

Regulamin Konkursu SMS

Scooby Doo 1/2017

UWAGA: przed wzięciem udziału w konkursie każdy Uczestnik (rodzic lub opiekun prawny) powinien zapoznać się z treścią niniejszego regulaminu oraz Polityką prywatności. Wysłanie SMS z zadaniem konkursowym oznacza, iż uczestnik zapoznał się z treścią i akceptuje Regulamin oraz Politykę prywatności

Regulamin jest dostępny na stronie www.msz.com.pl (wejście przez zakładkę „Konkursy”) w wersji PDF co umożliwi jego pobranie przez Uczestnika dla celów dokumentacji przed przystąpieniem do Konkursu. Jest także udostępniony w siedzibie Organizatora

§1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) jest regulaminem, który określa zasady przeprowadzenia SMS-owego konkursu (zwanego dalej „Konkursem”). Konkurs przeprowadzany jest pod numerem SMS Premium Rate 7247 działającym w sieciach T-mobile, Plus GSM, Orange, Play w systemie prepaid, postpaid (abonamentowym).
2. Organizatorem Konkursu jest przedsiębiorca Media Service Zawada Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie 04-028, al. Stanów Zjednoczonych 51, REGON 010797090, NIP 1130094477) wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000027679. zwany dalej "Organizatorem".
3. Konkurs ma charakter przyrzeczenia publicznego w rozumieniu art. 921 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 kodeks cywilny a Organizator jest wydającym nagrody w rozumieniu tego artykułu. Konkurs jest prowadzony na terenie Polski.
4. Czas trwania konkursu: od 30.12.2016 r. g. 00:01 do 2.02.2017 r. g. 23:59
5. Użyte w Regulaminie zwroty oznaczają:
 - 1) GSM – (the Global System for Mobile Communications) – system komórkowej telefonii cyfrowej;
 - 2) Operator GSM – operator świadczący usługi GSM.
 - 3) SMS Premium Rate lub SMS - krótka wiadomość tekstowa o podwyższonej opłacie o wartości 2,46 brutto, (2 zł netto + 23% VAT tj. 0,46 zł).
6. Do uczestnictwa w Konkursie nie mają zastosowania ulgi, bonifikaty, upusty, rabaty dotyczące opłat abonamentowych lub usług dodatkowych. Organizator wykonuje określone czynności o charakterze technologicznym i telekomunikacyjnym (SMS) przy pomocy 4MATS.PL spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. k. z siedzibą w Warszawie, ul. Wronia 45 lok. 102, 00-870 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców KRS, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000598140, NIP 5272757553.

7. Adres elektroniczny Organizatora: kontakt@msz.com.pl

8. Konkurs prowadzony jest w języku polskim.

§2 Uczestnictwo w Konkursie

1. Uczestnikiem Konkursu (dalej: „Uczestnik”) jest dziecko (osoba małoletnia). Każdy Uczestnik zgłaszający się poprzez SMS identyfikowany jest w systemie komputerowym za pomocą numeru MSISDN, z którego przesłany został SMS o treści WYSPA1, WYSPA2, WYSPA3, WYSPA4, WYSPA5, WYSPA6, WYSPA7 o którym mowa w §3 ust. 1.

2. SMS Premium Rate dotyczący Konkursu może być wysłany wyłącznie z terytorium Polski; Konkurs nie jest dostępny w roamingu.

3. SMS Premium Rate nie może zawierać polskich znaków tj.: ą, ę, ć, ł, ń, ó, ś, ź, ż, dź, dż.

4. Uczestnik wysyłając wiadomości SMS może korzystać wyłącznie z telefonów komórkowych bez udziału dodatkowych urządzeń technicznych generujących „sztuczny ruch”, systemów technicznych, organizacyjnych lub uczestniczyć w takich systemach zwiększających prawdopodobieństwo wygranej.

UWAGA: dziecko a konkurs. Z uwagi na fakt, iż Uczestnikiem może być osoba małoletnia, poniżej 18 lat, z Regulaminem Konkursu oraz Polityką prywatności powinien zapoznać się rodzic albo opiekun prawny. Określone czynności powinny być podejmowane przez rodzica (opiekuna prawnego) albo być przez niego potwierdzone.

5. Biorąc udział w Konkursie, Uczestnik nie będzie dostarczać treści bezprawnych, w szczególności używać obraźliwych oznaczeń (nicków)

§3 Przystąpienie do Konkursu

1. Aby wziąć udział w Konkursie należy:

a) wysłać w okresie trwania Konkursu SMS na numer Premium Rate 7247 z wymyśloną nazwą dla wyspy opanowanej przez duchy piratów.

b) wiadomość SMS należy wysłać w trakcie trwania Konkursu.

