

Regulamin Konkursu „TRAF”

§ 1 Postanowienia wstępne

1. Niniejszy Konkurs jest oparty na grze „TRAF”, która nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach losowych i zakładach wzajemnych (tekst jedn. DzU z 2004 r., nr 4, poz. 27 ze zm.).
2. **Organizatorem** gry jest GRATOMA Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie 00-739, ul. Gagarina 27 lok 13, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000159378, NIP 521-32-37-869, REGON 015467500, o kapitale zakładowym w wysokości 50.000 złotych.
3. Gra trwa od 19 października 2007 r. godz. 9:00 do 18 listopada 2007 r. godz. 21.00.
4. **Uczestnikiem gry** (zwanym dalej również **Graczem**) może być każda osoba fizyczna, która jest uprawniona do użytkowania telefonu w sieci komórkowej PLAY (Użytkownik końcowy sieci P4). Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w grze pod warunkiem uzyskania zgody przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w grze.
5. Gra jest prowadzona przez Organizatora z wykorzystaniem sieci telekomunikacyjnej operowanej przez P4 sp. z o.o. (sieć komórkowa Play) z siedzibą w Warszawie, ul. Pileckiego 63, 02-781 Warszawa, 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, której kapitał zakładowy wynosi 24 250 000,00 złotych (**Operator**).
6. W grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz najbliżsi członkowie ich rodzin.
7. Używane w niniejszym regulaminie (**Regulaminie**) pojęcie „SMS” oznacza krótką wiadomość tekstową wysłaną z telefonu komórkowego Gracza na podany przez Organizatora numer oraz krótką wiadomość tekstową wysyłaną przez Organizatora na telefon Gracza.

§ 2 Zasady uczestnictwa w grze

1. W celu rozpoczęcia udziału w grze należy wysłać SMS o treści TRAF na numer 7103. Koszt SMS-a zgłoszeniowego wynosi 1,22 zł brutto (z VAT). Całkowity koszt każdego następnego wysłanego w trakcie rozgrywki SMS-a wynosi 1,22 zł brutto (z VAT). Wszystkie SMS-y wysyłane przez Uczestników gry powinny być wysyłane wyłącznie z terminali GSM. SMS-y wysyłane z komputera (PC) nie będą uwzględnione. Każdy Uczestnik może brać udział w grze dowolną liczbę razy.
2. Procedura gry:
 - 1) Gra polega na możliwie najszybszym odgadnięciu trzycyfrowej liczby z przedziału od 100 do 300 (Liczba) w oparciu o otrzymywane od Organizatora informacje dotyczące odgadywanej Liczby. Cyfry występujące w trzycyfrowej kombinacji mogą się powtarzać.
 - 2) Gracz wysyła SMS ze swoją propozycją odgadywanej Liczby i otrzymuje informację zwrotną o tym, czy wybrana przez niego Liczba jest wyższa lub niższa od odgadywanej i ile cyfr wybranych przez Gracza występuje w odgadywanej Liczbie.

- 3) Gracz w celu odgadnięcia jednej Liczby ma prawo do maksymalnie czterech prób. Po każdej próbie Gracz otrzymuje zwrotnego SMS-a z odpowiednią, opisaną w pkt 2 informacją. Piąty wysyłany SMS traktowany jest jako podanie ostatecznej odpowiedzi.
- 4) Po wysłaniu piątego SMS-a Gracz otrzymuje informację o tym, czy odgadł Liczbę i ile w związku z tym zdobył punktów albo też informację, że nie odgadł Liczby i nie zdobył punktów w danej rozgrywce.

Gra trwa 24 godziny na dobę.

- 5) Gracz, który rozpoczyna odgadywanie Liczby każdorazowo rozpoczyna jej odgadywanie od stanu konta o wartości 100 punktów. W przypadku podania niewłaściwej Liczby, po wysłaniu pierwszego SMS-a z propozycją odgadywanej Liczby stan konta zmniejsza się o 40 punktów, drugiego SMS-a o kolejne 20 punktów, trzeciego o kolejne 10 punktów, czwartego o kolejne 5 punktów.

