

Regulamin konkursu „SKARBNICA WIEDZY III”

Obowiązuje od 23 lipca 2010 roku do 29 sierpnia 2010 roku

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) jest regulaminem SMS-owego konkursu pt. „SKARBNICA WIEDZY III” (zwanego dalej Quizem) sprawdzającego wiedzę ogólną.
2. Organizatorem Quizu jest CT Creative Team S.A., z siedzibą przy ul. Chałubińskiego 8, 00-613 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000035069, o kapitale zakładowym w wysokości 13.753.200,00 zł (w pełni wpłaconym), NIP: 951-19-21-562, zwana dalej „CT” lub „Organizatorem”.
3. Quiz jest prowadzony przez CT 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 48.456.500,00 zł (zwaną dalej Operatorem).
4. Operator nie wykonuje jakichkolwiek czynności związanych z realizacją Quizu, z wyjątkiem udostępnienia sieci telekomunikacyjnej, pobierania opłat, o których mowa w niniejszym Regulaminie oraz udzielenia zezwolenia Organizatorowi na umieszczanie aktualnej wersji Regulaminu na stronie www.playmobile.pl.
5. CT jest wydającym nagrody w rozumieniu art. 921 Kodeksu Cywilnego.
6. Quiz jest konkursem sprawdzającym wiedzę ogólną Uczestników, o których mowa w § 2 ust. 1., prowadzonym zgodnie z art. 919 w związku z art. 921 Kodeksu Cywilnego, i nie stanowi gry losowej w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz.U. z 2009, Nr 201, poz. 1540).
7. Quiz ma charakter ogólnopolski - jest zorganizowany (rozgrywany) na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
8. Quiz jest organizowany w dniach od 23 lipca 2010 roku od godziny 16:00 do dnia 29 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59.
9. Użyte w Regulaminie zwroty oznaczają:
 - o GSM – (the Global System for Mobile Communications) – system komórkowej telefonii cyfrowej,
 - o SMS/MMS - system krótkich wiadomości tekstowych lub wiadomości multimedialnych,
 - o SMS Specjalny - krótka wiadomość tekstowa o podwyższonej opłacie,
 - o Numer Specjalny – numer w sieci Play o podwyższonej opłacie.
10. Quiz przeprowadzany jest pod Numerem Specjalnym 9033 działającym w sieci Play z wykorzystaniem SMSów Specjalnych. Koszt wysłania jednego SMSa Specjalnego wynosi 3 zł netto/3,66 zł brutto.
11. Fundatorem wszystkich nagród jest Organizator.

§ 2 Uczestnictwo w Quizie

1. Z zastrzeżeniem ust. 2, 3 i 4 poniżej uczestnikami Quizu (zwanymi dalej Uczestnikami) mogą być wyłącznie osoby fizyczne, które ukończyły 13 lat, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, uprawnione do korzystania z usług telekomunikacyjnych w sieci Play, w szczególności będące Użytkownikami lub Abonentami 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.
2. Małoletni powyżej 13 roku życia mogą brać udział w Quizie wyłącznie za zgodą swoich przedstawicieli ustawowych.
3. W Quizie nie mogą brać udziału pracownicy, współpracownicy i członkowie organów Organizatora lub Operatora. Współpracownikami w rozumieniu postanowień Regulaminu są wszystkie osoby współpracujące z CT lub Operatorem na podstawie umów cywilnoprawnych oraz inne osoby, które brały udział w organizowaniu Quizu. W Quizie nie mogą też brać udziału członkowie najbliższej rodziny tych osób, tj. ich małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzice, rodzeństwo, powinowaci w tej samej linii lub

stopniu, osoby pozostające w stosunku przysposobienia lub ich małżonkowie, a także osoby pozostające we wspólnym pożyciu.

4. W Quizie nie mogą brać udziału osoby posiadające numer MSISDN z aktywną funkcją CLIR, uniemożliwiającą identyfikację numeru.
5. Każdy Uczestnik jest rejestrowany i identyfikowany w systemie komputerowym Organizatora z wykorzystaniem numeru MSISDN, za pomocą którego przystąpił do Quizu zgodnie z § 3 ust. 1. Jeden numer telefonu MSISDN może być wykorzystany do udziału w Quizie tylko przez jednego Uczestnika.
6. SMS Specjalny dotyczący Quizu może być wysłany wyłącznie z terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (Quiz nie jest dostępny w roamingu).
7. Organizator ma prawo w każdym momencie trwania Quizu wykluczyć z udziału w nim, jak również odmówić przyznania nagrody, tym Uczestnikom, w stosunku do których Organizator powziął podejrzenie o działania sprzeczne z Regulaminem. Uprawnienie to dotyczy w szczególności powzięcia wiedzy o generowaniu tzw. sztucznego ruchu, korzystaniu ze sprzętu komputerowego przy wysłaniu wiadomości SMS Specjalny.
8. Uczestnictwa w Quizie, jak i również praw i obowiązków w nim związanych, w tym prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby i podmioty.

