

## Regulamin konkursu „Święty Mikołaj” obowiązuje od 3 grudnia 2007 roku

### § I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy 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 (zwanego dalej Konkursem) jest Łukasz Długosz, prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Perpetuum Mobile, z siedzibą w Krakowie (31-881), ul. Markowskiego 10/31, wpisaną do ewidencji działalności gospodarczej prowadzonej przez Prezydenta Miasta Krakowa pod numerem 5878/2006, NIP: 6851121729, REGON: 120331043 (zwany dalej Organizatorem).
3. Konkurs jest prowadzony przez Organizatora z wykorzystaniem sieci telekomunikacyjnej operowanej przez P4 sp. z o.o. (dalej: sieć 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**).
4. Konkurs organizowany jest na terenie całego kraju. Rozpoczyna się dnia 03.12.2007 o godzinie 12:00 i trwa 7 dni, tj. do dnia 09.12.2007 do godziny 23:59.

### § II Uczestnictwo w Konkursie

1. Z zastrzeżeniem pkt 2, 3 oraz 4 Regulaminu uczestnikiem Konkursu (zwanym dalej Uczestnikiem lub Graczem) może być osoba fizyczna, uprawniona do korzystania z usług telekomunikacyjnych w sieci PLAY.
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 najbliżsi członkowie rodzin pracowników i współpracowników Organizatora i Operatora, tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo.
4. Osoby nie mające 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. Rozgrywki organizowane w ramach Konkursu przeprowadzane są za pomocą SMS-ów, przy wykorzystaniu numeru skróconego **7131**. Koszt wysłania jednego SMS-a pod numer 7131 (bez względu na jego treść) wynosi **1 zł netto (1,22 zł z VAT)**.
2. W celu rozpoczęcia udziału w Konkursie osoba posiadająca telefon komórkowy i uprawniona do korzystania z niego, powinna wysłać SMS-a o treści PREZENT, GRA, START (lub każdej innej podanej w materiałach reklamowo-promocyjnych) pod numer 7131 (SMS zgłoszeniowy).
3. Po przystąpieniu do konkursu, na zasadach określonych powyżej, uczestnik otrzymuje sms z listą nagród dostępnych w danym dniu. Uczestnik dokonuje wyboru wysyłając sms z symbolem nagrody. Po zadeklarowaniu wyboru nagrody, uczestnik przystępuje do rozgrywki o wybraną nagrodę.
4. Rozgrywki o nagrody dzienne polegają na zadawaniu uczestnikom konkursu pytań za pośrednictwem wiadomości SMS. Tematyka pytań zadawanych w konkursie dotyczyć będzie wiedzy ogólnej a w szczególności osoby świętego Mikołaja, świąt Bożego Narodzenia i związanych z tym tradycji i zwyczajów.
5. Pytania będą wysyłane do uczestnika w pakietach. Zadaniem uczestnika jest udzielanie poprawnych odpowiedzi na pakiet pytań w czasie jak najbardziej zbliżonym do podanego 'czasu idealnego'
6. Ilość pytań w pakiecie oraz 'czas idealny' uzależniony jest od nagrody której dotyczy dana rozgrywka:
  - telefon Nokia 6070 – 2 pytania, czas idealny 30 sekund

- telefon Nokia 6131 – 3 pytania, czas idealny 50 sekund
- telefon Nokia 6300 – 3 pytania, czas idealny 50 sekund
- telefon Nokia 5070 – 2 pytania, czas idealny 30 sekund
- telefon Nokia 2630 – 2 pytania, czas idealny 30 sekund
- telefon Samsung SGH E250 – 3 pytania, czas idealny 50 sekund
- telefon Samsung SGH X530 – 2 pytania, czas idealny 30 sekund
- aparat fotograficzny Sony DSC T10 - 3 pytania, czas idealny 50 sekund
- aparat fotograficzny Sony DSC T5 – 3 pytania, czas idealny 50 sekund
- dzwonek MP3 – 2 pytania
- dzwonek polifoniczny – 1 pytanie
- tapeta – 1 pytanie

7. W sytuacji gdy 'czas idealny' nie jest podany – jedynym warunkiem otrzymania nagrody jest udzielenie prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie

8. Czas udzielenia odpowiedzi na pakiet pytań to czas, jaki upłynął od momentu kiedy uczestnik odbierze SMS z pierwszym pytaniem do momentu kiedy uczestnik udzieli odpowiedzi na ostatnie pytanie w pakiecie. Dla obliczania czasów przyjmuje się moment wysłania i odebrania SMS przez aplikację konkursową.

9. Czas jest liczony z dokładnością do setnej sekundy i mierzony jest przez aplikację Organizatora.

10. Udzielenie odpowiedzi na zadane pytanie wymaga wysłania odpowiedniej litery, cyfry lub całego słowa.

11. SMS z odpowiedzią na pytanie nie może zostać wysłany przed otrzymaniem SMS z treścią pytania. Działanie takie będzie uznane za nieuczciwą praktykę i może być przyczyną wykluczenia z dalszej gry i nie wydania zdobytych wcześniej nagród.