2. Przykładowa treść wiadomości SMS, powinna wyglądać następująco: „WYSPA1.ODPOWIEDŹ”. Uznaje się również małe litery w treści wiadomości.

3. Całkowity koszt jednego SMS, wysłanego na numer Premium Rate 7247, to 2,46 brutto, (2 zł netto + 23% VAT tj. 0,46 zł) za 160 znaków, we wszystkich sieciach Operatorów GSM. Uczestnik nie ponosi żadnych innych kosztów.

4. Uczestnik aby brać udział w Konkursie powinien posiadać telefon komórkowy, z którego można wysłać SMS w sieciach T-mobile, Plus GSM, Orange, Play w systemie prepaid, postpaid (abonamentowym).

§4 Zasady Konkursu

1. Każdy Uczestnik może wysłać w Konkursie dowolną liczbę SMS-ów aby zwiększyć swoje szanse w Konkursie. Jeden Uczestnik może uzyskać tylko jedną nagrodę w danej edycji Konkursu.
2. Konkurs polega na wysłaniu odpowiedzi na zadanie konkursowe podane w Regulaminie i nośnikach reklamowych.
3. Jeden numer telefonu MSISDN może być wykorzystany do udziału w Konkursie tylko przez jednego Uczestnika.
4. Po wysłaniu przez Uczestnika wiadomości SMS o treści zgodnej z treścią zawartą w § 3 ust. 1, Uczestnik otrzyma od potwierdzenie udziału w Konkursie w formie zwrotnej wiadomości SMS o treści: „Dziękujemy za udział w Konkursie. Organizator skontaktuje się z Tobą w przypadku wygrania nagrody w terminie 14 dni od zakończenia Konkursu”.

§5 Nagrody

1. Nagrodami konkursowymi są:
 - a) 2 zestawy klocków LEGO Scooby Doo! 75901 ufundowane przez firmę LEGO Polska Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 120 zł brutto, KOD: WYSPA1
 - b) 2 zestawy klocków LEGO Scooby Doo! 75903 ufundowane przez firmę LEGO Polska Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 400 zł brutto, KOD: WYSPA2
 - c) 2 zestawy klocków LEGO SPEED CHAMPIONS 75875 ufundowane przez firmę LEGO Polska Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 230 zł brutto, KOD: WYSPA3
 - d) 2 zestawy klocków LEGO NEXO KNIGHTS 70313 ufundowane przez firmę LEGO Polska Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 80 zł brutto, KOD: WYSPA4
 - e) 4 zestawy klocków LEGO NEXO KNIGHTS 70319 ufundowane przez firmę LEGO Polska Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 80 zł brutto, KOD: WYSPA5
 - f) 6 zestawów I Do 3D Vertical. Zestaw startowy ufundowanych przez firmę Formatex Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 48 zł brutto, KOD: WYSPA6
 - g) 3 gry Goblinpiada. Igrzyska goblinów rozpoczęte ufundowane przez firmę GW Foksal Sp. z o.o. o wartości jednostkowej 52 zł brutto, KOD: WYSPA7
2. Łączna wartość nagród wynosi 2424 zł brutto.

§6 Zasady przyznawania nagród

1. Spośród nadesłanych przez Uczestników zadań konkursowych zostanie wybranych 21 osób, które przesłały najciekawsze odpowiedzi. Zostaną one Laureatami Konkursu. Liczba Laureatów jest równa liczbie nagród.
2. Każdy Uczestnik może zdobyć tylko jedną nagrodę w Konkursie.

3. Postanowienia ust. 2 powyżej mają zastosowanie również do tego Uczestnika, który uczestnicząc w Konkursie korzystał z więcej niż 1 numeru telefon MSISDN.
4. Spośród Uczestników, którzy dokonali Zgłoszenia do Konkursu. Nagroda przyznana zostanie temu Uczestnikowi, którego odpowiedź na Zadanie Konkursowe zostanie uznana za najciekawszą, i która najlepiej spełniła kryteria Konkursu opisane poniżej. Laureatów Konkursu wybierze Komisja Konkursowa, składająca się z 3-5 osób, która przy wyborze Laureata będzie kierowała się następującymi kryteriami: • zgodność merytoryczna, • oryginalność, pomysłowość, • kreatywność, • poprawność językowa.
5. Przy wyborze Laureata nie ma znaczenia kolejność zgłoszeń.

