

Regulamin konkursu

“Zostań Twarzą Lenovo Legion!” (dalej „Regulamin”)

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się konkurs z dziedziny dziennikarstwa, pod nazwą „Zostań twarzą marki Lenovo Legion!” („Konkurs”).
2. Konkurs trwa od dnia 21.09.2020 r. do dnia 21.10.2020 r. do 23:59.
3. Organizatorem konkursu jest Lenovo Technology B.V. Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością oddział w Polsce z siedzibą w Warszawie, przy ul. Gottlieba Daimlera 1, 02-460 Warszawa, dla której w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego prowadzone są akta rejestrowe pod nr KRS 0000231320, NIP: 1070001985, REGON: 140091698 („Organizator” lub „Lenovo”). Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 kc. Konkurs jest organizowany przy pomocy MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Połczyńska 93/6, 01-301 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000537041 o numerze NIP: 5272728014, kapitał zakładowy: 5.000,00 zł, która obsługuje jego organizację („Agencja”).
4. Celem konkursu jest wyłonienie Zwycięzców Konkursu i nawiązanie współpracy z osobami, które zostaną twarzą marki Lenovo Legion, będą współtwórcami treści promujących markę na kanałach komunikacyjnych oraz Social Media marki Lenovo Legion.
5. Konkurs prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, za pośrednictwem strony internetowej Konkursu, znajdującej się pod adresem <https://lenovopolska.pl/konkurs/>.
6. Uczestnikiem Konkursu (dalej „Uczestnik”) może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna o pełnej zdolności do czynności prawnych, zamieszkała na terytorium Polski.
7. Uczestnictwo w Konkursie nie może pozostawać w związku z prowadzoną przez Uczestnika działalnością gospodarczą.
8. W Konkursie nie mogą wziąć udziału pracownicy Organizatora lub Agencji ani ich małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, przysposobieni, przysposabiający. W przypadku, gdy Zwycięzcami Konkursu lub Uczestnikami, którym przyznana zostanie Nagroda okażą się osoby wymienione w niniejszym punkcie, osoby te tracą uprawnienie do Nagrody.

§2

ZADANIE KONKURSOWE

1. Zadaniem konkursowym jest nagranie przez Uczestnika krótkiego filmu, w którym ma za zadanie przedstawić w kreatywny, nieszablonowy sposób siebie, swoje pasje do gamingu i przekonać nas, że to właśnie jego szukamy.
2. Gotowy film nie może być krótszy niż 2 minuty i dłuższy niż 5 minut.
3. Link z przygotowanym filmem należy udostępnić na portalu YouTube (dostęp do filmu może mieć charakter publiczny lub niepubliczny wg uznania Uczestnika Konkursu).
4. Prawidłowo wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie konkursu <https://lenovopolska.pl/konkurs> .