§ 3 Przystąpienie do Quizu

1. Przystąpienie do Quizu następuje przez wysłanie w okresie trwania Quizu, o którym mowa w § 1 ust. 8 SMS-a rejestracyjnego na numer **8032** (numer darmowy) lub Numer Specjalny **9033** (koszt wysłania SMSa rejestracyjnego na numer 9033 wynosi 3 zł netto/3,66 zł brutto) o treści **GRAM** albo **TAK** albo innej wskazanej w materiałach promocyjnych Quizu.
2. Organizator po odebraniu od Uczestnika SMS-a rejestracyjnego odeśle do Uczestnika komunikaty SMS/MMS zawierające informacje na temat Quizu, a także pierwsze pytanie konkursowe z informacją o płatnym Numerze Specjalnym 9033, na który należy wysłać wszystkie odpowiedzi.
3. Całkowity koszt wysłania jednego SMS-a Specjalnego na Numer Specjalny 9033 wynosi 3,66 zł brutto (w tym 22% VAT). Wysłanie SMS pod numer 8032 jest bezpłatne.
4. Przystępując do Quizu zgodnie z § 3 ust. 1 Uczestnik akceptuje treść Regulaminu i zobowiązuje się stosować warunki i zasady określone w tym Regulaminie.
5. Uczestnik wyraża również zgodę na otrzymywanie komunikatów SMS/MMS związanych z niniejszym Quizem, z zastrzeżeniem § 4 ust. 17.

§ 4 Zasady Quizu

1. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Quizu, chyba, że wprost z Regulaminu wynika odesłanie do innych dokumentów lub źródeł informacji zawierających opis określonych elementów Quizu.
2. Quiz polega na udzieleniu przez Uczestnika odpowiedzi na pytania konkursowe i wykonywaniu zadań konkursowych. Pytania konkursowe zadawane są przy pomocy komunikatów SMS przesyłanych na numer, z którego Uczestnik wysłał SMS-a rejestracyjnego, przy czym każde pytanie konkursowe zadawane jest za pośrednictwem oddzielnego SMS-a. Każdy Uczestnik może udzielić odpowiedzi na dowolną liczbę pytań konkursowych, z tym, że pula pytań konkursowych jest cykliczna i może się powtarzać.
3. W Quizie przygotowano pulę 5890 Pytań Standardowych oraz Pytania Dodatkowe (łącznie zwane „**Pytaniami konkursowymi**”). Uczestnik udziela odpowiedzi na Pytania konkursowe wyłącznie na Numer Specjalny 9033. Wysłanie odpowiedzi na którekolwiek **Pytanie konkursowe na numer rejestracyjny 8032** jest nieskuteczne i nie powoduje naliczenia punktów. Uczestnik zobowiązany jest do przesyłania odpowiedzi wyłącznie za pomocą karty SIM, do której posiada uprawnienia oraz której użył do wysłania SMS-a rejestracyjnego.
4. Każde z Pytań konkursowych ma z góry określoną ilość punktów, jakie Uczestnik będzie mógł uzyskać za udzielenie poprawnej odpowiedzi. O ilości punktów, które można uzyskać Organizator każdorazowo poinformuje Uczestnika bezpośrednio w przesłanym Pytaniu konkursowym lub w odrębnym komunikacie SMS wysłanym przed wysłaniem do Uczestnika Pytania konkursowego. Wszyscy Uczestnicy otrzymują Pytania konkursowe w tej samej kolejności oraz na takich samych zasadach.
5. Pytania konkursowe dotyczą wiedzy ogólnej. Wszystkie Pytania konkursowe zadane w ramach Quizu będą miały charakter wiedzy ogólnej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rozbieżność tematyki pytań z oczekiwaniami Uczestników.

