

## Regulamin Konkursu „21” obowiązuje od 14 października 2008 roku

### § I. Postanowienia ogólne

1. Konkurs „21” 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 „21” (zwanego dalej Akcją) jest FM Solutions sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (01-494) ul. Piastów Śląskich 49, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000209593, NIP 951-21-20-077, REGON 750000798, o kapitale zakładowym w wysokości 450.000,00 złotych (zwana dalej Organizatorem).
3. Akcja trwa w okresie od dnia 14 października 2008 r. od godziny 14 do dnia 22 października 2008 r. do godziny 24. Uczestnik bierze udział w Akcji od chwili rejestracji do chwili zakończenia Akcji albo rezygnacji z udziału w Akcji zgodnie z § III ust. 14.
4. Akcja jest prowadzona 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 30 658 500,00 złotych (zwaną dalej Operatorem).
5. Operator nie wykonuje jakichkolwiek czynności związanych z realizacją Akcji, 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 w Akcji

1. Z zastrzeżeniem ust. 2, 3 i 4 uczestnikiem Akcji (zwanym dalej Uczestnikiem) jest pełnoletnia osoba fizyczna, uprawniona do korzystania z usług telekomunikacyjnych w sieci Play, która w okresie wskazanym w § I ust. 3 dokona rejestracji poprzez wysłanie SMS-a rejestracyjnego o treści określonej w § III ust. 2.
2. Osoby niemające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Akcji pod warunkiem uzyskania zgody przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Akcji.
3. W Akcji 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 Akcji nie mogą również brać udziału najbliżsi członkowie rodzin tych osób, tj. ich małżonkowie, rodzice, dzieci i rodzeństwo.
4. W Akcji nie mogą brać udziału osoby posiadające numer MSISDN z aktywną funkcją CLIR, uniemożliwiającą identyfikację numeru.

### § III. Zasady i przebieg Akcji

1. Organizator wysyła do osób uprawnionych do korzystania z usług telekomunikacyjnych w sieci Play, które wyraziły zgodę na otrzymywanie informacji handlowych drogą elektroniczną, SMS z informacją o Akcji.
2. W celu wzięcia udziału w Akcji, należy wysłać SMS rejestracyjny o treści 1 albo 2, albo 3, albo 4, albo 5, albo TAK, albo NIE, albo GRA, albo TURNIEJ, albo POKER, albo innej podanej w materiałach promocyjnych pod numer 71830, w terminie wskazanym w § I ust. 3 Regulaminu. Koszt jednego SMS-a wynosi 1 zł bez VAT, czyli 1,22 zł z VAT. Zarejestrowane zostaną SMS-y rejestracyjne o treści określonej w niniejszym ustępie, wysłane przez Uczestnika niezależnie od tego, czy Uczestnik otrzymał SMS z informacją o Akcji, o którym mowa w ust. 1.
3. Każdy Uczestnik, który prześle SMS rejestracyjny otrzymuje zwrotnie SMS powitalny (zawierający skrócone zasady Akcji), następnie Uczestnik otrzymuje SMS zawierający zestaw 3 kart, które są częścią określonego zestawu 5 kart. Następnie, po wysłaniu SMS-a o treści PAS lub GRAM, Uczestnik otrzymuje zestaw kolejnych