12. Każda błędna odpowiedź na pytanie przerywa pakiet pytań i konieczne jest rozpoczęcie udzielania odpowiedzi od początku. Po zakończeniu serii pytań uczestnik ma możliwość poprawy osiągniętego wyniku poprzez rozpoczęcie kolejnej serii pytań. Uczestnik może również wybrać inną nagrodę i rozpocząć o nią grę.

13. W każdym dniu trwania konkursu można rozegrać dowolną liczbę rozgrywek (serii pytań) i grać o dowolną liczbę nagród.

14. Rozgrywka o nagrodę główną polega na rozwiązaniu zadania fabularnego. Zadaniem uczestnika jest wykonanie zadania polegającego na odnalezieniu w przedstawionej fabule określonego miejsca docelowego. Uczestnik porusza się po fabule dokonując wyboru spośród prezentowanych mu alternatywnych odpowiedzi. Wybranie jednej z alternatywnych odpowiedzi polega na wysłaniu SMS-a z przypisaną do danej alternatywy literą, cyfrą lub słowem.

15. Zadaniem Uczestnika rozgrywki o nagrodę główną jest rozwiązanie zadania fabularnego w czasie jak najbardziej zbliżonym do podanego 'czasu idealnego'. Czas idealny zadania fabularnego to 180 sekund.

16. Przed przystąpieniem do rozwiązywania zadania fabularnego, każdy Uczestnik powinien wysłać SMS ze swoim pseudonimem (PSEUDO), nie dłuższym niż 10 znaków. Pod tym pseudonimem uczestnik konkursu będzie rozpoznawany w dalszych rozgrywkach.

17. Uczestnik Konkursu może w każdym czasie zrezygnować z udziału w Konkursie wysyłając SMS-a o treści KONIEC pod numer 7131.

18. System zarządzający rozgrywkami stworzony został w sposób zapewniający jednakowe traktowanie wszystkich Uczestników Konkursu.

#### **§ IV Zwycięzcy i Nagrody**

1. Uczestnik wybiera nagrodę o którą chce grać w danej rozgrywce spośród następującej puli nagród:

- nagroda główna (03.12 – 09.12): nagroda pieniężna w wysokości 1000 zł brutto
- nagroda dzienna (03.12): telefon Nokia 6131 (wartość nagrody 550 zł brutto)  
(wartość nagrody 800 zł brutto)
- nagroda dzienna (04.12): aparat fotograficzny Sony DSC T10 (wartość nagrody 1000zł)
- nagroda dzienna (05.12): telefon Nokia 6070 (wartość nagrody 350 zł brutto)
- nagroda dzienna (05.12): telefon komórkowy Samsung SGH E250 (wartość nagrody 400 zł brutto)

- nagroda dzienna (06.12): aparat fotograficzny Sony DSC T5 (wartość nagrody 700 zł brutto)
- nagroda dzienna (06.12): telefon Nokia 2630 (wartość nagrody 400 zł brutto)
- nagroda dzienna (07.12): telefon Nokia 6300 (wartość nagrody 800 zł brutto)
- nagroda dzienna (08.12): telefon Samsung SGH X530 (wartość nagrody 450 zł brutto)
- nagroda dzienna (09.12): telefon Nokia 5070 (wartość nagrody 450 zł brutto)
- nagroda dzienna (03.12 – 09.12): dzwonek MP3
- nagroda dzienna (03.12 – 09.12): dzwonek polifoniczny
- nagroda dzienna (03.12 – 09.12): tapeta na telefon

2. Do puli nagród dodatkowo mogą zostać dołączone nagrody inne niż wymienione w niniejszym Regulaminie.

3. Każdej nagrodzie dostępnej w Konkursie odpowiada rozgrywka wiedzy (nagrodyienne) lub rozgrywka fabularna (nagroda główna). Uczestnik, deklaruje wybór nagrody i przystępuje do rozgrywki o Nią zgodnie z zasadami określonymi w §III niniejszego regulaminu.

4. Zwycięzcą rozgrywki zostaje osoba która odpowie na pakiet pytań lub zakończy zadanie fabularne w czasie zbliżonym do podanego 'czasu idealnego' zgodnie z zasadami określonymi w § III.

5. W sytuacji gdy dwie lub więcej osób uzyska taki sam rezultat rozgrywki o daną nagrodę, zwycięzca wyłoniony zostanie na podstawie dodatkowego kryterium którym jest drugi najlepszy wynik rozgrywki (kolejny czas zbliżony do idealnego). Jeżeli drugi wynik pretendentów do nagrody jest również taki sam, wówczas brany jest pod uwagę wynik kolejny aż do momentu w którym jeden z wyników okaże się lepszy.