6. Każde Pytanie konkursowe posiada tylko jedną prawidłową odpowiedź zarejestrowaną w aplikacji Organizatora. Odpowiedzi na Pytania konkursowe Uczestnik udziela po jego otrzymaniu i zaznajomieniu się z jego treścią. Każdorazowo Uczestnik na zadane jedno Pytanie konkursowe może udzielić tylko jednej odpowiedzi.
7. Każdy Uczestnik otrzyma od Organizatora niezwłocznie po przystąpieniu do Quizu trzy pytania dotyczące m.in. wyboru alternatywnych nagród możliwych do wygrania spośród Nagród Dnia, Nagród Tygodnia, Nagród Głównych, które Uczestnik chciałby wygrać. Za udzielenie odpowiedzi na takie pytanie Uczestnik otrzyma jeden punkt. Informacje na temat sposobu udzielenia odpowiedzi zawarte będą w komunikacie SMS/MMS przesłanym przez Organizatora. Po udzieleniu odpowiedzi na trzy pytania, dotyczące nagród, o które Uczestnik chce grać w Quizie, Uczestnik otrzyma pierwsze Pytanie Standardowe.
8. Pytania Standardowe zadawane są przy pomocy SMS-ów. Uczestnik ma do wyboru odpowiedzi odpowiednio oznaczone następującymi literami alfabetycznymi: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L albo M, z których tylko jedna jest prawidłowa. Uczestnik każdorazowo przesyła odpowiedź za pomocą SMS-a Specjalnego na numer 9033. Uczestnik powinien udzielić prawidłowej odpowiedzi na każde z pytań, w treści SMS-a Specjalnego wskazując wyłącznie jedno oznaczenie prawidłowej odpowiedzi: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L albo M, Uczestnik zobowiązany jest do przesyłania odpowiedzi wyłącznie z własnego telefonu komórkowego tj. za pomocą karty SIM, do której posiada uprawnienia oraz której użył przystępując do Quizu. Po każdej przesłanej odpowiedzi Uczestnik otrzyma na swój telefon, za pośrednictwem SMSów kolejne Pytanie konkursowe, informację ile punktów można otrzymać za udzielenie poprawnej odpowiedzi na Pytanie konkursowe i informacje o poprawności odpowiedzi na poprzednie Pytanie konkursowe (lub o braku takiej poprawności) oraz informację o aktualnym stanie punktowym. Za każdą prawidłową odpowiedź Uczestnikowi przyznany zostanie minimum jeden punkt z zastrzeżeniem postanowień ust. 4 powyżej.
9. Uczestnik będzie miał możliwość uzyskania specjalnej promocyjnej ilości punktów za wzięcie udziału w promocjach specjalnych – poprzez wykonanie „Zadań konkursowych” lub poprzez udzielanie odpowiedzi na **Pytania Dodatkowe**. Zarówno czas na udzielenie odpowiedzi na Pytanie Dodatkowe jak i czas na wykonanie Zadania konkursowego jest ograniczony. Uczestnik ma czas na skorzystanie z aktualnej promocji specjalnej (tj. wykonanie Zadania konkursowego lub udzielenie odpowiedzi na Pytanie Dodatkowe) do momentu poinformowania Uczestnika, za pomocą komunikatu SMS, o wprowadzeniu kolejnej specjalnej promocji lub wysłania do Uczestnika kolejnego Pytania Dodatkowego. Wszyscy Uczestnicy mają możliwość korzystania ze specjalnych promocji w tej samej kolejności oraz na takich samych zasadach.
10. Zadania konkursowe polegają na przesłaniu na numer 9033 (3 zł netto/3,66 zł brutto) poprawnej treści, wskazanej każdorazowo w komunikacie SMS wysłanym przez Organizatora. Za poprawne wykonanie Zadania konkursowego, np. odesłanie SMS-a o prawidłowej treści, wskazanej w komunikacie SMS, Uczestnik otrzyma dodatkowe punkty, przy czym każdy Uczestnik, za prawidłowe wykonanie Zadania konkursowego, otrzyma taką samą liczbę punktów. O ilości punktów, które można uzyskać Organizator każdorazowo poinformuje Uczestnika bezpośrednio w przesłanym komunikacie SMS z danym Zadaniem konkursowym.
11. Pytania Dodatkowe premiuwane będą specjalną ilością punktów, o czym Organizator poinformuje Uczestnika bezpośrednio w przesłanym pytaniu. Uczestnik ma do wyboru odpowiedzi oznaczone cyframi: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 albo 9 z których tylko jedna jest prawidłowa. Organizator zastrzega sobie prawo do dowolnego określania dodatkowej ilości punktów przyznawanych za prawidłową odpowiedź z zastrzeżeniem postanowień ust. 4 powyżej.
12. Wysłanie przez Uczestnika jakiegokolwiek innej treści niż komendy i sposoby odpowiedzi opisane w Regulaminie bądź komunikatach SMS/MMS, traktowane będą jako udzielenie nieprawidłowej odpowiedzi na Pytanie konkursowe.
13. Każdy Uczestnik może uzyskać podpowiedź do otrzymanego Pytania Standardowego. Aby uzyskać podpowiedź należy wysłać SMS Specjalny na numer 9033 wpisując w treści wiadomości wyłącznie znak zapytania - „?”. Za wysłanie zapytania o podpowiedź Uczestnikowi nie przysługują dodatkowe punkty.
14. Każdy Uczestnik może ominąć aktualne Pytanie Standardowe, o którym mowa w ust. 8 powyżej. W celu ominięcia Pytania Standardowego należy wysłać SMS Specjalny na numer 9033 wpisując w treści wiadomości słowo: „QUIZ”. Po otrzymaniu komendy QUIZ Organizator wyśle na telefon Uczestnika następne w kolejności Pytanie konkursowe. Za wysłanie SMS-a Specjalnego o treści QUIZ nie przysługują dodatkowe punkty.
15. Każdy Uczestnik może uzyskać podpowiedź do otrzymanego Pytania Dodatkowego, o którym mowa w ust. 11 powyżej. Aby uzyskać podpowiedź należy wysłać SMS Specjalny na numer 9033 wpisując w