ZASADY PROWADZENIA KONKURSU

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik powinien w czasie jego trwania spełnić łącznie warunki określone w Regulaminie tj.:
 - a. zapoznać się z zadaniem Konkursowym, zasadami uczestnictwa w Konkursie i Regulaminem Konkursu oraz z Polityką Prywatności;
 - b. od dnia 21.09.2020 r. do dnia 21.10.2020 r. do 23:59 dokonać prawidłowej rejestracji na stronie Konkursu poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego tj. podanie imienia, nazwiska, nazwy miasta zamieszkania, adresu e-mail, numeru telefonu, linka do filmu oraz potwierdzić pełnoletniość, zatwierdzić niniejszy Regulamin i Politykę Prywatności po uprzednim zapoznaniu się z nimi.
 - c. Niezwłocznie po dokonaniu przez Uczestnika rejestracji oraz wysłaniu zadania konkursowego Organizator prześle na wskazany przez Uczestnika adres e-mail potwierdzenie rejestracji i otrzymania zadania konkursowego.
2. Zwycięzca Konkursu (dalej „Zwycięzca”) zostanie wyłoniony przez komisję konkursową, składającą się z 2 przedstawicieli Organizatora oraz 2 przedstawicieli Agencji („Komisja Konkursowa”).
3. Materiały video zgłaszane do Konkursu nie mogą naruszać prawa ani praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych osób trzecich, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych – w szczególności dotyczy to treści powszechnie uznawanych za wulgarne i obraźliwe, zawierających nagość, pornografię, erotykę, obsceniczną, obrażających uczucia innych osób, w tym również uczucia religijne, przedstawiających przemoc albo materiały o tematyce rasistowskiej, naruszające prawo do prywatności, zawierających materiały chronione prawami wyłącznymi (w szczególności prawami autorskimi) bez zgody uprawnionych.
4. Każdy Uczestnik może dokonać zgłoszenia do Konkursu tylko jeden raz.
5. W przypadku uzasadnionych wątpliwości, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji za pośrednictwem Agencji spełniania przez Uczestników warunków uczestnictwa w Konkursie. Organizator ma prawo kontaktowania się z Uczestnikami za pośrednictwem Agencji poprzez przekazane Organizatorowi przez Uczestników kanały komunikacji (tj. e-mail, telefon).
6. Zgłoszenia nieprawidłowe, niekompletne lub niezgodne z niniejszym Regulaminem, nie będą przez Organizatora brane pod uwagę przy rozstrzygnięciu Konkursu. Organizator za pośrednictwem Agencji może zwrócić się do Uczestnika o uzupełnienie zgłoszenia. Wszelka korespondencja od Organizatora kierowana będzie na adres e-mail Uczestnika, podany w formularzu zgłoszeniowym. Uczestnik w terminie 7 dni kalendarzowych od wezwania powinien uzupełnić ewentualne braki i nieprawidłowości wskazane w ww. korespondencji.
7. Uczestnik, z chwilą dodania Zgłoszenia konkursowego udziela Organizatorowi nieodpłatnej, przenoszalnej, 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 jakikolwiek inny sposób w całości lub części, nadawanie za pomocą wizji, fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, wystawienie, wyświetlenie, publiczne odtworzenie, 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.
8. Na mocy licencji określonej powyżej, utwór Uczestnika zawarty w Zgłoszeniu konkursowym może być wykorzystany w dowolny sposób, przetworzony, rozpowszechniony w całości lub w części, w połączeniu z innymi dziełami, może zostać zmieniony, opracowany, w szczególności w celu promocji i reklamy, w tym formie plakatów, folderów, w tym reklam audiowizualnych. Uczestnik wyraża zgodę na korzystanie i rozporządzanie opracowaniem jego utworu (zgodą na wykonywanie praw zależnych), z prawem do dalszego upoważnienia do wykonywania praw zależnych.

§4

ZASADY WYŁANIANIA ZWYCIĘZCY

1. Spośród Uczestników, którzy prawidłowo wykonają zadanie konkursowe i spełnią wymogi Regulaminu, Komisja Konkursowa wybierze jednego Zwycięzcę biorąc pod uwagę kreatywność oraz poziom wykonania materiału video, któremu zostanie przyznana Nagroda główna opisana poniżej w § 5 ust. 1 lit. a, d.
2. Jeżeli po wyborze zwycięzcy uczestnik odmówi współpracy, komisja wybierze kolejnego, którego video uzyskało kolejną najwyższą ocenę.
3. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna. Przy wyborze najciekawszych prac Komisja Konkursowa będzie się kierować własnym uznaniem.

§5

NAGRODY

1. W Konkursie przyznane zostaną następujące nagrody (dalej „Nagrody”):
 - a. Nagrodą w Konkursie jest podpisanie i realizacja umowy na współtworzenie treści promujących markę Lenovo Legion.
 - b. Umowa zostanie zawarta z Agencją na okres 12 miesięcy od dnia podpisania.
 - c. Głównym założeniem umowy jest współtworzenie treści video pod postacią recenzji, testów sprzętu z oferty Lenovo Legion, wywiadów, w studio wskazanym przez Agencję.
 - d. W celu umożliwienia realizacji umowy, Zwycięzca zostanie wyposażony w najnowszy dostępny model laptopa Lenovo Legion oraz akcesoria (słuchawki, myszka podkładka)
 - e. W przypadku terminowego i zgodnego z umową zakończenia współpracy, Zwycięzca zostanie przekazany na własność bez ponoszenia kosztów sprzęt, w który został wyposażony.
 - f. W przypadku zerwania umowy przez którąkolwiek ze stron, Zwycięzca ma obowiązek zwrotu sprzętu (laptop, słuchawki, myszka, podkładka) do Agencji w stanie noszącym niezawinione przez użytkownika ślady użytkowania. Jeżeli sprzęt będzie nosił widoczne ślady umyślnego zniszczenia, Agencja ma prawo obciążyć Zwycięzcę kosztami naprawy sprzętu.
 - g. Dodatkowo Zwycięzca za wykonanie umowy otrzyma wynagrodzenie w wysokości 1 500 zł netto miesięcznie.
 - h. Koszty związane z podatkami poniesione z tytułu przekazania w/w sprzętu oraz wynagrodzenia ponosi Agencja.

