

(PL) REGULAMIN KONKURSU NA 10-LECIE WIEDŹMINA

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy dokument (dalej jako „**Regulamin**”) opisuje warunki konkursu z okazji 10-lecia wydania gry „Wiedźmin” (dalej jako „**Konkurs**”).
2. W ramach konkursu zapraszamy Ciebie („**Uczestnika**”) do opowiedzenia nam swojego najlepszego wspomnienia z Wiedźminem lub CD PROJEKT przy pomocy jednego zdjęcia („**Zdjęcie**”) – wykonaj zdjęcie i prześlij je za pomocą formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie: <https://www.cdprojekt.com/pl/konkurs>. Nagrody otrzymają Uczestnicy, których Zdjęcia nadesłane w trakcie trwania Konkursu zostaną uznane za najbardziej kreatywne i oryginalne.
3. Konkurs jest otwarty dla Uczestników z całego świata.
4. Organizatorem konkursu jesteśmy my, spółka CD PROJEKT S.A. z siedzibą w Warszawie, w Polsce, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa, wpisanym do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS: 0000006865, NIP: 7342867148, REGON: 492707333, kapitał zakładowy: 96.120.000,00 PLN, w całości wpłacony (dalej jako „**my**” lub „**Organizator**”).

§ 2

KTO MOŻE WZIĄĆ UDZIAŁ?

1. Możesz wziąć udział w Konkursie, jeśli:
 - a. w dniu rozpoczęcia udziału w Konkursie masz co najmniej 18 lat i masz pełną zdolność do czynności prawnych, tj. możesz samodzielnie podejmować wszelkie czynności prawne, w tym zawierać umowy, lub
 - b. jesteś pomiędzy 13. a 18. rokiem życia w dniu rozpoczęcia udziału w Konkursie i Twój rodzic lub opiekun zapoznał się z niniejszym Regulaminem i potwierdził Twój udział w Konkursie.
2. Nie możesz wziąć udziału w Konkursie, jeśli jesteś pracownikiem lub współpracownikiem Organizatora bądź jego współpracowników, spółek zależnych, producentów, przedstawicieli handlowych lub agencji reklamowych; lub jeśli jesteś członkiem najbliższej rodziny takiego pracownika lub współpracownika..

§ 3

KIEDY ODBYWA SIĘ KONKURS?

1. Konkurs rozpoczyna się 6 grudnia 2017 r. i trwa do 20 grudnia 2017 r., do 23:59 CET („**Okres Trwania Konkursu**”). Musisz przesłać swoje Zdjęcie do końca Okresu Trwania Konkursu. Wszelkie zgłoszenia wysłane po tym terminie nie będą uwzględnione w Konkursie.
2. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w ciągu 10 dni od końca Okresu Trwania Konkursu. Wyniki zostaną ogłoszone na stronie internetowej Organizatora.

§ 4

JAK WZIĄĆ UDZIAŁ?

1. Aby wziąć udział w Konkursie, wykonaj zdjęcie oddające Twoje najlepsze wspomnienie związane z Wiedźminem lub CD PROJEKT.
2. Prześlij zdjęcie za pomocą formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie: <https://www.cdprojekt.com/pl/konkurs>.

3. Organizator zastrzega sobie prawo odrzucenia Zgłoszenia Uczestnika, jeżeli Zdjęcie będzie miało charakter rasistowski, ksenofobiczny, seksistowski, zniesławiający lub w inny sposób obraźliwy lub niezgodny z prawem.

§ 5

JAK ZOSTANĄ WYŁONIENI ZWYCIĘZCY?

1. Zwycięzców wyłoni Komisja Konkursowa złożona z personelu Działu Relacji Inwestorskich Organizatora.
2. W ocenie Zdjęć Komisja Konkursowa będzie brała pod uwagę ich kreatywność i oryginalność.
3. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna.
4. Komisja Konkursowa nagrodzi w sumie do 14 Uczestników z najlepszymi Zdjęciami nadesłanymi w trakcie Okresu Trwania Konkursu na następujących stopniach:
 - a. Pierwsze Miejsce – do 3 Uczestników;
 - b. Drugie Miejsce – do 3 Uczestników;
 - c. Trzecie Miejsce – do 3 Uczestników;
 - d. Wyróżnienia – do 5 Uczestników.
5. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania nagród specjalnych wedle swojego uznania.
6. Dla uniknięcia wątpliwości, pula nagród opisana w §6 poniżej jest wspólna dla wszystkich Uczestników, niezależnie od tego, która z wersji językowych Regulaminu wyświetliła się danemu Uczestnikowi.

§ 6

JAKIE SĄ NAGRODY?