W zależności od tego, w której próbie Gracz odgadnie Liczbę otrzymuje należną mu liczbę punktów wyliczanych zgodnie z zasadami określonymi w pkt 6 i zdobytą w ten sposób liczbę punktów dolicza się do stanu punktów posiadanych przez Gracza w całej grze („punkty główne”)

- 6) Podczas gry Gracz otrzymuje komunikaty dotyczące rozgrywki i sposobu postępowania w grze.

Wygrywa ten Gracz, który po zakończeniu gry o godzinie 21:00 w dniu 18 listopada 2007 r. będzie miał na koncie najwięcej punktów głównych. W przypadku, gdy najwyższą liczbę punktów głównych będzie miał więcej niż jeden Gracz, nagrodę w grze dzieli się równo pomiędzy zainteresowanych

3. W SMS-ie Uczestnik nie podaje żadnych danych osobowych, a ustalenie zwycięzców będzie dokonywane jedynie w oparciu o numer telefonu, z którego dokonano połączenia, na podstawie raportów dostarczonych przez system obsługujący grę.
4. Wygrana w grze wynosi 2000 zł (słownie: dwa tysiące złotych). W przypadku, gdy więcej niż jeden Gracz będzie miał tę samą liczbę punktów głównych kwotę przeznaczoną na wygraną dzieli się pomiędzy zwycięzców i każdy z nich otrzymuje należną wypłatę.
5. Organizatorzy Konkursu skontaktują się ze zwycięzcą lub zwycięzcami telefonicznie, pod numerem telefonu, którego Gracz używał w grze w terminie trzech dni od momentu zakończenia ostatniej rozgrywki.
6. Nagroda zostanie przekazana zwycięzcy(om) w terminie dwóch tygodni od dnia rozstrzygnięcia gry osobiście, przesyłką pocztową lub w inny sposób ustalony ze zwycięzcą lub zwycięzcami.
7. Warunkiem wypłacenia nagrody zwycięzcy lub zwycięzcom jest uiszczenie przez zwycięzcę lub zwycięzców należnego podatku od nagród.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne nieprawidłowości w wysyłaniu wiadomości SMS określonych w Regulaminie. Organizator i Operator nie ponoszą odpowiedzialności za przypadki wykonania połączeń przez osoby nieuprawnione oraz opóźnienia w przesyłaniu SMS.
9. Czas rozpatrywany w Konkursie mierzony jest przez system informatyczny Organizatora.
10. W przypadku, gdy w Regulaminie mowa jest o pomiarze czasu, przez pomiar czasu należy rozumieć czas odebrania SMS-a przez aplikację konkursową lub wysłania SMS-a przez aplikację konkursową.

§ 3 Reklamacje

1. Reklamacja, jako formalny wniosek Gracza we własnej sprawie, związany z usługą telekomunikacyjną wykorzystywaną do uczestnictwa w Konkursie lub aspektami merytorycznymi związanymi z zasadami uczestnictwa w grze, może być zgłaszana:
 - a. drogą elektroniczną, na adres podany do wiadomości Klientów Operatora, w szczególności:
 - i. na adres „www” Portalu Obsługi Klienta Operatora podany do wiadomości Klientów,
 - ii. na adres e-mail: gratoma @ op.pl obsługiwany przez Organizatora;
 - b. telefonicznie, pod numerem telefonu podanym do wiadomości Klientów, w szczególności pod numerem:
 - i. 0-790500500 (Centrum Obsługi Klienta Operatora),
 - ii. *500 (dostępny tylko z sieci Operatora – Centrum Obsługi Klienta Operatora),
 - c. w formie pisma przesłanego na adres:
 - i. korespondencyjny Operatora,
 - ii. korespondencyjny Organizatora na adres Gratoma sp. z o.o, 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 3 lok 43,
2. W przypadku zgłoszenia reklamacji w Centrum Obsługi Klienta Operatora, upoważniona osoba wypełni protokół obejmujący następujące dane:
 - I. data zgłoszenia/reklamacji,
 - II. przydzielony reklamującemu numer, którego dotyczy reklamacja,
 - III. miejscowość,
 - IV. nazwa firmy lub imię i nazwisko,
 - V. adres zamieszkania albo siedziby,
 - VI. adres korespondencyjny,
 - VII. e-mail,
 - VIII. telefon kontaktowy,
 - IX. przedmiot zgłoszenia/reklamacji,
 - X. przedstawienie okoliczności uzasadniających reklamację,
 - XI. numer telefonu, którego dotyczy zgłoszenie/reklamacja,
 - XII. data transakcji,
 - XIII. kwota,
 - XIV. rodzaj płatności,
 - XV. wysokość kwoty odszkodowania lub innej należności – w przypadku, gdy reklamujący żąda ich wypłaty,
 - XVI. numer konta bankowego lub adres właściwy do wypłaty odszkodowania lub innej należności – w przypadku, gdy reklamujący żąda ich wypłaty,
 - XVII. oświadczenie: „W formularzu udzielono wszelkich niezbędnych informacji.”,
 - XVIII. oświadczenie: „Zapoznałem się z regulaminem Usługi.”,
 - XIX. podpis zgłaszającego zgłoszenie/reklamację,
 - XX. podpis przyjmującego zgłoszenie/reklamację.

