

# Regulamin Konkursu „Play Hero”

Obowiązuje od dnia 8 marca 2010 roku<sup>1</sup>

## § I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu „Play Hero” (zwanego dalej „**Konkursem**”) jest Avantis S.A. z siedzibą w Warszawie (00-103) ul. Królewska 16, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy XII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRS 0000253675, NIP 527-23-17-216 o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł (zwany dalej „**Organizatorem**”).
2. Konkurs organizowany jest wyłącznie na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i trwa w okresie od dnia 8 marca 2010 r. od godz. 14:00:00 do dnia 24 kwietnia 2010 r. do godz. 23:59:59. Uczestnik bierze udział w Konkursie od chwili rejestracji do chwili zakończenia Konkursu albo rezygnacji z udziału w Konkursie zgodnie z § III ust. 21.
3. Konkurs jest prowadzony przez Organizatora z wykorzystaniem sieci telekomunikacyjnej operowanej przez P4 sp. z o.o. (zwanej dalej „**siecią Play**”) z siedzibą w Warszawie (02-677), 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 47.348.000,00 zł (zwaną dalej „**Operatorem**”).
4. Operator nie wykonuje jakichkolwiek czynności związanych z realizacją Konkursu, z wyjątkiem udostępnienia sieci telekomunikacyjnej, pobierania opłat, o których mowa w niniejszym regulaminie (zwanym dalej „**Regulaminem**”) oraz udzielenia zezwolenia Organizatorowi na umieszczanie aktualnej wersji Regulaminu na stronie [www.playmobile.pl](http://www.playmobile.pl).

## § II. Uczestnictwo

1. Z zastrzeżeniem ust. 2, 3 i 4 § II uczestnikiem Konkursu (zwanym dalej „**Uczestnikiem**”) jest pełnoletnia osoba fizyczna, uprawniona do korzystania z usług telekomunikacyjnych w sieci Play, w szczególności, będąca Użytkownikiem lub Abonentem sieci Play w rozumieniu Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych przez P4 sp. z o.o. dla Użytkowników oraz Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych przez P4 sp. z o.o. dla Abonentów, która w okresie wskazanym w § I ust. 2 dokona rejestracji poprzez wysłanie wiadomości rejestracyjnej SMS o treści określonej w § III ust. 5.
2. Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Konkursie pod warunkiem uzyskania zgody przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Konkursie.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy ani 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 tych osób, tj. ich małżonkowie, rodzice, dzieci i rodzeństwo.
4. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby posiadające numer MSISDN z aktywną funkcją CLIR, uniemożliwiającą identyfikację numeru.

## § III. Zasady i przebieg Konkursu

1. Organizator wysyła do osób, wskazanych w § II ust 1, które wyraziły zgodę na otrzymywanie informacji handlowych drogą elektroniczną SMS z informacją o Konkursie.

