

Regulamin konkursu „Bond - 007 Quantum of Solace” obowiązuje od dnia 3 listopada 2008 roku

§ I Postanowienia ogólne

1. Konkurs „**Bond – 007 QUANTUM OF SOLACE**” (dalej: Konkurs) nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach losowych i zakładach wzajemnych (tekst jedn. Dz.U. z 2004 r., nr 4, poz. 27 ze zm.).
2. **Organizatorem Konkursu** jest **Pulsar Mobile sp. z o.o.** z siedzibą w Radomiu przy ulicy Struga 60/51, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000088402, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP 796-22-94-681, REGON 357033566, której kapitał zakładowy wynosi 55.000 zł (dalej: Pulsar lub Organizator).
3. Konkurs jest prowadzony przez Organizatora z wykorzystaniem sieci telekomunikacyjnej operowanej przez P4 sp. z o.o. (dalej: sieć PLAY) z siedzibą w (02-677) Warszawie, ul. Taśmowa 7, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000217207, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP 951-21-20-077, REGON 015808609, nr rejestrowy E0008436W, której kapitał zakładowy wynosi 30.658.500,00 złotych (dalej: **Operator**).
4. Operator nie wykonuje jakichkolwiek czynności związanych z realizacją Konkursu, z wyjątkiem udostępnienia sieci telekomunikacyjnej, pobierania opłat, o których mowa w niniejszym regulaminie (dalej: Regulamin) oraz udzielenia zezwolenia Organizatorowi na umieszczanie aktualnej wersji Regulaminu na stronie www.playmobile.pl.
5. Konkurs organizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Konkurs rozpoczyna się w dniu 3 listopada 2008 r. o godzinie 10 i trwa 9 dni, tj. do dnia 11 listopada 2008 r. do godziny 23.59.

§ II Uczestnictwo w Konkursie

1. Z zastrzeżeniem ust. 2, 3 oraz 4 Regulaminu, uczestnikiem Konkursu (dalej: Uczestnik lub Gracz) jest osoba fizyczna, uprawniona do korzystania z usług telekomunikacyjnych w sieci PLAY, która przystąpi do Konkursu zgodnie z § III ust. 2.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby posiadające numer MSISDN z aktywną funkcją CLIR, uniemożliwiającą identyfikację numeru.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy oraz współpracownicy Organizatora oraz pracownicy i współpracownicy Operatora. Współpracownikami w rozumieniu postanowień Regulaminu są wszystkie osoby współpracujące z Organizatorem lub Operatorem na podstawie umów cywilnoprawnych. W Konkursie nie mogą również brać udziału członkowie najbliższej rodziny pracowników i współpracowników Organizatora i Operatora, tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo.
4. Osoby niemające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą brać udział w Konkursie, na zasadach określonych w Regulaminie, jedynie pod warunkiem uzyskania zgody przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Konkursie.

§ III Podstawowe zasady Konkursu

1. Konkurs przeprowadzany jest za pomocą SMS-ów, przy wykorzystaniu numeru skróconego **7167**. Koszt wysłania jednego SMS-a pod numer 7167 (bez względu na jego treść) wynosi 1 zł netto (1,22 zł z VAT).
2. W celu rozpoczęcia udziału w Konkursie osoba, o której mowa w § II, powinna wysłać SMS o treści BOND, TAK, NIE, START, GRA albo innej podanej w materiałach reklamowo-promocyjnych, wskazany w ust. 1 (dalej: Przystąpienie do Konkursu).