treści wiadomości wyłącznie dwa znaki zapytania - „??”. Za wysłanie zapytania o odpowiedź Uczestnikowi nie przysługują dodatkowe punkty.

16. Organizator zastrzega sobie prawo wysyłania do Uczestników Quizu, komunikatów informacyjnych SMS/MMS. W każdym dniu trwania Quizu Uczestnik może otrzymać na swój telefon maksymalnie do pięciu dodatkowych SMS/MMS, poza komunikatami zawierającymi Pytania konkursowe oraz Zadania konkursowe, a także komunikatami informującymi o poprawności (lub braku poprawności) odpowiedzi na poprzednie pytanie, komunikatami o aktualnym stanie punktowym, zajmowanej pozycji. Dodatkowe komunikaty SMS/MMS zawierały będą informacje związane z prowadzonym Quizem.
17. W przypadku, gdy Uczestnik nie będzie zainteresowany otrzymywaniem Pytań konkursowych i jakichkolwiek informacji dotyczących Quizu, winien wysłać SMS na bezpłatny numer **8032 o treści QUIZ STOP**. Wysłanie SMS-a o takiej treści będzie oznaczało, że Organizator powstrzyma się od wysyłania informacji oraz Pytań konkursowych, chyba że Uczestnik ponownie wyśle SMS o dowolnej treści na Numer Specjalny 9033 lub SMS o dowolnej treści na bezpłatny numer 8032.
18. Każdy Uczestnik może w dowolnym momencie trwania Quizu sprawdzić aktualnie zajmowaną pozycję wysyłając SMS Specjalny na numer 9033 wpisując w treści wiadomości komendę QUIZ POZYCJA.
19. Uczestnikowi, który zdobędzie Nagrodę Dnia 1, 2, 3, 4 lub 5 ilość uzyskanych tego dnia punktów, która uprawniała do zdobycia odpowiedniej Nagrody Dnia, nie będzie wliczana do punktacji generalnej w klasyfikacji o Nagrody Główne określone w § 5 ust. 1 pkt 1.1. – 1.3. i punktacji w klasyfikacji o Nagrodę 1, 2, 3, 4 Tygodnia.
20. Uczestnikowi, który zdobędzie Nagrodę 1, 2, 3, 4 Tygodnia ilość uzyskanych punktów, która uprawniała do zdobycia odpowiedniej Nagrody Tygodnia, nie będzie wliczana do punktacji generalnej w klasyfikacji o Nagrody Główne określone § 5 ust. 1 pkt 1.1. – 1.3.
21. Każdorazowo należy udzielać odpowiedzi na SMS-a zawierającego aktualne tj. ostatnie Pytanie konkursowe lub Zadanie konkursowe przesłane do Uczestnika na telefon komórkowy. Oznacza to, że w przypadku przesłania do Uczestnika kolejnego Pytania konkursowego lub kolejnego Zadania konkursowego, Uczestnik nie może udzielić odpowiedzi na poprzednie Pytanie konkursowe lub Zadanie konkursowe. Odpowiedzi udzielone poza wskazanym okresem są nieskuteczne, tj. nie powodują przyznania punktów.
22. Wiadomości SMS, wysyłane przez Uczestników nie mogą zawierać polskich znaków diakrytycznych: Ą, ć, ě, ł, ń, ó, ś, ź i ż oraz znaków specjalnych w szczególności: !, ", %, &, \$, #, *). Odpowiedzi zawierające te znaki lub puste będą uważane za odpowiedzi nieprawidłowe, jednakże każde wysłanie SMSa na numer 9033 wiąże się z naliczeniem opłaty w wysokości 3 zł netto (3,66 zł z VAT).