---

<sup>1</sup> W brzmieniu z dnia 13 kwietnia 2010

2. Konkurs składa się z 38 Etapów Dziennych odbywających się w dniach od 8 marca 2010 r. do 14 kwietnia 2010 r. oraz Wielkiego Finału odbywającego się w dniach od 15 do 24 kwietnia 2010 r. Pierwszy Etap Dzienny odbywający się w dniu 8 marca 2010 r. rozpoczyna się o godz. 14:00:00 i kończy o godz. 23:59:59. Pozostałe Etapy Dienne trwają od godz. 0:00:00 do godz. 23:59:59 danego dnia.
3. W każdym Etapie Dziennym do wygrania jest Nagroda Dnia. Wielki Finał jest podsumowaniem całego Konkursu w postaci finału gry o Nagrodę Główną. Uczestnicy zbierając punkty w Etapach Dziennych grają o Nagrodę Główną przez cały okres trwania Konkursu, a w okresie Wielkiego Finału mogą zdobywać dodatkowe punkty za każdą poprawną odpowiedź.
4. Numerem konkursowym, wykorzystywanym w czasie Konkursu do wysłania wiadomości rejestracyjnej SMS, Rejestracji, Rejestracji w Wielkim Finale oraz wysyłania odpowiedzi na zadane pytania oraz sprawdzania wyniku punktowego jest numer 72111. Koszt wysłania SMS-a na powyższy numer wynosi 2,00 zł bez VAT / 2,44 zł z VAT.
5. W celu wzięcia udziału w Konkursie należy wysłać wiadomość rejestracyjną SMS o treści FUN lub HERO lub FORD na numer 72111, w terminie wskazanym w § I ust. 2 Regulaminu. Po wysłaniu SMSa system przydzieli Uczestnika do odpowiedniego etapu Konkursu: Etapu Dziennego albo Wielkiego Finału. W Konkursie zarejestrowane zostaną tylko wiadomości rejestracyjne SMS o wyżej wymienionej treści, wysłane przez Uczestnika niezależnie od tego, czy Uczestnik otrzymał SMS z informacją o Konkursie, o którym mowa w ust. 1 powyżej. SMSy wysyłane przez Uczestników bez treści albo zawierające treść niewłaściwą lub zawierające polskie znaki (ą, ę, ć, ł, ń, ó, ś, ź, ż, ź, dź, dż) lub znaki specjalne (w szczególności: !, @, #, \$, %, &, ?) nie będą brane pod uwagę, jednakże każde wysłanie SMSa na numer 72111 wiąże się z naliczeniem wyżej wymienionej opłaty.
6. Uczestnik, który prześle wiadomość rejestracyjną SMS w okresie trwania Konkursu otrzymuje zwrótnie wiadomości z numeru 72111. Każdy Etap Dzienny rozpoczyna się od rejestracji (zwanej dalej: Rejestracją) obejmującej:
  - a. odpowiedzi na 3 pytania dotyczące wyboru Nagrody Dnia: 1 pytanie - wybór Nagrody Dnia, 2 pytanie: marka Nagrody Dnia, 3 pytanie: model Nagrody Dnia (jeśli Uczestnik wysłał wiadomość rejestracyjną SMS o treści FORD) albo
  - b. wykreowanie swojego bohatera: poprzez odpowiedź na pytanie o moc i broń oraz odpowiedzi na 3 pytania dotyczące wyboru Nagrody Dnia: 1 pytanie - wybór Nagrody Dnia, 2 pytanie: marka Nagrody Dnia, 3 pytanie: model Nagrody Dnia (jeśli Uczestnik wysłał wiadomość rejestracyjną SMS o treści HERO) albo
  - c. odpowiedzi na 3 pytania dotyczące wyboru Nagrody Dnia: 1 pytanie - wybór Nagrody Dnia, 2 pytanie: marka Nagrody Dnia, 3 pytanie: model Nagrody Dnia i wykreowania swojego bohatera (jeśli Uczestnik wysłał wiadomość rejestracyjną SMS o treści j FUN).
7. Pytania z zakresu Rejestracji zostaną rozesłane automatycznie każdego dnia do Uczestników, którzy wysłali wiadomość rejestracyjną SMS.
8. Uczestnik wybierając Nagrodę Dnia (w ramach Rejestracji) będzie zapytany o:
  - a) Rodzaj Nagrody Dnia: do wyboru jedna Nagroda Dnia z dwóch prezentowanych. Poprawną odpowiedzią będzie wybranie i wysłanie jednej z dwóch przypisanych do Nagród Dnia literek na numer 72111,
  - b) Markę Nagrody Dnia – do wyboru jedna z dwóch prezentowanych marek. Poprawną odpowiedzią będzie wybranie i wysłanie jednej z dwóch przypisanych do marek literek na numer 72111,
  - c) Wybór modelu – do wyboru jeden z dwóch prezentowanych modeli Nagrody Dnia. Poprawną odpowiedzią będzie wybranie i wysłanie jednej z dwóch przypisanych do modelu literek na numer 72111.
9. Udział w Wielkim Finale rozpoczyna się od rejestracji (zwanej dalej Rejestracją w Wielkim Finale) obejmującej odpowiedzi na 2 pytania o model samochodu (Nagrody Głównej). Poprawną odpowiedzią będzie wybranie jednej literki z trzech przypisanych do każdego modelu samochodu i wysłanie jej na numer 72111.
10. Po Rejestracji oraz po Rejestracji w Wielkim Finale do Uczestnika będą wysyłane pytania wiedzy.
11. Kolejność zadawania pytań jest losowa. Odpowiedzi na pytania bez treści albo zawierające treść niewłaściwą lub zawierające polskie znaki (ą, ę, ć, ł, ń, ó, ś, ź, ż, ź, dź, dż) lub znaki specjalne (w szczególności: !, @, #, \$, %, &, ?) nie będą brane pod uwagę, jednakże każde wysłanie wiadomości SMS na numer 72111 wiąże się z naliczeniem wyżej wymienionej opłaty.

