roszczeń oraz przez okres związany z wypełnieniem obowiązków prawnych nałożonych na ADO (dane Laureatów przetwarzane wówczas będą przez okres 6 lat). Zaprzestanie przetwarzania danych osobowych, może nastąpić również w związku z żądaniem sprzeciwu Uczestnika wobec przetwarzania danych osobowych
7. Każdemu Uczestnikowi, w zakresie wynikającym z przepisów prawa, przysługuje prawo do dostępu do swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych oraz prawo do przeniesienia danych.
8. W przypadku wątpliwości związanych z przetwarzaniem danych osobowych każda osoba może zwrócić się do ADO bądź powołanego Inspektora Ochrony Danych, z prośbą o udzielenie informacji. Niezależnie od powyższego każdemu przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
9. Dane osobowe przetwarzane w ramach realizacji niniejszego Konkursu nie podlegają zautomatyzowanemu przetwarzaniu, w tym profilowaniu.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania zwycięskich Zadań Konkursowych również do celów promocyjnych samego Konkursu, na co Uczestnik wyraża zgodę.
2. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdować będą powszechnie obowiązujące przepisy, a w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
4. Zasady przeprowadzania Konkursów określa wyłącznie niniejszy Regulamin.

§ 9

Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. W ramach Konkursu Organizator świadczy nieodpłatnie na rzecz Uczestników, na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie, usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Konkursu. 2. Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Konkursu należy rozumieć takie usługi jak:
 - a) udostępnienie Regulaminu w Internecie na stronie <https://pyspace.pl/pages/dream-setup> oraz w pierwszym komentarzu do postu konkursowego na profilu Facebook,
 - b) umożliwienie zapoznania się z Zadaniem Konkursowym,

- c) umożliwienie wzięcia udziału w Konkursie.
3. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą, gdy Uczestnik rozpocznie korzystanie z usług objętych Regulaminem.
 4. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana przez Uczestnika poprzez zamknięcie profilu lub rezygnację z uczestnictwa w Konkursie.
 5. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej np. Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, Safari.
 6. Organizator zastrzega, że korzystanie z usług objętych Regulaminem może wiązać się ze standardowym ryzykiem związanym z wykorzystaniem sieci Internet i rekomenduje Uczestnikom, przedsięwzięcie odpowiednich kroków w celu ich zminimalizowania.
 7. Organizator korzysta we własnym zakresie z zabezpieczeń systemowych i stałej pomocy informatycznej zapewniając bezpieczeństwo przesyłanych i odbieranych danych.
 8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia § 6 Regulaminu, przy czym termin na zgłoszenie reklamacji liczy się od momentu wystąpienia zdarzenia uzasadniającego złożenie reklamacji.
 9. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym w szczególności ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. 2020 nr 344).
 10. Niniejszy Regulamin Konkursu dostępny jest dla Uczestników w siedzibie Organizatora oraz w Internecie na stronie <https://pyspace.pl/pages/dream-setup> oraz w pierwszym komentarzu do postu konkursowego na profilu Facebook w sposób umożliwiający jego pobranie na urządzenie końcowe w formacie PDF, przechowywanie i odtwarzanie w zwykłym toku czynności.

Załącznik nr 1 –

Oświadczenie opiekunów prawnych i rodziców Uczestników, którzy nie ukończyli 18 roku życia

OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisany/a (imię i nazwisko) oświadczam, że:

a) jako osoba pełniąca prawną pieczęć naduprawniona/y jestem do samodzielnego złożenia niniejszego oświadczenia

b) wyrażam zgodę na udział (imię i nazwisko dziecka, data urodzenia)

.....w konkursie pod nazwą: „#DreamSetup” na zasadach określonych w Regulaminie konkursu, w tym na zasady dzielenia licencji;

c) w imieniuwyrażam zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez Organizatora Konkursu oraz upublicznienia ich przez Organizatora Konkursu.

data: _____

podpis: _____