- i. Jeżeli uczestnik odmówi współpracy, komisja wybierze kolejnego, którego video uzyskało kolejną najwyższą ocenę.

§6

POWIADOMIENIE O NAGRODZIE

1. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do 10 dni roboczych od daty zakończenia Konkursu na stronie Konkursu.
2. Agencja poinformuje Zwycięzcę telefonicznie oraz w prywatnej wiadomości e-mail.
3. Agencja w ciągu 5 dni roboczych przekaże Zwycięzcy szczegóły umowy.
4. Zwycięzca Nagrody zobowiązany jest w ciągu 7 dni od momentu otrzymania szczegółów kontraktu do podjęcia decyzji o jego podpisaniu.
5. Wszelkie informacje zawarte w formularzu kontraktu mają charakter poufny, naruszenie ich mają zastosowanie przepisy o odpowiedzialności deliktowej (art. 415 Kodeksu cywilnego)

§7

WYDANIE NAGRÓD W KONKURSIE ORAZ ZWROT

1. Nagroda zostanie przekazana za pośrednictwem Agencji, w biurze Agencji lub za pośrednictwem przesyłki kurierskiej.
2. Zwycięzca, któremu przyznana zostanie Nagroda nie może domagać się zamiany wygranej Nagrody na inną, w tym na ekwiwalent pieniężny.
3. Po podpisaniu umowy w ciągu 7 dni roboczych zostanie przekazany sprzęt na podstawie protokołu zdawczo odbiorczego sprzęt, o którym mowa w § 5 ust. 1 lit. d.
4. Zwycięzca/Uczestnik nie jest uprawniony do przeniesienia prawa do Nagrody lub roszczenia o wydanie Nagrody na osobę trzecią.
5. Zasady używania sprzętu komputerowego przez Zwycięzcę, zostaną uzgodnione na mocy odrębnych umów zawartych przez Agencję w imieniu Organizatora ze Zwycięzcą dot. używania sprzętu komputerowego.

§ 8

PROCEDURA POSTĘPOWANIA REKLAMACYJNEGO

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane w formie pisemnej na adres korespondencyjny Agencji: MKT Group sp. z o.o. ul. Połczyńska 93a/6, 01-301 Warszawa lub za pośrednictwem e-mail na adres: konkurs@lenovogaming.pl w terminie do 14 dni od zakończenia konkursu (w przypadku reklamacji w formie pisemnej decyduje data stempla pocztowego).
2. Reklamacja powinna zawierać:
 - a. dopisek na kopercie: „Konkurs”.
 - b. wskazanie imienia, nazwiska, adresu do korespondencji oraz numeru telefonu kontaktowego osoby składającej reklamację;
 - c. uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji;
 - d. podpis reklamującego (w przypadku reklamacji w formie pisemnej).

3. Złożone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora za pośrednictwem Agencji. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie odpowiadającej sposobowi złożenia reklamacji w terminie 7 dni od daty otrzymania reklamacji przez Agencję.

§ 9

DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

1. Administratorem danych osobowych uczestników podanych w związku z udziałem w Konkursie, jest Organizator -tj. Lenovo Technology B.V. Sp. z o.o. Oddział w Polsce, z siedzibą w Warszawie przy ul. Gottlieba Daimlera 1, 02-460 Warszawa. Dane Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i prowadzenia Konkursu, w tym przyznania Nagrody, zawarcia umowy współpracy oraz dot. używania sprzętu komputerowego. Więcej o tym jak przetwarzamy twoje dane osobowe i na temat twoich praw znajdziesz w Polityce Prywatności Konkursu dostępnej na stronie internetowej Konkursu.