12. Tematyka pytań w Konkursie dotyczyć będzie bohaterów i herosów kultury masowej (literatura, komiks, film, gry). Pytania wiedzy mogą się powtarzać.
13. Każdy Uczestnik, otrzyma 5 punktów za każdą wysłaną odpowiedź z serii pytań dotyczących wyboru nagrody, po 5 punktów za każdą wysłaną odpowiedź przy pytaniach dotyczących wykreowania swojego bohatera.
14. Każdy Uczestnik, który udzieli prawidłowej odpowiedzi na pytanie wiedzy otrzymuje 5 punktów albo wielokrotność 5-ciu punktów. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi na pierwsze pytanie wiedzy Uczestnik otrzymuje 5 punktów, za prawidłową odpowiedź na każde kolejne pytanie Uczestnik otrzymuje o 5 punktów więcej, tj. za drugą poprawną odpowiedź Uczestnik otrzymuje 10 punktów, za trzecią poprawną odpowiedź – 15 punktów, za czwartą poprawną odpowiedź – 20 punktów itd.
15. Wszystkie zdobyte punkty na każdym Etapie Dziennym sumują się do Etapu Finałowego. Każdy Etap Dzienny Uczestnik rozpoczyna z zerowym kontem punktowym i zdobywa punkty od nowa za odsyłanie odpowiedzi na wyżej wymienionych zasadach. Poprawną odpowiedzią na zadane pytania jest odesłanie na numer 72111 jednej literki z dwóch wskazanych w pytaniu. W przypadku wysłania błędnej komendy Uczestnik zostanie poinformowany o tym specjalnym komunikatem SMS.
16. Dodatkowo każdy Uczestnik, który odpowiedział na pytania dotyczące nagrody (w ramach Rejestracji lub Rejestracji w Wielkim Finale) otrzyma pytania bonusowe. W przypadku poprawnej odpowiedzi będzie ono nagrodzone specjalną liczbą punktów. Informacja o liczbie punktów do zdobycia zostanie przekazana Uczestnikowi wraz z zadaniem pytaniem bonusowym. W przypadku pytań bonusowych SMS zwrotny będzie zawierał informację o zdobytych punktach.
17. Punkty uzyskiwane w Etapie Dziennym są kryterium wyłonienia zwycięzcy danego Etapu Dziennego. Jednocześnie wszystkie punkty zebrane przez Uczestnika w całym okresie trwania Konkursu, czyli w poszczególnych Etapach Dziennych i Wielkim Finale, są kryterium wyłonienia zwycięzcy Nagrody Głównej.
18. Jeśli po dokonaniu Rejestracji w danym Etapie Dziennym lub Rejestracji w Wielkim Finale Uczestnik wyśle inną treść wiadomości SMS niż odpowiedź na zadane pytanie, to otrzyma nowe lub to samo pytanie.
19. W dowolnej chwili Uczestnik może sprawdzić swój obecny stan punktowy w danym Etapie Dziennym oraz w grze o Nagrodę Główną wysyłając komendę WYNIK pod numer 72111 lub inną komendę podaną w materiałach marketingowych i treściach SMS.
20. Dodatkowym sposobem zwiększenia szansy na wygraną w poszczególnych Etapach Dziennych oraz w grze o Nagrodę Główną będzie udział w serwisie stanowiącym usługę „Prenumerata” pod tytułem „Play Hero” świadczoną przez Avantis S.A. na podstawie „Ofety Promocyjnej usługi Przychodzący SMS/MMS specjalny” zgodnie z regulaminem (zwanym dalej Serwisem Prenumerata). Każdy Uczestnik, który zarejestruje się w wyżej wymienionym Serwisie Prenumerata będzie otrzymywał codziennie (od momentu rejestracji do Serwisu Prenumerata do końca trwania Konkursu tj. do dnia 24 kwietnia 2010 r.) płatny Przychodzący SMS specjalny z informacją o otrzymanym bonusie dziennym w postaci 100 punktów. Koszt otrzymywania Przychodzącego SMSa specjalnego wynosi 2 zł bez VAT / 2,44 zł z VAT. Aby zarejestrować się w Serwisie Prenumerata należy wysłać wiadomość SMS o treści START HERO pod płatny numer 60202 (cena jak za SMS standardowy zgodnie z Cennikiem Usług Telekomunikacyjnych P4 sp. z o.o. obowiązującym danego Użytkownika). W celu wyrejestrowania z Serwisu Prenumerata należy wysłać SMS o treści STOP HERO pod numer 60202. Serwis Prenumerata będzie aktywny wyłącznie w czasie trwania Konkursu. Serwis Prenumerata związany jest tylko i wyłącznie ze zdobywaniem 100 bonusowych punktów w ramach Konkursu. Na Uczestniku spoczywa obowiązek wysłania komendy STOP HERO pod numer 60202 jeśli zrezygnuje z udziału w Konkursie, zgodnie z § III ust. 21 przed data zakończenia Konkursu. Automatyczne wyłączenie Serwisu Prenumerata nastąpi w dniu zakończenia Konkursu.
21. Każdy Uczestnik może w dowolnym momencie trwania Konkursu zrezygnować z otrzymywania informacji dotyczących przebiegu Konkursu oraz pytań konkursowych. W tym celu należy wysłać SMS o treści STOP pod bezpłatny numer 80111. Wysłanie SMSa o takiej treści będzie oznaczało, że Organizator powstrzyma się od wysyłania informacji oraz pytań konkursowych, chyba że Uczestnik ponownie wyśle wiadomość rejestracyjną SMS, o której mowa w ust. 3 na numer 72111. Jednak w takim przypadku Uczestnik rozpoczyna grę od początku, a jego wszystkie poprzednio zgromadzone punkty przepadają. Zgłoszenie rezygnacji z otrzymywania pytań i informacji traktowane jest jako rezygnacja z udziału w Konkursie. Uczestnik, który zrezygnował z udziału w