3. Konkurs obejmuje dwa etapy: Etap Eliminacji i Etap Finałowy. Etap Eliminacji trwa od godz. 10 dnia 3 listopada 2008 r. do godz. 23.59 dnia 9 listopada 2008 r., Etap Finałowy trwa od godz. 0 dnia 10 listopada 2008 r. do godz. 23.59 dnia 11 listopada 2008 r.
4. Zadaniem Uczestnika jest udzielanie odpowiedzi na zadawane pytania za pośrednictwem wiadomości SMS. Tematyka pytań zadawanych w Konkursie dotyczy filmów o agencji 007, a w szczególności jego osoby. Pytania mają charakter zamknięty i wymagają wyboru jednej z trzech odpowiedzi, oznaczonych literą A, B albo C.
5. Po przystąpieniu do Konkursu Uczestnik otrzymuje SMS o treści: „Witaj agencji 007. Czy poradzisz sobie z tym zadaniem? Odpowiedz poprawnie na kolejne pytania. Za chwilę otrzymasz pierwsze.”
6. Po otrzymaniu odpowiedzi na pierwsze pytanie aplikacja wysyła do Gracza drugie pytanie, na początku którego pojawia się słowo TAK lub NIE, określające poprawność odpowiedzi na poprzednie pytanie. Po otrzymaniu odpowiedzi od Uczestnika aplikacja wysyła kolejny SMS z następnym pytaniem.
7. W czasie trwania Konkursu Gracz może sprawdzić liczbę poprawnych odpowiedzi, wysyłając SMS o treści STAN pod numer wskazany w ust. 1. W czasie trwania Konkursu Gracze otrzymują SMS-y zachęcające do odpowiedzi na dalsze pytania.
8. W Etapie Eliminacji Gracz odpowiada kolejno na pytania. Liczba poprawnych odpowiedzi udzielonych przez Gracza decyduje o nagrodzie, o którą zagra w Etapie Finałowym:
 - a) 1-3 poprawnych odpowiedzi – Gracz gra o nagrodę III stopnia,
 - b) 4-6 poprawnych odpowiedzi – Gracz gra o nagrodę II stopnia
 - c) 7 i więcej poprawnych odpowiedzi – Gracz gra o nagrodę główną.
9. Uczestnicy, którzy w Etapie Eliminacji nie odpowiedzieli poprawnie na żadne pytanie, w Etapie Finałowym grają o nagrodę pocieszenia.
10. Po zakończeniu Etapu Eliminacji Uczestnicy uprawnieni do udziału w Etapie Finałowym otrzymują SMS z zaproszeniem do dalszej zabawy. Treść zaproszenia zależy od rodzaju nagrody, o którą walczy dany Uczestnik.
11. Etap Finałowy polega na udzieleniu odpowiedzi na cztery pytania (dalej również: seria pytań) w czasie najbardziej zbliżonym do 180 sekund. Błędna odpowiedź powoduje przerwanie serii pytań i rozpoczęcie nowej serii.
12. Po każdej serii pytań Gracz jest informowany o wyniku (uzyskanym czasie poprawnych odpowiedzi na 4 pytania) oraz możliwości jego poprawienia.
13. Nagrody otrzymują Uczestnicy, którzy odpowiedzieli poprawnie na 4 pytania w czasie najbardziej zbliżonym do 180 sekund (Zwycięzcy Konkursu).
14. Uczestnik może w każdym czasie zrezygnować z udziału w Konkursie, wysyłając SMS o treści USUN pod numer wskazany w ust. 1.
15. System zarządzający pytaniami stworzony jest w sposób zapewniający jednakowe traktowanie wszystkich Uczestników.

§ IV Zwycięzcy i Nagrody

1. Nagrodami w Etapie Finałowym są:
 - a) Nagroda III stopnia – telefon multimedialny, o wartości rynkowej 1.500 zł netto,
 - b) Nagroda II stopnia – konsola Sony Play Station III + pakiet gier akcji, o wartości rynkowej 2.200 zł netto,
 - c) Nagroda główna – laptop multimedialny, o wartości rynkowej 3 500 zł netto,
 - d) Nagroda pocieszenia – iPod nano, o wartości rynkowej 600 zł netto,
 - e) Nagrody gwarantowane w postaci tapety dla każdego Uczestnika Konkursu.
2. W przypadku, gdy dwóch lub więcej Graczy uzyska taki sam wynik w walce o daną nagrodę do wyłonienia Zwycięzcy zastosowanie ma dodatkowo kryterium, zgodnie z którym wygrywa ten Uczestnik, który zgodnie z § III ust. 2 Regulaminu przystąpił do Konkursu jako pierwszy.
3. W celu uzyskania nagrody, Zwycięzcy muszą spełniać wszystkie warunki określone w Regulaminie.
4. Ustalenie listy Zwycięzców odbywa się jedynie w oparciu o numer telefonu, z którego wysłano SMS-y (numer MSISDN), według zasad określonych w Regulaminie.