§ 5 Nagrody

1. Puła nagród wynosi 387 nagrody.
2. Nagrody główne w Quizie stanowią:

2.1. Nagroda Główna 1 za zajęcie pierwszego miejsca: nagroda rzeczowa VW Golf VI 1.4. Ben 80 KM o wartości 58.440,00 zł albo Opel Astra III 1.4 Ben 90 KM o wartości 46.890,00 zł albo Skoda Octavia II 1.4 Ben 80 KM o wartości 53.700,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 50 000,00 zł (słownie: pięćdziesięciu tysięcy zł) – według wyboru Laureata,

2.2. Nagroda Główna 2 za zajęcie drugiego miejsca: nagroda rzeczowa TV FullHD Sony KDL-46EX700 o wartości 5.000,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 5.000,00 zł (słownie: pięciu tysięcy zł) – według wyboru Laureata,

2.3. Nagroda Główna 3 za zajęcie trzeciego miejsca: nagroda rzeczowa netbook Asus EeePC 1005PE o wartości 1.000,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 1.000,00 zł (słownie: jednego tysiąca zł) – według wyboru Laureata.

3. Nagrody Tygodnia w Quizie stanowią:

3.1. Nagroda 1 Tygodnia – nagroda rzeczowa TV FullHD Sony KDL-40NX500 o wartości 3.000,00 zł albo notebook Sony Vaio VPC-EB1S1E o wartości 3.000,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 3.000,00 zł – (słownie: trzech tysięcy zł) według wyboru Laureata,

3.2. Nagroda 2 Tygodnia - nagroda rzeczowa TV FullHD Sony KDL-40NX500 o wartości 3.000,00 zł albo notebook Sony Vaio VPC-EB1S1E o wartości 3.000,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 3.000,00 zł (słownie: trzech tysięcy zł) - według wyboru Laureata,

3.3. Nagroda 3 Tygodnia - nagroda rzeczowa TV FullHD o Sony KDL-40NX500 wartości 3.000,00 zł albo notebook Sony Vaio VPC-EB1S1E o wartości 3.000,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 3.000,00 zł (słownie: trzech tysięcy zł) - według wyboru Laureata,

3.4. Nagroda 4 Tygodnia - nagroda rzeczowa TV FullHD Sony KDL-40NX500 o wartości 3.000,00 zł albo notebook Sony Vaio VPC-EB1S1E o wartości 3.000,00 zł albo nagroda pieniężna w wysokości 3.000,00 zł (słownie: trzech tysięcy zł) - według wyboru Laureata.

4. Nagrody dnia przyznawane codziennie w czasie trwania Quizu stanowią:

4.1. Nagroda Dnia 1 za zajęcie pierwszego miejsca – nagroda gotówkowa w wysokości 1.000,00 zł (słownie: jednego tysiąca zł) albo nagroda rzeczowa w postaci mp4 Ipod Touch 16GB o wartości 1.000,00 zł albo notebook Asus EeePC 1005PE o wartości 1.000,00 zł albo konsola Playstation PS3 Slim o wartości 1.000,00 zł – według wyboru Laureata,