Konkursie traci prawo do ewentualnych nagród. Wysłanie SMSa o treści STOP na numer 72111 nie powoduje rezygnacji z Serwisu Prenumerata.

#### § IV. Zwycięzcy i nagrody

1. W ramach Konkursu Uczestnicy wygrywają następujące nagrody:
  - a. w Wielkim Finale jest to Nagroda Główna – do wyboru **jeden** z trzech poniższych samochodów
    - i. SEAT IBIZA o wartości 52 000 zł brutto,
    - ii. MAZDA 2 o wartości 52 000 zł brutto,
    - iii. FORD FUSION o wartości 52 000 zł brutto,
  - b. na Etapach Dziennych są to Nagrody Dnia – każdego dnia do wyboru będzie jedna z dwóch prezentowanych Uczestnikom Nagród Dnia. Po wybraniu jednej Nagrody Dnia Uczestnik będzie mógł wybrać jedną z dwóch proponowanych marek wybranej Nagrody Dnia. Po wybraniu marki Uczestnik będzie mógł wybrać jeden z dwóch podanych modeli wybranej Nagrody Dnia (i wybranej marki). Łącznie zostanie wydanych 38 Nagród Dnia wybranych na początku każdego Etapu Dziennego z opisanej puli Nagród Dziennych poniżej. Pula Nagród Dziennych wynosi 60 000 zł brutto. Prezentowane będą następujące Nagrody Dnia:
    - i. laptop netbook (Asus lub Samsung, )
    - ii. aparat cyfrowy (Canon lub Sony)
    - iii. lustrzanka (Canon lub Nikon)
    - iv. kino domowe z dvd (Panasonic lub LG)
    - v. odtwarzacz bluray (Panasonic lub LG)
    - vi. pamięć usb (SanDisc lub Kingstone)
    - vii. odtwarzacz mp3 (Ipod lub Iriver)
    - viii. nawigacja gps (Mio lub GoClever)
    - ix. ramka cyfrowa (Samsung lub Agfa)
    - x. kamera cyfrowa (Jvc lub Sony)
    - xi. dysk przenosny (Samsung lub Segate)
    - xii. drukarka (Canon lub HP)
    - xiii. plazma (Samsung lub Panasonic)
    - xiv. tv LCD (LG lub Sony)
    - xv. telefon gsm (Nokia lub Samsung)
    - xvi. konsola (Microsoft xbox lub SONY ps3)
2. Zwycięzcą Etapu Dziennego zostanie Uczestnik z największą liczbą punktów zgromadzonych na danym Etapie Dziennym wygrywając nagrodę, którą wybrał w czasie Rejestracji. W przypadku, gdy więcej niż jeden Uczestnik posiada taką samą liczbę punktów, to dodatkowym kryterium jest data wysłania pierwszego SMSa (w ramach Rejestracji w danym Etapie Dziennym), wówczas zwycięzcą zostanie Uczestnik, który wcześniej wysłał pierwszego SMSa w ramach Rejestracji w danym Etapie Dziennym. Oprócz zwycięzcy zostanie wyłonionych trzech kolejnych zwycięzców rezerwowych, którzy będą brani pod uwagę jeśli kontakt Organizatora ze zwycięzcą nie powiedzie się, lub jeśli zwycięzca zrezygnuje z nagrody. Zwycięzcy rezerwowi brani są pod uwagę na podstawie rankingu punktowego.
3. Zwycięzcą Konkursu zostanie Uczestnik z największą liczbą punktów w całym Konkursie, który uczestniczył w Wielkim Finale tzn. dokonał Rejestracji w Wielkim Finale. Wygra on Nagrodę Główną, którą wybrał w czasie Rejestracji w Wielkim Finale. W przypadku, gdy więcej niż jeden Uczestnik posiada taką samą liczbę punktów, to dodatkowym kryterium jest data Rejestracji w Wielkim Finale, wówczas zwycięzcą zostanie Uczestnik, który wcześniej wysłał SMSa w ramach Rejestracji w Wielkim Finale. Oprócz zwycięzcy zostanie wyłonionych trzech kolejnych zwycięzców rezerwowych.
4. Wszystkie Nagrody, o których mowa w ust. 1 mogą być zamienione na ekwiwalent pieniężny. Zwycięzcom nie przysługuje uprawnienie do zastrzegania szczególnych właściwości nagród.
5. Przed wydaniem Zwycięzcy nagrody, z której wygranem związany jest obowiązek podatkowy, Organizator zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa pobierze od Zwycięzcy zryczałtowany podatek dochodowy od wygranej w wysokości 10% jej wartości. Przy czym do nagrody rzeczowej wskazanej w Regulaminie zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna stanowiąca 11,11%