3. W przypadku zgłoszenia przez Gracza reklamacji, w jakiegokolwiek formie, upoważniona osoba przyjmująca reklamację obowiązana jest niezwłocznie, w formie pisemnej potwierdzić Graczowi jej przyjęcie.
4. W przypadku, gdy zgłoszona przez Gracza w jakiegokolwiek formie reklamacja nie zawiera danych wskazanych w ust. 2 należy wezwać Gracza do jej uzupełnienia wskazując termin, nie krótszy niż 7 dni, i zakres uzupełnienia z pouczeniem, iż nieuzupełnienie reklamacji we wskazanym terminie spowoduje pozostawienie reklamacji bez rozpoznania.
5. Reklamacje związane z usługą telekomunikacyjną wykorzystywaną do uczestnictwa w Konkursie rozpatrywane będą przez Operatora, zgodnie z regulaminem świadczenia usług i regulacjami Operatora.
6. W celu rozpatrzenia reklamacji związanych z aspektami merytorycznymi zasad uczestnictwa w grze Organizator powoła Komisję Sprawdzającą w trzyosobowym składzie.
7. Jeżeli w terminie trzydziestu (30) dni roboczych od dnia złożenia przez Uczestnika gry reklamacji, reklamacja nie zostanie rozpatrzona i nie zostanie skierowana do Klienta stosowna odpowiedź, przyjmuje się, że reklamacja została uwzględniona i jest zasadna.
8. Reklamację wniesioną po upływie okresu, w którym Gracz zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa mógł wnieść reklamację związaną z usługą telekomunikacyjną wykorzystywaną do uczestnictwa w Konkursie, pozostawia się bez rozpoznania.
9. W przypadku reklamacji związanych z aspektami merytorycznymi zasad uczestnictwa w grze przez Organizatora, okres po upływie którego reklamację pozostawia się bez rozpoznania wynosi 30 dni, licząc od dnia zakończenia gry.
10. W przypadku złożenia reklamacji za pośrednictwem poczty, o zachowaniu terminu, o którym mowa w ust. 8 lub 9, decyduje data doręczenia reklamacji.
11. O rozpatrzeniu reklamacji zainteresowany Gracz zostanie powiadomiony listem poleconym.
12. Decyzja Komisji Sprawdzającej, co do zgłoszonej reklamacji związanej z aspektami merytorycznymi zasad uczestnictwa w grze, jest ostateczna.

§ 4 Postanowienia końcowe

1. Gratoma sp. z o.o. ponosi odpowiedzialność za organizację gry.
2. P4 ponosi odpowiedzialność jedynie za usługi telekomunikacyjne, umożliwiające realizację gry.
3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Pobierania Treści Multimedialnych z Serwisu Internetowego P4 lub Serwisu Mobilnego P4.
4. Przystępując do gry Uczestnik akceptuje postanowienia Regulaminu.
5. Regulamin jest dostępny u Organizatora pod adresem: Warszawa, Al. Wilanowska 5 lok 67 oraz w Internecie pod adresem www.playmobile.pl oraz www.gratoma.pl

Gratoma sp. z o.o