1. Zwycięzcy otrzymają następujące nagrody:
 - a. **Pierwsza Nagroda** - Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Kolekcjonerska na wybraną platformę o wartości rynkowej 720,00 PLN;
 - b. **Druga Nagroda** – figurka Wiedźmina walczącego z gryfem o wartości rynkowej 200,00 PLN;
 - c. **Trzecia Nagroda** – zestaw gadżetów wiedźmińskich (koszulka i torba GWINT) o wartości rynkowej 70,00 PLN;
 - d. **Wyróżnienia** – wiedźmiński gadżet o wartości rynkowej 40,00 PLN.
2. Nagrody zostaną wysłane pocztą na adres podany przez zwycięzców. Organizator pokryje koszt wysyłki.
3. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wyniku Konkursu poprzez e-mail na adres podany w formularzu zgłoszeniowym. Zwycięzca będzie miał siedem (7) dni od otrzymania informacji o wyniku na zadeklarowanie woli przyjęcia nagrody, oraz na podanie adresu pocztowego, na który ma zostać wysłana nagroda. Jeżeli Uczestnik nie wyśle wiadomości we wskazanym czasie bądź odmówi przyjęcia nagrody, zachowujemy prawo do przyznania nagrody innemu Uczestnikowi bądź do nieprzyznania tej nagrody.

§ 7

OBOWIĄZKI I OŚWIADCZENIA UCZESTNIKA

1. Przez wysłanie formularza rejestracyjnego potwierdzasz (jako Uczestnik) że spełniasz wymagania określone w Regulaminie.
2. Poprzez wysłanie zgłoszenia wyrażasz zgodę, że w razie zdobycia przez Ciebie nagrody w Konkursie Organizator może użyć Twojego imienia i nazwiska przy ogłaszaniu wyników Konkursu oraz w jakichkolwiek innych materiałach promocyjnych dotyczących Konkursu.

§ 8

PRAWA AUTORSKIE

1. Przez wysłanie zgłoszenia, Ty (Uczestnik) udzielasz nam (Organizatorowi) niewyłącznej, światowej, nieprzenoszalnej, nieodpłatnej licencji na wykorzystanie Zdjęcia dla celów przeprowadzenia Konkursu, w tym na udostępnienie Zdjęcia członkom Komisji Konkursowej. Licencja obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. wytwarzanie egzemplarzy Zdjęcia przy użyciu techniki zapisu magnetycznego, technik cyfrowych,

- oraz przy użyciu wszelkich systemów komputerowych,
- b. wprowadzanie do obrotu i użyczenie egzemplarzy Zdjęcia,
 - c. udostępnianie Zdjęcia członkom Komisji Konkursowej lub innym osobom zaangażowanym w przeprowadzenie Konkursu w taki sposób, aby każde z nich miało do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
2. Ty (Uczestnik) udzielasz nam (Organizatorowi) niewyłącznej, światowej, nieodpłatnej licencji na wykorzystanie Zdjęcia poprzez publikację Zdjęcia w ogłoszeniu wyników Konkursu i w jakichkolwiek innych materiałach promocyjnych związanych z Konkursem, w szczególności na oficjalnych kontaktach Organizatora na portalu Twitter. Licencja obejmuje następujące pola eksploatacji:
- a. wytwarzanie egzemplarzy Zdjęcia przy użyciu techniki zapisu magnetycznego, technik cyfrowych, oraz przy użyciu wszelkich systemów komputerowych,
 - b. wprowadzanie do obrotu i użyczenie egzemplarzy Zdjęcia,
 - c. publiczne wykonywanie, odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie Zdjęcia, a także publiczne udostępnianie Zdjęcia w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
3. Licencja opisana w § 8 pkt 2 ulega rozwiązaniu w przypadku gdy Uczestnik nie zostanie nagrodzony do dnia ogłoszenia wyniku Konkursu, o którym mowa w § 3 ust. 2 powyżej, bądź nie przyjmie nagrody w terminie określonym w § 6 ust. 3 powyżej.
4. Licencje opisane w § 8 pkt 1 i 2 udzielane są na czas nieokreślony.

§ 9

DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe Uczestników będą gromadzone i przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu i zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 1997 Nr 133, poz. 883, z późn. zm.). Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
2. Organizator chroni dane osobowe Uczestników w zgodzie z Ustawą o ochronie danych osobowych, w szczególności Organizator zapewnia Uczestnikom możliwość wykonywania prawa do dostępu i poprawiania ich danych, jak również żądania ich usunięcia.

§ 10

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Organizator nie pokrywa jakichkolwiek kosztów poniesionych przez Uczestnika w związku z Konkursem, w tym w związku z wzięciem udziału w Konkursie, przesłaniem Zdjęcia bądź otrzymaniem nagrody, z zastrzeżeniem § 6 powyżej.

§ 11

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin został sporządzony w następujących wersjach językowych – angielskiej, polskiej.
2. Regulamin interpretuje się i stosuje zgodnie z przepisami prawa polskiego.
3. Regulamin wchodzi w życie w dniu 6 grudnia 2017 r.