- wartości nagrody, która 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 z późn. zm.). Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest Organizator.
6. Za wyłonienie zwycięzców, zapewnienie i wydanie nagród odpowiada wyłącznie Organizator.
  7. Każdy Uczestnik, który weźmie udział w Konkursie, otrzymuje nagrodę gwarantowaną na telefon w postaci:
    - a. tygodniowej darmowej usługi Prenumerata „SERCE”. Wartość jednej Prenumeraty wynosi 0,10 zł bez VAT / 0,12 zł z VAT
    - b. tygodniowej darmowej usługi Prenumerata „ZART”. Wartość jednej Prenumeraty wynosi 0,10 zł bez VAT / 0,12 zł z VAT.
  8. Ostateczną datą uruchomienia wszystkim Uczestnikom nagrody gwarantowanej jest 24 kwietnia 2010 roku. Po zakończeniu tygodniowej Prenumeraty Uczestnik otrzyma informację jak przedłużyć Prenumeratę.
  9. W terminie 14 dni od dnia zakończenia Konkursu tj. 24 kwietnia 2010 roku Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami dzwoniąc pod numery MSISDN, z którego Uczestnik brał udział w Konkursie. Po trzech nieudanych próbach kontaktu, podjętych we wskazanym wyżej terminie, Organizator ma prawo zaprzestać dalszych działań w celu uzyskania danych osobowych zwycięzcy, a zwycięzca traci prawo do nagrody. Przez nieudaną próbę połączenia ze zwycięzcą należy rozumieć w szczególności nieodebranie połączenia przez co najmniej 4 sygnały, włączenie się poczty głosowej, brak możliwości uzyskania połączenia z użytkownikiem telefonu (np. włączenie się sygnału faksu lub automatycznej sekretarki). W takim przypadku Organizator skontaktuje się na wyżej wymienionych zasadach z pierwszą osobą spośród rezerwowych. Jeśli kontakt nie powiedzie się Organizator skontaktuje się z 2 osobą rezerwową. Jeśli kontakt nie powiedzie się Organizator skontaktuje się z 3 osobą rezerwową.
  10. Organizator, z zastrzeżeniem ust. 12, dostarcza nagrodę rzeczową na swój koszt, do miejsca wskazanego przez zwycięzcę, za pośrednictwem kuriera lub Poczty Polskiej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania i zaniechania podmiotu, który doręcza przesyłkę.
  11. Nagrody Dnia, o których mowa w ust. 1 lit. b, zostaną wydane do dnia 15 czerwca 2010 r.
  12. Wydanie Nagrody Głównej, o której mowa w ust. 1 lit. a, w postaci samochodu odbędzie się w ten sposób, że po wysłaniu zwycięzcy dokumentów niezbędnych do zarejestrowania pojazdu i jego ubezpieczenia, zwycięzca uprawniony jest do osobistego odbioru pojazdu we wskazanym salonie dealera w terminie do dnia 30 czerwca 2010 r. Odebranie pojazdu w salonie dealera może mieć miejsce po uprzednim przedstawieniu przez zwycięzcę dowodu rejestracyjnego pojazdu oraz dowodu ubezpieczenia, a także po złożeniu podpisu na protokole odbioru. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania i zaniechania firmy kurierskiej, która będzie doręczać dokumenty wskazane w niniejszym ustępie.
  13. W przypadku niemożliwości skontaktowania się ze zwycięzcą oraz trzema kolejnymi osobami rezerwowymi w sposób określony w ust. 8, w przypadku wskazanym w § VI ust. 5 oraz w przypadku niespełnienia warunków określonych w § VII ust. 10 Regulaminu, Organizator prześle ekwiwalent pieniężny nieodebranych przez zwycięzców nagród na rzecz Fundacji Świętego Mikołaja zarejestrowanej pod numerem KRS 0000126602 działającej na podstawie ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U., Nr 93, poz. 873 ze zm.). Przekazanie nastąpi zgodnie z obowiązującym prawem.

## **§ V. Reklamacje nagród**

1. W przypadku nagród rzeczowych:
  - a. Uczestnik ma obowiązek w momencie odbierania sprawdzić, czy nagroda jest sprawna, kompletna i czy nie posiada wad. W razie stwierdzenia wad lub uszkodzeń powinien odmówić jej przyjęcia. W takim przypadku Uczestnik w ciągu 14 dni otrzyma nową, sprawną oraz kompletną nagrodę.
  - b. Wady ukryte nagród nie posiadających gwarancji producenta można reklamować w terminie 7 dni od dnia otrzymania nagrody, przesyłając wadliwą nagrodę na adres Organizatora, na jego koszt.
  - c. Okres rozpatrywania reklamacji wynosi 14 dni od daty otrzymania wadliwej nagrody przez Organizatora. W przypadku uznania reklamacji Organizator dostarczy Uczestnikowi nową nagrodę w terminie 14 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

- d. Reklamacje nagród posiadających karty gwarancyjne należy składać zgodnie z warunkami określonymi w karcie gwarancyjnej producenta, wyłącznie w punktach serwisowych producenta.
2. Reklamacje dotyczące nagród, o których mowa w ust. 1 lit. a, które zostaną przesłane do Organizatora po terminie, określonym w ust. 1 lit. a, nie zostaną uwzględnione. Ostateczny termin składania reklamacji mija 31 lipca 2010 roku.
3. Reklamacje dotyczące nagród, o których mowa w ust. 1 lit. b, które zostaną przesłane do Organizatora po terminie, określonym w ust. 1 lit. b, nie zostaną uwzględnione.