§ 10

ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ

1. Niniejszy Regulamin stanowi jednocześnie regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną. Usługi świadczone przez Organizatora drogą elektroniczną są nieodpłatne oraz świadczone przez wyłącznie w zakresie niezbędnym do zorganizowania i przeprowadzenia Konkursu. W związku z Konkursem Organizator świadczy następujące usługi drogą elektroniczną:

a. Formularz zgłoszeniowy, umożliwiający dokonanie Uczestnikom rejestracji zgodnie z § 2 ust. 1 lit. b oraz wykonanie zadań konkursowych zgodnie z § 2 ust. 1 lit. c;

b. Usługi informacyjne polegające na informowaniu o Konkursie;

2. W celu skorzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną przez Organizatora, w szczególności w celu zgłoszenia do Konkursu, niezbędne jest spełnienie następujących wymagań technicznych: posiadanie dostępu do internetu, urządzenia umożliwiającego wejście na stronę konkursu.

3. Zawarcie umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną następuje z chwilą rejestracji udziału w Konkursie poprzez stronę internetową Konkursu, zaś jej rozwiązanie następuje z chwilą zakończenia Konkursu. W każdym czasie Uczestnik jest uprawniony, aby zakończyć udział w Konkursie poprzez złożenie rezygnacji, co równoznaczne jest z zakończeniem świadczenia usług drogą elektroniczną przez Organizatora w tym zakresie. Udział w Konkursie jest dobrowolny, jednakże złożenie rezygnacji jest równoznaczne z brakiem możliwości dalszego w nim udziału.

4. Uczestnik ma zakaz dostarczania treści o charakterze bezprawnym.

5. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia §8.

§ 11

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie będą miały powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.

2. Regulamin Konkursu udostępniony będzie do publicznej wiadomości na stronie internetowej Konkursu <https://lenovopolska.pl/konkurs> oraz w biurze Agencji.

3. W uzasadnionych okolicznościach oraz z ważnych przyczyn, Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian do niniejszego Regulaminu, o ile nie naruszy to praw nabytych przez Uczestników. Przez ważny powód należy rozumieć przyczynę, która ma znaczenie doniosłe z punktu widzenia danego stosunku prawnego i danych okoliczności, przy czym dany stosunek, układ okoliczności oraz kontekst decydują o tym, jakie przyczyny są ważne.

4. Bez uszczerbku dla praw nabytych przez Uczestników, w przypadku wystąpienia siły wyższej, Organizator będzie uprawniony do zawieszenia Konkursu ze skutkiem natychmiastowym do czasu ustania siły wyższej. Zdarzenie siły wyższej obejmuje w szczególności: (i) akty władzy wykonawczej lub ustawodawczej tj. zgodność z wszelkimi działaniami, nakazami, instrukcjami, wnioskami lub kontrolą ze strony jakichkolwiek władz rządowych lub osób działających w ich imieniu oraz (ii) zakłócenia, brak dostępności albo niedostateczna podaż produktów (lub ich części lub komponentów) lub usług lub jakichkolwiek obiektów produkcyjnych, wytwórczych, magazynowych, transportowych, dystrybucyjnych czy dostawczych z jakiegokolwiek przyczyny, w tym wojny, niepokojów, rozruchów, czynów terrorystycznych, czynów wrogich, sabotażu, embarga, strajków, przerw w pracy, trudności z pozyskaniem lub zatrudnieniem siły roboczej, epidemii, pożarów, powodzi, katastrof, wypadków lub awarii, zamknięcia zakładu w celu przeprowadzenia napraw, konserwacji lub inspekcji, warunków pogodowych lub wszelkich innych przyczyn, mieszczących się lub nie w tej samej klasie lub rodzaju przyczyn wyszczególnionych powyżej, które leżą poza kontrolą Organizatora i których Organizator nie może uniemożliwić ani im zapobiec mimo stosowania uzasadnionej staranności. W przypadku wystąpienia siły wyższej, Organizator bez zbędnej zwłoki poinformuje o tym zdarzeniu Uczestników za pośrednictwem wiadomości e-mail lub za pośrednictwem strony internetowej <https://lenovopolska.pl/konkurs/>.

5. Zmiany Regulaminu nie mogą pogorszyć sytuacji Uczestników. Zmiany te obowiązują od dnia ich ogłoszenia lub od późniejszego dnia wskazanego przez Organizatora w treści informacji o zmianie. O wszelkich zmianach treści Regulaminu Uczestnicy będą informowani za pośrednictwem wiadomości e-mail. Jeżeli udzielenie informacji za pośrednictwem wiadomości e-mail nie jest możliwe, zmiany będą ogłaszane na stronie internetowej: <https://lenovopolska.pl/konkurs> .