- 2 kart, które wspólnie tworzą określoną partię pokerową (np.: Full, Trojka, Kareta itp.) oraz pytanie wiedzy, które zadecyduje o wygranej Uczestnika (poprawna odpowiedź) lub przegranej Uczestnika (błędna odpowiedź Uczestnika na pytanie). Tematyka pytań dotyczy wiedzy ogólnej na temat gier hazardowych i karcianych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku rozbieżności tematyki pytań z oczekiwaniami Uczestnika Akcji.
4. Uczestnik nie może udzielić odpowiedzi na pytanie dopóki nie zbierze zestawu 5 kart. Zestawy kart są stałe, a pytania przyporządkowane są odpowiednio do każdego zestawu kart.
  5. Każde pytanie ma tylko jedną prawidłową odpowiedź. W treści SMS-a należy podać literę (np. A, G, R lub inną podaną w treści pytania) określającą wybraną odpowiedź na pytanie. Odpowiedzi na pytanie należy udzielać po jego otrzymaniu i zaznajomieniu się z treścią. Uczestnik na jedno zadane pytanie może udzielić tylko jednej odpowiedzi.
  6. Odpowiedzi na pytania nie mogą zawierać polskich znaków diakrytycznych oraz znaków specjalnych (w szczególności: !, ?, ", %, &, \$). Odpowiedzi zawierające te znaki lub puste są uważane za odpowiedzi nieprawidłowe.
  7. Zadaniem Uczestnika jest udzielenie odpowiedzi w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund od momentu otrzymania SMS-a z pytaniem. Po udzieleniu przez Uczestnika poprawnej odpowiedzi na pytanie wiedzy Uczestnik otrzyma zwrotnie podsumowanie całej rozgrywki z osiągniętym czasem i wynikiem rozgrywki oraz zaproszenie do rozegrania kolejnej partii pokera i poprawienia wyniku.
  8. Czas odpowiedzi mierzony jest przez aplikację Organizatora w sposób zapewniający jednakowe traktowanie wszystkich Uczestników Akcji, od momentu wysłania pytania do Uczestnika do momentu odebrania przez aplikację odpowiedzi na to pytanie z dokładnością do dziesięciotysięcznej części sekundy.
  9. Za każdą prawidłowo rozegraną partię (udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie wiedzy) Uczestnik otrzymuje odpowiednią liczbę punktów za określoną partię pokerową:
    - a. PARA – 1 punkt
    - b. 2 PARY – 2 punkty
    - c. TROJKA – 3 punkty
    - d. STRIT – 4 punkty
    - e. KOLOR – 5 punktów
    - f. FULL – 6 punktów
    - g. KARETA – 7 punktów
    - h. POKER – 8 punktów
  10. Każdy Uczestnik może w dowolnym momencie trwania Akcji sprawdzić aktualny stan punktów i najlepszy czas poprawnej odpowiedzi na pytania. W tym celu należy wysłać SMS o treści STAN pod numer 71830 (koszt to 1 zł bez VAT/1,22 zł z VAT).
  11. Uczestnik po udzieleniu odpowiedzi na pytanie wiedzy w ramach partii (bez względu na poprawność) otrzyma zaproszenie do rozegrania kolejnej partii pokera i poprawienia wyniku. Zaproszenie do kolejnej partii nie obliuguje Uczestnika do wzięcia w niej udziału.
  12. W celu poprawienia swojego wyniku należy wysłać SMS o treści POKER pod numer 71830 (koszt jednego SMS-a wynosi 1,00 zł netto, czyli 1,22 zł z VAT), zebrać kolejne 5 kart i odpowiedzieć na pytanie w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund.
  13. Każdy Uczestnik może brać udział w Akcji wielokrotnie według procedury opisanej w ust. 2-12.
  14. Każdy Uczestnik może w dowolnym momencie trwania Akcji zrezygnować z uczestnictwa w Akcji. W tym celu należy wysłać SMS o treści USUN pod numer 71830 (koszt jednego SMS-a wynosi 1 zł bez VAT, czyli 1,22 zł z VAT). Zgłoszenie rezygnacji z udziału w Akcji jest równoznaczne z utratą wszelkich praw do ewentualnych nagród zdobytych w Akcji.

#### **§ IV. Zwycięzcy i nagrody**

1. W ramach Akcji Uczestnicy, stając się Zwycięzcami, wygrywają następujące nagrody:
  - a. nagroda główna – gotówka w wysokości 6000 zł,
  - b. nagroda II stopnia – laptop multimedialny o wartości 2100 zł z VAT, który wygra zdobywca nagrody drugiego stopnia,
  - c. nagroda III stopnia – telefon komórkowy Nokia N95 8GB o wartości 1800 zł z VAT, który wygra zdobywca nagrody trzeciego stopnia,
  - d. nagroda IV stopnia – odtwarzacz muzyczny Apple iPod Nano 4-gen o wartości 600 zł z VAT, który wygra zdobywca nagrody czwartego stopnia,
  - e. nagroda V stopnia – 100 płyt DVD z filmem pt. „21” o wartości 54,99 zł z VAT każda, które wygrywają zdobywcy nagrody piątego stopnia.