## **§ VI. 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 związanej z realizacją Konkursu 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 powinien podać Organizatorowi swoje dane osobowe, tj. imię i nazwisko, adres zamieszkania, telefon kontaktowy, a także numer rachunku bankowego (w przypadku zamiany nagrody rzeczowej na pieniężną) i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów realizacji Konkursu. Jednocześnie zwycięzca powinien wyrazić zgodę na przekazanie przez Operatora Organizatorowi informacji czy zostały spełnione warunki określone w § VII ust. 10 Regulaminu. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgód, o których mowa powyżej jest przy tym dobrowolne, jednakże w przypadku, gdy dany Uczestnik odmówi podania danych lub wyrażenia zgód, o których mowa powyżej, Organizator będzie miał prawo nie wydać Uczestnikowi nagrody. Wówczas Organizator skontaktuje się z osobą spośród zwycięzców rezerwowych.
6. Zakres udostępnianych danych osobowych uzależniony jest od liczby i rodzaju nagród przewidzianych w Konkursie.
7. Dane osobowe zwycięzców są przetwarzane po zakończeniu Konkursu tylko i wyłącznie w celu weryfikacji spełnienia warunków wydania nagród oraz 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, a w szczególności zwycięzcom, 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.).

## **§ VII. Postanowienia końcowe**

1. Organizator nie jest zobowiązany do weryfikacji danych wskazanych przez osobę biorącą udział w Konkursie z danymi abonenta bądź użytkownika telefonu komórkowego, z którego wykonane zostało połączenie. Organizator nie będzie, w szczególności, sprawdzał danych wskazanych przez osobę, która odbierze połączenie głosowe informujące o wygranej w Konkursie. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za wszelkie nieprawidłowości w powyższym zakresie.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne nieprawidłowości w połączeniach telefonicznych (w tym SMS-owych) określonych w Regulaminie, jak również za przypadki wykonania połączeń przez osoby nieuprawnione i niepełnoletnie. Ponadto Organizator zastrzega

- sobie prawo do usuwania wyników osiągniętych podczas Konkursu przez Uczestników postępujących niezgodnie z zasadami wymienionymi w Regulaminie.
3. 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.
  4. W czasie trwania Konkursu jeden numer MSISDN może być przypisany tylko do jednego Uczestnika.
  5. Uczestnicy Akcji zobowiązani są do przestrzegania poniższych zasad:
    - a. stosowania się do ogólnie pojmowanych zasad fair play w grach i konkursach oferowanych przez Organizatora; w szczególności zabrania się korzystania z komputera i z aplikacji komputerowych podłączonych do telefonu komórkowego lub aplikacji zainstalowanych na telefonie,
    - b. niewspółpracowania z innymi Uczestnikami w celu zwiększenia uzyskanej liczby punktów, skrócenia czasu odpowiedzi lub podejmowania innych działań w celu poprawy wyników w stosunku do Uczestników biorących udział w Konkursie indywidualnie,
    - c. niewykorzystywania usług dodanych do celów sprzecznych z prawem lub do celów nieprzewidzianych przez Operatora i Organizatora, w tym do celów komercyjnych i politycznych; w szczególności zabronione jest wykorzystywanie Konkursu lub faktu udziału w Konkursie do celów zarobkowych.