§7 Zawiadamianie Laureata i wydanie nagrody

1. Laureat zostanie powiadomiony o otrzymaniu nagrody za pomocą komunikatu SMS, wysłanego na numer telefonu MSISDN, za pośrednictwem, którego Uczestnik brał udział w Konkursie. Komunikat SMS będzie miał treść: „Wygrałeś! Wyślij adres SMSem o treści: NAGRODA, imię, nazwisko, ulica, nr, kod, miasto, na nr 8068 (0 zł) w terminie 14dni”
2. Organizator informuje, że dane, o których mowa w ust. 1, dotyczą osób do 18 roku życia (osoby małoletnie) i powinny być przekazane wyłącznie przez rodziców lub opiekunów prawnych.
3. Wiadomość SMS Premium Rate, o której mowa w ust. 2 powyżej musi zostać wysłana za pomocą telefonu-numeru karty SIM/RUIM, który wykorzystywany był do udziału w Konkursie. Użytkownik jest zobowiązany do wysłania SMS Premium Rate na numer 8068.
4. Nagrody zostaną wysłane na koszt Organizatora na podany przez Uczestnika adres dla doręczeń w terminie do 30 dni od dnia wyłonienia laureatów.
5. Uczestnik z wyjątkiem kosztów wysłania SMS nie ponosi jakichkolwiek innych kosztów, w tym kosztów wiadomości SMS zwrotnych bądź podatków.
6. Organizator może, w granicach przewidzianych przez prawo przy wykorzystaniu podanych przez Uczestnika (Laureata) danych, zweryfikować adres do dostarczenia nagrody.

§8 Kontakt z Organizatorem

1. Uczestnik może kontaktować się z Organizatorem:
 - a) Drogą pocztową, pod adresem: Media Service Zawada sp. z o.o. z siedzibą: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 51.albo
 - b) za pośrednictwem poczty elektronicznej: kontakt@msz.com.pl, albo
 - c) telefonicznie: +48 22 870 53 43, albo
 - d) faxem: +48 22 870 75 51.

UWAGA: koszt połączenia telefonicznego Uczestnika z podanym powyżej numerem nie będzie wyższy niż normalny koszt zwykłych połączeń telefonicznych ustalonych przez dostawcę usług telefonicznych z jakich korzysta Uczestnik..

§9 Reklamacje

1. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia reklamacji związanej z rozstrzygnięciem konkursu. Reklamacje powinno składać się w terminie do 30 dni od dnia zakończenia Konkursu.

2. Reklamacje można zgłaszać do Organizatora:

a) Drogą pocztową, pod adresem: Media Service Zawada sp. z o.o. z siedzibą: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 51.albo

b) za pośrednictwem poczty elektronicznej: kontakt@msz.com.pl, albo

c) faxem: +48 22 870 75 51.

3. W reklamacji należy zaznaczyć: „Reklamacja”, podać nazwę konkursu, wskazując co jest przedmiotem reklamacji . Uczestnik może też wskazać jakiego rozstrzygnięcia oczekuje od Organizatora.

4. Reklamacja zostanie rozpatrzona najpóźniej w ciągu 14 dni od jej otrzymania.

5. Powyższe terminy nie zmieniają terminów zgłaszania reklamacji jakie wynikają z przepisów prawa.

6. Postępowanie reklamacyjne dotyczące przekazanych Uczestnikom nagród.

1) Do wydanych Nagród (rzeczy) mają zastosowanie uprawnienia gwarancyjne w przypadku ich udzielenia. Organizator zapewnia, iż przekazywane przez niego Laureatom nagrody są bez wad. W przypadku zaistnienia wady, Laureat Konkursu, przesyła wadliwą nagrodę na koszt Organizatora na podany powyżej adres. W reklamacji Laureat może zaznaczyć jakiego rozstrzygnięcia oczekuje.

2) Reklamacja zostanie rozpatrzona najpóźniej w ciągu 14 dni od jej otrzymania. Organizator udzieli odpowiedzi o rozstrzygnięciu na adres wskazany przez Laureata.

3) Laureat ma prawo, niezależnie od przysługujących mu uprawnień z tytułu udzielonej gwarancji, wykonywać uprawnienia z tytułu rękojmi.

4) W przypadku braku gwarancji Laureatowi przysługują uprawnienia z tytułu rękojmi.

§ 10 Dane osobowe Uczestników

1. Laureat Konkursu, w celu przesłania nagrody podaje swoje dane osobowe wymienione w § 7 ust. 1 tj. imię, nazwisko, adres dla doręczeń z kodem pocztowym. Laureat może też podać w celu weryfikacji adresu do doręczenia nagrody: adres poczty elektronicznej lub telefon.