6. Zwycięzca nagrody głównej zostanie wyłoniony po zakończeniu Konkursu, zwycięzcy nagród dziennych wyłonieni zostaną każdego dnia trwania Konkursu.

7. Każdego dnia uczestnik Konkursu może grać o dowolną liczbę wybranych przez siebie nagród. W czasie trwania Konkursu można jednak wygrać tylko jedną taką samą nagrodę. W sytuacji powtórnego wygrania takiej samej nagrody, zostaje ona przekazana kolejnej uprawnionej do tego osobie. Punkt ten nie dotyczy nagród w postaci dzwonek polifonicznych, dzwonek MP3 oraz tapet.

8. W celu uzyskania nagrody, Zwycięzcy muszą spełniać wszystkie warunki określone w Regulaminie.

9. Uczestnik konkursu nie przekazuje SMS-em żadnych danych osobowych, a ustalenie listy zwycięzców odbywa się jedynie w oparciu o numer telefonu, z którego wysłano SMSa (numer MSISDN), według zasad określonych w regulaminie.

#### **§ V Postanowienia końcowe**

1. Po zakończeniu konkursu, w dniach 10.12 – 16.12.2007, pod numerem konkursowym (§3 pkt.1) udostępniona zostanie możliwość uczestnictwa w rozgrywkach o nagrody elektroniczne (dzwonki MP3, dzwonki polifoniczne, tapety) na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.

2. Zwycięzcy Konkursu uprawnieni do otrzymania nagród rzeczowych zostaną o tym poinformowani za pomocą SMS-a lub rozmowy telefonicznej (dalej: połączenie telefoniczne) wykonanej na zwycięski numer MSISDN, z którego Uczestnik wysłał SMS-y.

3. Podczas połączenia telefonicznego, o którym mowa w pkt 1 Uczestnik powinien podać swoje dane osobowe i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów realizacji Konkursu. Podanie danych osobowych jest 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.

4. Połączenie telefoniczne, o którym mowa w punktach powyżej wykonane zostanie w terminie 7 dni od zakończenia Konkursu, czyli najpóźniej do dnia 16.12.2007 r.

5. Nagrody elektroniczne (dzwonki i tapety) zostaną dostarczone Zwycięzcom poprzez przesłanie zakładki WAP.

6. Nagrody pieniężne zostaną przekazane Zwycięzcom Konkursu przelewem bankowym na podany pisemnie numer konta bankowego lub przekazem pocztowym na wskazany adres.

7. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości kontaktu z Uczestnikiem celem uzyskania danych osobowych. Po 3 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.

8. 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.

9. Organizator ma prawo w każdym momencie trwania Konkursu wykluczyć z udziału w nim Uczestnika, w stosunku do którego powziął uzasadnione podejrzenie o stosowaniu nieuczciwych praktyk.

10. 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.

11. Reklamacje dotyczące prowadzenia Konkursu, w szczególności wyłaniania Zwycięzców w Konkursie, Uczestnicy powinni zgłaszać na piśmie listem poleconym w terminie 14 dni od zakończenia Konkursu, tj. do dnia 23.12.2007 r. włącznie (decyduje data dostarczenia reklamacji do Organizatora) na adres: Perpetuum Mobile ul. Siemiradzkiego 20b/5 31-137 Kraków.

12. Pisemna 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 pkt 10 oraz w formie innej niż pisemna nie będą rozpatrywane.

13. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 7 dni od otrzymania reklamacji. O wyniku rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany na piśmie w terminie 7 dni od dnia rozpatrzenia reklamacji.

14. W razie rozbieżności pomiędzy informacją dotyczącą wyniku poszczególnej rozgrywki lub całego Konkursu przekazaną SMS-em a rzeczywistym przebiegiem Konkursu, podstawą rozpatrzenia reklamacji będą logi systemowe.

15. 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.

16. Wszystkie należne Zwycięzcom nagrody zostaną wysłane do dnia 20.01.2008 r.

17. W przypadku, gdy przepisy prawa tak stanowią, przed wydaniem Zwycięzcom nagrody, z której wygraniem 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.

18. 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.)

19. Organizator Konkursu nie przewiduje możliwości wypłacenia ekwiwalentu pieniężnego zamiast nagrody rzeczowej w Konkursie.

20. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowo-promocyjnych (np. SMS-y informacyjne) mają charakter jedynie informacyjny. Wiążącą moc prawną mają wyłącznie postanowienia Regulaminu.

21. Przystępując do uczestnictwa w Konkursie, w sposób przewidziany w Regulaminie, Uczestnik akceptuje postanowienia Regulaminu. Niniejszy 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](http://www.playmobile.pl)), na stronie internetowej Organizatora ([www.perpetuummobile.pl](http://www.perpetuummobile.pl)) oraz w siedzibie Organizatora.