



## **REGULAMIN KONKURSU Jan Blond** (zwany dalej **Regulaminem**)

obowiązuje od dnia 05.11.2007 r.

### **§ I Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Konkurs jest oparty na grze „Jan Blond”, która 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 05.11.2007 o godzinie 12:00 i trwa 7 dni, tj. do dnia 11.11.2007 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 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**

1. Rozgrywki organizowane w ramach Konkursu przeprowadzane są za pomocą SMS-ów, przy wykorzystaniu numeru skróconego 7149. Koszt wysłania jednego SMS-a pod numer 7149 (bez względu na jego treść) wynosi 1 zł bez VAT, czyli 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 GRA, START (lub innej podanej w materiałach reklamowo-promocyjnych) pod numer 7149 (*SMS zgłoszeniowy*).
3. Konkurs składa się z siedmiu części. Każda część przypisana jest do jednego dnia Konkursu i składa się z dwóch etapów. Poszczególne etapy to: Eliminacje oraz Zadania fabularne. Zasady Konkursu w poszczególnych etapach określają postanowienia § IV i V Regulaminu.
4. Zadaniem Uczestnika Konkursu jest zgromadzenie jak największej liczby punktów podczas dnia oraz podczas całego Konkursu. Punkty w Konkursie zdobywa się w poszczególnych etapach Konkursu i są one sumowane na zakończenie każdego dnia oraz na zakończenie Konkursu.
5. Uczestnik Konkursu może w każdym czasie zrezygnować z udziału w Konkursie wysyłając SMS-a o treści KONIEC pod numer 7149. (Koszt jednego SMS-a wynosi 1 zł bez VAT/ 1,22 z VAT).
6. System zarządzający rozgrywkami stworzony został w sposób zapewniający jednakowe traktowanie wszystkich Uczestników Konkursu.

### **§ IV Eliminacje**

1. Etap Eliminacji polega na odpowiadaniu na pytania za pomocą SMS-ów. Zadaniem Uczestnika jest udzielenie prawidłowych odpowiedzi.
2. Pytania są wysyłane do Uczestnika w pakietach po dwa pytania w każdym pakiecie. Po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania zliczona zostanie ilość odpowiedzi poprawnych.
3. Każde pytanie posiada tylko jedną prawidłową odpowiedź. Każda odpowiedź oznaczona jest literą, cyfrą lub wymaga podania całego słowa (tzw. pytanie otwarte).
4. Odpowiedzi na pytania nie mogą zawierać polskich znaków oraz znaków specjalnych ( w szczególności takich jak: !, ?,",%). Odpowiedzi zawierające przedmiotowe znaki uważane są za odpowiedzi nieprawidłowe.
5. Tematyka pytań zadawanych w Konkursie związana jest z wiedzą ogólną i wymaga

umiejętności logicznego myślenia. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rozbieżności tematyki pytań z oczekiwaniami Uczestnika Konkursu

6. Udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pakiet pytań skutkuje zdobyciem 20 punktów, a każdy Uczestnik, który udzieli prawidłowych odpowiedzi na pakiet pytań przechodzi do kolejnego etapu Konkursu, tj. etapu Zadań fabularnych.

### **§ V Zadania fabularne**

1. Przed przystąpieniem do etapu Zadań fabularnych, każdy Uczestnik powinien wysłać SMS-a ze swoim pseudonimem (PSEUDO), nie dłuższym niż 10 znaków. Pod tym pseudonimem Gracz będzie rozpoznawany w dalszych etapach gry.
2. W etapie Zadań fabularnych, zadaniem Uczestnika Konkursu jest wykonanie zadania polegającego na odnalezieniu w przedstawianej 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.
3. Każdy, dokonany przez Uczestnika wybór jednej z alternatyw nagradzany jest otrzymaniem przypisanych do niej punktów. Liczba punktów zdobytych podczas całego zadania jest więc uzależniona od dokonywanych wyborów.