§ V Dane osobowe

1. Podczas trwania Konkursu, Uczestnicy pozostają anonimowi zarówno dla Organizatora, jak i pozostałych Uczestników.
2. W przypadku, gdy zgodnie z Regulaminem zaistnieje potrzeba uzyskania od Uczestnika jego danych osobowych, podanie tych danych jest dobrowolne. Podając swoje dane osobowe Uczestnik wyraża zgodę na ich przetwarzanie.
3. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z realizacją Konkursu jest Organizator.
4. Organizator przetwarza dane osobowe Uczestników wyłącznie w celu wyłonienia Zwycięzców, przyznania i dostarczenia nagród, rozliczenia należnego zryczałtowanego podatku dochodowego, zachowania dokumentacji konkursowej do kontroli uprawnionych organów oraz rozpatrywania reklamacji Uczestników. Dane osobowe Uczestników nie są wykorzystywane w celach marketingowych, a także udostępniane innym podmiotom.
5. W celu odebrania nagrody, Zwycięzca Konkursu powinien podać Organizatorowi swoje dane osobowe i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów realizacji Konkursu. Podanie danych osobowych jest przy tym dobrowolne, jednakże w przypadku, gdy dany Uczestnik odmówi podania danych lub wyrażenia zgody na ich przetwarzanie, Organizator będzie miał prawo nie wydać tej osobie nagrody.
6. Zakres udostępnianych danych osobowych uzależniony jest od ilości i rodzaju nagród przewidzianych w Konkursie.
7. Dane osobowe Zwycięzców Konkursu są przetwarzane po zakończeniu Konkursu tylko i wyłącznie w postaci dokumentów dla celów rachunkowo-podatkowych, sporządzonych w formie papierowej, przez czas określony przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa i po jego upływie są niszczone. Dane we wskazanym okresie nie są przetwarzane w formie elektronicznej.
8. Dane osobowe Uczestników, którzy złożyli reklamacje są przetwarzane tylko i wyłącznie w celu ich obsługi i prowadzenia korespondencji z Uczestnikiem zgłaszającym reklamację. Korespondencja jest przechowywana przez okres określony przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa i po jego upływie niszczona.
9. Uczestnikom, w szczególności zaś Zwycięzcom Konkursu przysługuje prawo dostępu do danych osobowych, które ich dotyczą oraz prawo ich poprawiania zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych (tj. Dz.U. z 2002 r., nr 101, poz. 926 ze zm.).

§ VI Postanowienia końcowe

1. Zwycięzcy Konkursu uprawnieni do otrzymania nagród rzeczowych są o tym informowani podczas rozmowy telefonicznej. Połączenie telefoniczne jest wykonywane na zwycięski numer MSISDN, z którego Uczestnik wysyłał SMS-y.
2. Podczas połączenia telefonicznego, o którym mowa w ust. 1, Uczestnik powinien podać swoje dane osobowe i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów realizacji Konkursu, zgodnie z § V ust. 5. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości kontaktu z Uczestnikiem celem uzyskania danych osobowych. Po trzech nieudanych próbach kontaktu Organizator ma prawo zaprzestać dalszych działań w celu uzyskania danych osobowych Zwycięzcy, a Zwycięzca traci prawo do nagrody. W takim przypadku nagroda przechodzi na kolejną osobę spełniającą kryteria wyboru Zwycięzców.
3. Połączenie telefoniczne, o którym mowa w ust. 1 powyżej, jest wykonywane w terminie 14 dni roboczych od zakończenia Konkursu, czyli najpóźniej do dnia 25 listopada 2008 r.
4. Nagrody elektroniczne (tapety) są dostarczane Zwycięzcom poprzez przesłanie zakładki WAP.
5. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za spowodowane siłą wyższą zakłócenia lub przerwy w działaniu aplikacji technicznej, przy pomocy której przeprowadzany jest Konkurs, w szczególności za opóźnienia w komunikacji spowodowane obciążeniami łącz telekomunikacyjnych.
6. Organizator ma prawo w każdym momencie trwania Konkursu wykluczyć z udziału w nim Uczestnika, w stosunku do którego powziął uzasadnione podejrzenie o stosowaniu przez niego nieuczciwych praktyk.
7. Za nieuczciwe praktyki uważa się w szczególności toczenie pojedynków pomiędzy dwoma numerami MSISDN, będącymi w posiadaniu jednego Uczestnika Konkursu, korzystanie z komputera oraz aplikacji komputerowych podłączonych do telefonu lub zainstalowanych na nim.
8. Z zastrzeżeniem § 1 ust 4, Organizator realizuje Usługę, wykorzystując własne urządzenia, w szczególności urządzenia umożliwiające kontrolowanie stosowania przez Uczestników nieuczciwych praktyk.
9. Reklamacje dotyczące prowadzenia Konkursu, w szczególności wyłaniania Zwycięzców w Konkursie, Uczestnicy powinni zgłaszać na piśmie listem poleconym w terminie 7 dni od