  6. Prawo do składania reklamacji w zakresie niezgodności Konkursu z Regulaminem, przysługuje każdemu Uczestnikowi w terminie 14 dni od daty zakończenia Konkursu. Reklamacja powinna być złożona w formie pisemnej (listem poleconym - decyduje data wysłania reklamacji przez Uczestnika) z dopiskiem „Play Hero” na adres Organizatora: Avantis S.A., ul. Królewska 16, 00-103 Warszawa.
  7. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres i numer telefonu, z którego wysłano SMSy w trakcie trwania Konkursu, podpis, datę i godzinę wysłanego SMSa jak również dokładny opis i uzasadnienie reklamacji. Reklamacje zgłoszone po upływie ww. terminu, a także w formie innej niż pisemna nie będą uwzględniane. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 7 dni od daty ich otrzymania przez Organizatora. O wyniku reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany pisemnie (na adres podany w reklamacji) bądź telefonicznie w terminie 14 dni od dnia rozpatrzenia reklamacji.
  8. W razie rozbieżności pomiędzy informacją dotyczącą liczby punktów przekazaną SMSem, a rzeczywistym przebiegiem rozgrywki podstawą rozpatrzenia reklamacji będą logi systemowe aplikacji konkursowej.
  9. Organizator ma prawo w każdym momencie trwania Konkursu wykluczyć z udziału w Konkursie Uczestnika (w tym odmówić mu przyznania nagrody, nagroda przechodzi wtedy na osobę rezerwową. Jeśli każda osoba rezerwowa nie spełni wymogów do otrzymania nagrody to przechodzi ona na rzecz fundacji), w stosunku do którego powziął podejrzenie o działanie sprzeczne z Regulaminem. Uprawnienie to przysługuje w szczególności w wypadku uzasadnionego podejrzenia korzystania ze sprzętu komputerowego przy wysyłaniu wiadomości SMS lub wysyłania odpowiedzi przed otrzymaniem pytania.
  10. Warunkiem wydania przez Organizatora Nagrody Głównej jest:
    - a. brak zaległości płatniczych wobec Operatora w dniu powiadomienia o wygranej oraz terminowe uiszczenie należności wobec Operatora za Okres Rozliczeniowy, w którym zakończył się dany Etap Konkurs,
    - b. nie zostanie ona również wydana Uczestnikowi, który naruszył inne warunki obowiązującej go umowy o świadczenie usług telekomunikacyjnych zawartej z Operatorem, warunki stosownego regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych, w szczególności Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych dla Abonentów lub Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych dla Użytkowników lub postanowienia niniejszego Regulaminu,
    - c. wyrażenie, w czasie rozmowy telefonicznej, o której mowa w § IV ust. 8 Regulaminu, zgody na przekazanie przez P4 sp. z o.o. Organizatorowi informacji czy spełnione zostały warunki określone w § VII ust. 10 lit. a oraz b Regulaminu oraz na udostępnienie nagrania zawierającego ww. zgodę P4 sp. z o.o.
  11. Dokonując rejestracji w Konkursie w sposób przewidziany w niniejszym Regulaminie, Uczestnik wyraża zgodę na postanowienia Regulaminu oraz otrzymywanie drogą elektroniczną dodatkowych wiadomości związanych z Konkursem.

12. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowo-promocyjnych (np. SMS) mają charakter jedynie informacyjny. Wiążącą moc prawną mają wyłącznie postanowienia Regulaminu.
13. W celu zapewnienia prawidłowości przeprowadzenia Konkursu Organizator powoła trzyosobową Komisję Konkursową. Do zadań Komisji należeć będzie stałe czuwanie nad prawidłowością przebiegu Konkursu oraz podejmowanie decyzji w kwestiach, w których pojawią się wątpliwości związane z Konkursem, w tym dotyczące interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu. Decyzje Komisji będą ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
14. Aktualna wersja Regulaminu oraz wersje archiwalne dostępne są w siedzibie Organizatora. Aktualna wersja Regulaminu dostępna będzie również na stronie internetowej Operatora: [www.playmobile.pl](http://www.playmobile.pl).
15. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do dokonania modyfikacji postanowień Regulaminu (w tym w zakresie nagród), pod warunkiem, że wprowadzone zmiany nie naruszą praw nabytych przez Uczestników w toku Konkursu. Zmieniony Regulamin zostanie zamieszczony na stronie internetowej [www.playmobile.pl](http://www.playmobile.pl) i będzie dostępny w siedzibie Organizatora. Wszelkie zmiany Regulaminu wchodzi w życie z dniem ich publikacji.
16. Do korzystania przez Uczestników z Serwisu Prenumerata zastosowanie znajdują postanowienia regulaminu usługi „Prenumerata” świadczonej przez Avantis S.A. na podstawie „Oferty Promocyjnej usługi Przychodzący SMS/MMS specjalny”.
17. W sprawach nieuregulowanych mają odpowiednie zastosowanie właściwe przepisy prawa oraz stosowne regulaminy świadczenia usług telekomunikacyjnych przez Operatora, w szczególności Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych przez P4 sp. z o.o. dla Abonentów lub Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych przez P4 sp. z o.o. dla Użytkowników oraz Oferty Promocyjnej usługi „Przychodzący SMS/MMS specjalny”.