2. W terminie 14 dni od daty zakończenia Akcji, Organizator sporządza ranking wszystkich prawidłowo zarejestrowanych Uczestników (identyfikowanych numerem telefonu – MSISDN) wraz z uzyskanymi w trakcie Akcji wynikami.
3. Zdobywcą nagrody pierwszego stopnia zostaje Uczestnik, który po zebraniu 5 kart udzielił prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie w ramach rozegranej partii w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund od momentu otrzymania SMS-a z pytaniem. Jeśli czas odpowiedzi na pytanie będzie identyczny dla kilku osób, kolejnym kryterium będzie zebranie większej liczby punktów z rozegranych prawidłowo partii. Jeżeli to kryterium także nie przyniesie rozstrzygnięcia, to Uczestnicy zostaną sklasyfikowani według tego, który z nich wcześniej wysłał SMS-a rejestracyjny, o którym mowa w § III ust. 2 powyżej.
4. Organizator wyłoni ponadto zdobywcę nagrody drugiego stopnia, określonej w ust. 1 lit. b. Nagrodę drugiego stopnia uzyska Uczestnik, który po zebraniu 5 kart udzielił prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie w ramach rozegranej partii w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund od momentu otrzymania SMS-a z pytaniem i zajął miejsce drugie (Zwycięzca drugiego rzędu).
5. Organizator wyłoni ponadto zdobywcę nagrody trzeciego stopnia, określonej w ust. 1 lit. c. Nagrodę trzeciego stopnia uzyska Uczestnik, który po zebraniu 5 kart udzielił prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie w ramach rozegranej partii w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund od momentu otrzymania SMS-a z pytaniem i zajął miejsce trzecie (Zwycięzca trzeciego rzędu).
6. Organizator wyłoni ponadto zdobywcę nagrody czwartego stopnia, określonej w ust. 1 lit. d. Nagrodę czwartego stopnia uzyska Uczestnik, który po zebraniu 5 kart udzielił prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie w ramach rozegranej partii w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund od momentu otrzymania SMS-a z pytaniem i zajął miejsce czwarte (Zwycięzca czwartego rzędu).
7. Organizator wyłoni ponadto zdobywców nagród piątego stopnia, określonych w ust. 1 lit. e. Nagrodę piątego stopnia uzyskają Uczestnicy, którzy po zebraniu 5 kart udzielili prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie w ramach rozegranej partii w czasie najbardziej zbliżonym do 80 sekund od momentu otrzymania SMS-a z pytaniem i zajęli miejsce od piątego do sto czwartego (Zwycięzcy czwartego rzędu).
8. Przy wyłanianiu zdobywców nagród, opisanych w ust. 1 lit. b, c, d i e mają zastosowanie kryteria określone w ust. 3.
9. Jeden Uczestnik może w czasie trwania Akcji wygrać tylko jedną z nagród wymienionych w ust. 1 lit. a, b, c, d i e. W przypadku zajęcia więcej niż 1 miejsca premiowanego nagrodą, Uczestnik otrzymuje tylko jedną nagrodę, o najwyższej wartości, zaś kolejne nagrody przypadają Uczestnikom znajdującym się na kolejnych miejscach w rankingu określonym w ust. 2.
10. Nagrody rzeczowe, o których mowa w ust. 1 lit. b, c, d i e nie mogą być zamieniane na ekwiwalent pieniężny. Zwycięzcom nie przysługuje też uprawnienie do zastrzegania szczególnych właściwości nagród.
11. W przypadku, gdy przepisy prawa tak stanowią przed wydaniem Zwycięzcy nagrody pieniężnej, z której wygraniem związany jest obowiązek podatkowy, Organizator, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, pobiera od Zwycięzcy zryczałtowany podatek dochodowy od nagród w wysokości 10% ich wartości. Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.
12. W przypadku, gdy przepisy prawa uzależniają istnienie obowiązku podatkowego od wartości nagrody rzeczowej, do nagród rzeczowych zostanie dodana nagroda pieniężna stanowiąca 11,11% wartości danej nagrody rzeczowej. Wspomniana nagroda pieniężna nie jest wypłacana 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.).
13. Za wyłonienie Zwycięzców, zapewnienie i wydanie nagród odpowiada wyłącznie Organizator.
14. Każdy Uczestnik, który w czasie trwania Akcji udzielił prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie w ramach rozegranej partii, otrzymuje nagrody gwarantowane w postaci tapet na telefon komórkowy. Wartość jednej tapety wynosi 2,00 zł + VAT (tj. 2,44 zł z VAT). W celu pobrania tapety należy wejść na stronę WAP podaną w odpowiednim komunikacie SMS. Opłata za transmisję danych jest zgodna z Planem Taryfowym.
15. W terminie 28 dni od dnia ustalenia rankingu Uczestników Organizator skontaktuje się ze Zwycięzcami drogą telefoniczną, dzwoniąc lub wysyłając SMS na zwycięski numer MSISDN, z którego Uczestnik wysłał SMS-y. W trakcie połączenia głosowego Organizator poprosi Zwycięzcę o udostępnienie jego danych osobowych w celu wydania nagrody. W przypadku kontaktu za pomocą SMS-a Organizator poprosi o odesłanie SMS-a z danymi osobowymi na wskazany numer. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości kontaktu z Uczestnikiem celem uzyskania danych osobowych. 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. W takim przypadku nagroda przechodzi na kolejnego Uczestnika spełniającego kryteria wyboru Zwycięzców.

16. Organizator 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.
17. Wysyłka nagród rzeczowych zostanie przeprowadzona po okresie przyjmowania i rozpatrywania reklamacji, o których mowa w § VII ust. 6-8, to jest od 3 grudnia 2008 r. i zostanie zakończona do dnia 19 grudnia 2008 r.
18. W trakcie trwania Akcji Organizator zobowiązuje się do powiadamiania Uczestników za pomocą SMS-a o przebiegu Akcji oraz o skróconych zasadach Akcji ze wskazaniem miejsca, w którym umieszczony jest pełny tekst Regulaminu.