### **§ VI Zwycięzcy i Nagrody**

1. Zwycięzcy wyłaniani są każdego dnia Konkursu (Zwycięzcy Dnia, którzy otrzymują Nagrody Dienne).
2. Zwycięzcy Dnia wyłonieni zostaną na zakończenie każdego dnia Konkursu na podstawie następujących kryteriów:
  - a. liczba punktów zdobytych w danym dniu oraz
  - b. czas ukończenia zadania.
3. Kryteria określone w pkt 2 lit. b mają charakter jedynie pomocniczy, co oznacza, że są brane pod uwagę tylko i wyłącznie w sytuacji, gdy zastosowanie kryterium pierwszego (tj. wskazanego odpowiednio w pkt 2 lit. a), a nie doprowadzi do wyłonienia Zwycięzcy.
4. Za jeden dzień Konkursu uważa się 24 godziny od godziny 00:00 do godz 23:59. Wyjątek stanowi pierwszy dzień trwania Konkursu, tj. 05.11.2007 r. , za którego początek uważa się godz. 12:00.
5. W każdym dniu trwania Konkursu przydzielone zostaną inne Nagrody Dienne. Zwycięzcy Dnia otrzymają w poszczególnych dniach następujące nagrody:

- ✓ 05.11.2007 – telefon komórkowy Samsung SGH X520 (wartość nagrody: 400 zł brutto)
- ✓ 06.11.2007 – telefon komórkowy Nokia 2630 (wartość nagrody: 450 zł brutto)
- ✓ 07.11.2007 - cyfrowy aparat fotograficzny Sony DSC T70 (wartość nagrody: 1100 zł brutto)
- ✓ 08.11.2007 - telefon komórkowy Nokia 6300 (wartość nagrody: 900 zł brutto)
- ✓ 09.11.2007 - telefon komórkowy Nokia 5070 (wartość nagrody: 450 zł brutto)
- ✓ 10.11.2007 - telefon komórkowy Samsung SGH X530 (wartość nagrody: 380 zł brutto)
- ✓ 11.11.2007 – odtwarzacz MP3 iPod nano 4GB (wartość nagrody: 650 zł brutto)

6. Każdy Uczestnik, który zakwalifikuje się do etapu Zadań fabularnych otrzyma od Organizatora nagrodę gwarantowaną w postaci pakietu multimedialnego (dzwonek + tapeta) o wartości 7,32 zł brutto.

7. Organizator może dodatkowo przyznać nagrody inne niż wymienione w Regulaminie.

8. Ten sam Uczestnik w czasie trwania Konkursu może, każdego dnia, ubiegać się o Nagrodę Dzienną, co oznacza, że każdy Uczestnik może maksymalnie wygrać taką liczbę Nagród Dziennych, ile dni trwa Konkurs.

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

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

## **§ VII Postanowienia końcowe**

1. 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.

2. 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.

3. Połączenie telefoniczne, o którym mowa w punktach powyżej wykonane zostanie w terminie 7 dni od zakończenia Konkursu, czyli najpóźniej do dnia 18.11.2007 r.

4. Nagrody elektroniczne (dzwonki i tapety) zostaną dostarczone Zwycięzcom poprzez przesłanie zakładki wap.

5. Nagrody pieniężne zostaną przekazane Zwycięzcom Konkursu przelewem bankowym na podany pisemnie numer konta bankowego lub przekazem pocztowym na wskazany adres.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. 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 25.11.2007 r. włącznie (decyduje data dostarczenia reklamacji do Organizatora) na adres: Perpetuum Mobile ul. Siemiradzkiego 20b/5 31-137 Kraków.
11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. 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.

15. Wszystkie należne Zwycięzcom nagrody zostaną wysłane do dnia 09.12.2007 r.

16. 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.

17. 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.)

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

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

20. Przystępując do uczestnictwa w Konkursie, w sposób przewidziany w Regulaminie, Uczestnik akceptuje postanowienia Regulaminu.

21. 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, na stronie internetowej Organizatora ([www.perpetuummobile.pl](http://www.perpetuummobile.pl)) oraz w siedzibie Organizatora.