zakończenia Konkursu, tj. do dnia 19 listopada 2008 r. włącznie (decyduje data doręczenia reklamacji Organizatorowi) na adres: Pulsar Mobile sp. z o.o., ul. Grzybowska 80/82, 00-844 Warszawa.

10. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres i numer telefonu, z którego Uczestnik korzystał podczas trwania Konkursu, jak również dokładny opis i powód reklamacji. Reklamacje zgłoszone po upływie terminu, o którym mowa w ust. 9 oraz w formie innej niż pisemna nie są uwzględniane.
11. Reklamacje są rozpatrywane w terminie 7 dni od otrzymania reklamacji. O wyniku rozpatrzenia reklamacji Uczestnik jest informowany na piśmie lub telefonicznie w terminie 7 dni od dnia rozpatrzenia reklamacji.
12. W razie rozbieżności pomiędzy informacją, dotyczącą poszczególnych wyników uzyskiwanych przez Uczestnika w trakcie Konkursu, przekazaną SMS-em a rzeczywistym przebiegiem Konkursu, podstawą rozpatrzenia reklamacji są logi systemowe.
13. Organizator nie dokonuje weryfikacji danych wskazanych przez osobę biorącą udział w Konkursie z danymi abonenta lub użytkownika telefonu komórkowego, z którego wysłane zostały SMS-y. W szczególności, Organizator nie sprawdza danych wskazanych przez osobę, która odbierze połączenie informujące o wygranej w Konkursie. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za wszelkie nieprawidłowości w przedmiotowym zakresie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wykonywanie połączeń przez osoby nieuprawnione.
14. Wszystkie należne Zwycięzcom nagrody zostaną wysłane do dnia 05.12. 2008 r.
15. W przypadku, gdy przepisy prawa tak stanowią, przed wydaniem Zwycięzcom nagrody, z której wygraną związany jest obowiązek podatkowy, Organizator, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, pobierze od Zwycięzców zryczałtowany podatek dochodowy od nagród, w wysokości 10% ich wartości. Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.
16. W przypadku, gdy przepisy prawa uzależniają istnienie obowiązku podatkowego od wartości nagrody, do nagród zostanie dodana nagroda pieniężna stanowiąca 11,11% wartości danej nagrody rzeczowej. Wspomniana nagroda pieniężna nie będzie wypłacona Zwycięzcy, lecz pobrana jako podatek zryczałtowany od łącznej wartości nagrody, o którym mowa w art. 41 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jedn. Dz. U. z 2000 r., nr 14 poz. 176 ze zm.). Postanowienie ust. 16 nie ma zastosowania do nagrody gwarantowanej, o której mowa w § IV ust. 1 lit.
17. Organizator Konkursu nie przewiduje możliwości wypłacenia ekwiwalentu pieniężnego zamiast nagrody rzeczowej w Konkursie.
18. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowo-promocyjnych (np. SMS-y informacyjne) mają charakter jedynie informacyjny. Wiążącą moc prawną mają wyłącznie postanowienia Regulaminu.
19. Przystępując do uczestnictwa w Konkursie, w sposób przewidziany w Regulaminie, Uczestnik akceptuje postanowienia Regulaminu.
20. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Operatora oraz na stronie internetowej i w siedzibie Organizatora. W uzasadnionych przypadkach Organizator ma prawo do dokonywania zmian w Regulaminie pod warunkiem, że zmiany te nie będą miały wpływu na prawa nabyte przez Uczestnika przed dokonaniem zmiany. Informacja o zmianie Regulaminu dostępna jest na stronie internetowej Operatora (www.playmobile.pl).
21. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają postanowienia stosownych regulaminów świadczenia usług telekomunikacyjnych przez Operatora.