## **§ V. Reklamacje nagród**

1. W przypadku nagród rzeczowych, określonych w § IV ust. 1 lit. b-e:
  - 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 nieposiadających gwarancji producenta można reklamować w terminie 7 dni od dnia otrzymania nagrody, przesyłając wadliwą nagrodę na adres Organizatora, na jego koszt; 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.
2. Reklamacje dotyczące nagród, które zostaną przesłane do Organizatora po terminie, określonym w ust. 1 lit. b, nie zostaną uwzględnione.

## **§ VI. Dane osobowe**

1. Podczas trwania Akcji, 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 Akcji 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 powinien podać Organizatorowi swoje dane osobowe, tj. imię i nazwisko, adres zamieszkania, telefon kontaktowy, i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów realizacji Akcji. 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 liczby i rodzaju nagród przewidzianych w Akcji.
7. Dane osobowe Zwycięzców są przetwarzane po zakończeniu Akcji 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 niszczone.
9. Uczestnikom, w szczególności zaś Zwycięzcom, przysługuje prawo dostępu do danych osobowych, które ich dotyczą oraz prawo ich poprawiania zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych (t.j. 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 Akcji 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 lub SMS informujące o wygranej w Akcji. 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 Akcji przez Uczestników postępujących niezgodnie z zasadami wymienionymi w Regulaminie.
3. Organizator Akcji nie ponosi odpowiedzialności za spowodowane siłą wyższą zakłócenia lub przerwy w działaniu aplikacji technicznej, przy pomocy której przeprowadzana jest Akcja, w szczególności za opóźnienia w komunikacji spowodowane obciążeniami łącz telekomunikacyjnych.
4. W czasie trwania Akcji 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 (np. J2ME lub dla systemu Symbian) celem uzyskiwania najlepszego czasu udzielania odpowiedzi na pytania,
  - 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 Akcji 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 Akcji lub faktu udziału w Akcji do celów zarobkowych.
6. Prawo do składania reklamacji w zakresie niezgodności Akcji z Regulaminem przysługuje każdemu Uczestnikowi Akcji w terminie 14 dni od daty zakończenia Akcji. Reklamacja powinna być złożona w formie pisemnej (listem poleconym; decyduje data wysłania reklamacji przez Uczestnika) z dopiskiem „21” na adres FM Solutions sp. z o.o., ul. Piastów Śląskich 49, 01-494 Warszawa.
7. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres i numer telefonu, z którego wysłano SMS-y w trakcie trwania Akcji, jak również dokładny opis i uzasadnienie reklamacji. Reklamacje zgłoszone po upływie ww. terminu, a także w formie innej niż pisemna nie zostaną uwzględnione. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 7 dni od daty ich otrzymania przez Organizatora. O wyniku reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany pisemnie (pod adres podany w reklamacji) bądź telefonicznie w terminie 14 dni od dnia rozpatrzenia reklamacji.
8. W razie rozbieżności pomiędzy informacją dotyczącą liczby punktów zdobytych w ramach partii oraz czasu przekazanego SMS-em a rzeczywistym przebiegiem rozgrywki podstawą rozpatrzenia reklamacji będą logi systemowe.
9. Organizator ma prawo w każdym momencie trwania Akcji wykluczyć z udziału w Akcji Uczestnika (w tym odmówić mu przyznania nagrody), 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. Dokonując rejestracji w Akcji, w sposób przewidziany w niniejszym Regulaminie, Uczestnik wyraża zgodę na postanowienia Regulaminu oraz otrzymywanie drogą elektroniczną dodatkowych wiadomości związanych z Akcją.
11. Wszelkie informacje o Akcji dostępne w materiałach reklamowo-promocyjnych (np. bulk SMS) mają charakter jedynie informacyjny. Wiążącą moc prawną mają wyłącznie postanowienia Regulaminu.
12. W celu zapewnienia prawidłowości przeprowadzenia Akcji Organizator powołuje trzyosobową Komisję. Do zadań Komisji należy stałe czuwanie nad prawidłowością przebiegu Akcji oraz podejmowanie decyzji w kwestiach, w których pojawiają się wątpliwości związane z Akcją, w tym dotyczące interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
13. Niniejszy Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej [www.playmobile.pl](http://www.playmobile.pl).
14. Organizator Akcji zastrzega sobie prawo do dokonania modyfikacji postanowień Regulaminu (w tym w zakresie nagród), pod warunkiem, że wprowadzone zmiany nie naruszają praw nabytych przez Uczestników w toku Akcji. Do zmienionego Regulaminu ma zastosowanie postanowienie ust. 13.
15. W sprawach nieuregulowanych mają zastosowanie stosowne regulaminy świadczenia usług telekomunikacyjnych przez Operatora.