2. Przekazane dane będą przetwarzane i chronione wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu i w niezbędnym zakresie, stosownie do przepisów prawa, w tym ustawy z 8 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. Z 2002 r. Nr 144, poz. 1204, z późn. zm.) oraz ustawy z 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. z 2002 r., nr 101, poz. 926, z późn. zm.)

3. Organizator oświadcza, że na podstawie art. 24 ust. 1 ustawy o ochronie danych osobowych jest administratorem podanych przez Laureata danych osobowych.

4. Podanie przez Uczestnika (Laureata) danych jest dobrowolne, jednakże ich podanie jest niezbędne do przekazania mu nagrody.

5. Uczestnikowi przysługuje prawo kontroli przetwarzania podanych danych osobowych zgodnie z zasadami podanymi w Polityce prywatności.

6. Przekazane przez Uczestnika dane osobowe nie będą powierzone innym osobom.

7. W przypadku zmiany swoich danych każda ze stron poinformuje drugą stronę o tym fakcie i przekaże aktualne dane.

8. Szczegółowe zasady postępowania Organizatora z danymi osobowymi Uczestnika zawarte są w Polityce prywatności dostępnej na stronie www.msz.com.pl.

§11 Wymagania techniczne wymagane dla komunikacji z Organizatorem

1. W celu korzystania z Serwisu przez Użytkownika konieczne jest spełnienie poniższych minimalnych warunków technicznych:

urządzenie teleinformatyczne (telefon) pozwalające na wysyłanie wiadomości SMS zgodnie z definicją. W przypadku komunikacji przy wykorzystaniu poczty elektronicznej (e-mail), Uczestnik powinien posiadać następujące, minimalne wymaganie swojego sprzętu:

a) dostęp do Internetu w czasie, w jakim organizowane będą konkursy na stronie Organizatora Konkursu,

b) dostęp do przeglądarki internetowej; wymagania co do wsparcia przeglądarek:

- Chrome >= 33.0

- Firefox >= 27

- Internet Explorer >= 8 (nie zalecana: niektóre gry w html5 mogą nie działać poprawnie)

c) dodatkowe wymagania:

- minimalna rozdzielczość ekranu: 1024x768 pikseli

- flash: niektóre gry mogą wymagać zainstalowania wtyczki Flash

- włączony JavaScript

- włączone cookies oraz zgoda użytkownika na wykorzystywanie ich przez Serwis

2. W razie awarii systemu, która uniemożliwia korzystania z Serwisu, Organizator Konkursu zamieści na stronie informację o awarii; przerwa nie będzie jednak miała wpływu na uzyskane przez Uczestnika do tego momentu korzyści (punkty, nagrody etc.).

§12 Alternatywne możliwości rozwiązywania sporów.

1. Każdemu Uczestnikowi niezadowolonemu z rozstrzygnięcia dokonanego przez Organizatora Konkursu, przysługuje prawo do skorzystania z drogi dodatkowej w postaci zgłoszenia się do powiatowego (miejskiego) rzecznika konsumentów z wnioskiem o przeprowadzenie mediacji pomiędzy Uczestnikiem a Organizatorem Konkursu (ustawa z 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów; Dz.U. Nr 50, poz. 331 r. ze zm.).
2. Uczestnik, przed wszczęciem kroków prawnych ma prawo wezwać Organizatora Konkursu do próby ugodowej.
3. Informacje z tym związane dostępne są także na stronie www. Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów.
4. Uczestnik ma również możliwość wykorzystania instytucji mediacji przewidzianej przez przepisy ustawy z 17 listopada 1964 r. kodeks postępowania cywilnego (Dz.U.nr 43, poz. 296, ze zm.), art. 183 (1) i nast.

§13 Czas obowiązywania Regulaminu

Postanowienia Regulaminu mają zastosowanie do konkursu przez okres jego trwania, określony w ust. 4 powyżej. Okres ten nie ma wpływu na prawa i obowiązki Uczestnika jakie nabył on w okresie trwania konkursu, które przysługują mu wprost z regulaminu (np. prawa do otrzymania nagród, prawo do zgłaszania reklamacji), bądź wynikają z przepisów prawa (uprawnienia gwarancyjne, z tytułu rękojmi, itp.)

§14 Postanowienia końcowe

Do Konkursu stosować się będzie prawo polskie, w szczególności postanowienia ustawy z 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta oraz 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną. (Dz. U. z 2002 r. Nr 144, poz.1204, z późn. zm.).