4.2. Nagroda Dnia 2 za zajęcie drugiego miejsca – aparat fotograficzny Samsung ES 25 o wartości 276,00 zł,

4.3. Nagroda Dnia 3 za zajęcie trzeciego miejsca – telefon komórkowy Nokia 2720 o wartości 220,00 zł,

4.4. Nagroda Dnia 4 za zajęcie czwartego miejsca – odtwarzacz mp3 iRiver E150 2GB o wartości 200,00 zł,

4.5. Nagroda Dnia 5 za zajęcie piątego miejsca – głośniki Creative Inspire A300 o wartości 120,00 zł,

4.6. Nagroda Dnia 6 za zajęcie szóstego miejsca – słuchawki Philips SHP 2000 o wartości 48,00 zł,

4.7. Nagroda Dnia 7 za zajęcie siódmego miejsca - słuchawki Philips SHP 2000 o wartości 48,00 zł,

4.8. Nagroda Dnia 8 za zajęcie ósmego miejsca - słuchawki Philips SHP 2000 o wartości 48,00 zł,

4.9. Nagroda Dnia 9 za zajęcie dziewiątego miejsca - słuchawki Philips SHP 2000 o wartości 48,00 zł,

4.10. Nagroda Dnia 10 za zajęcie dziesiątego miejsca - słuchawki Philips SHP 2000 o wartości 48,00 zł.

5. Codziennie pierwszych 30 tys. Uczestników, którzy odpowiedzą poprawnie na pierwsze pięć Pytań konkursowych, otrzyma od Organizatora nagrodę gwarantowaną w postaci elementu multimedialnego na telefon tj. grę java lub tapetę. Organizator wyśle, niezwłocznie po zarejestrowaniu przez system komputerowy piątej poprawnej odpowiedzi, na numer telefonu (MSISDN) danego Uczestnika komunikat SMS zawierający link WAP do pobrania nagrody gwarantowanej. Opłata za przesył danych w czasie pobierania nagrody dodatkowej jest zgodna z cennikiem Operatora.
6. Każdy Uczestnik Konkursu w terminie do 7 dni, licząc od dnia zakończenia Quizu, otrzyma od Organizatora nagrodę gwarantowaną, w postaci darmowego dostępu do jednej ze świadczonych przez Organizatora usług Prenumerata (świadczonych przez CT Creative Team S.A. w oparciu o regulamin usługi Prenumerata świadczonych na podstawie Oferty Promocyjnej usługi Przychodzący SMS/MMS specjalny). Uczestnik zostanie poinformowany osobnym komunikatem SMS o przyznaniu nagrody gwarantowanej, okresie darmowego dostępu oraz sposobie jej deaktywowania.
7. Jeżeli taka możliwość nie została wskazana w Regulaminie to nagrody rzeczowe nie podlegają zamianie na gotówkę ani na nagrody innego rodzaju.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany nagrody rzeczowej na inną o podobnej wartości oraz funkcjonalności, jeżeli wskazane w ust. 2, ust. 3 oraz ust 4 powyżej nagrody nie będą dostępne u producentów.
9. Jeżeli Uczestnik biorący udział w Quizie za pomocą jednego lub wielu MSISDN, zdobędzie nagrody

rzeczowe, których łączna wartość przekracza 760,00 zł, Organizator przyzna Laureatowi dodatkową nagrodę pieniężną stanowiącą 11,11% wartości nagrody bądź nagród, która nie będzie wypłacona Laureatowi, lecz pobrana jako podatek zryczałtowany od łącznej wartości nagrody bądź nagród, 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, nr 14, poz. 176 z późn. zm.). Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator. Postanowienie powyższe nie dotyczy Nagrody Głównej 1.

10. W przypadku, gdy przepisy prawa tak stanowią, przed wydaniem Laureatowi nagrody pieniężnej bądź nagród pieniężnych i rzeczowych, z których wygraniem związany jest obowiązek podatkowy, Organizator, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, pobierze od Laureata zryczałtowany podatek dochodowy od nagrody pieniężnej bądź nagród pieniężnych w wysokości określonej właściwymi przepisami. Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.
11. Wartości nagród podane w ust. 2, 3 i 4 mogą ulec zmianie.

§ 6 Zasady przyznawania nagród

1. Laureat Nagrody Głównej 1 określonej w § 5 ust. 2 pkt 2.1 Regulaminu za zajęcie pierwszego miejsca, wyłoniony zostanie przez Organizatora w dniu 30 sierpnia 2010 roku. Laureatem będzie ten Uczestnik, który w okresie trwania całego Quizu tj. od dnia 23 lipca 2010 roku, od godziny 16:00:00 do dnia 29 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:00 zgromadzi największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, Nagrodę Główną 1 otrzyma tylko ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.
2. Laureat Nagrody Głównej 2 określonej w § 5 ust. 2 pkt 2.2 Regulaminu za zajęcie drugiego miejsca, wyłoniony zostanie przez Organizatora w dniu 30 sierpnia 2010 roku. Laureatem będzie ten Uczestnik, który w okresie trwania całego Quizu tj. od dnia 23 lipca 2010 roku, od godziny 16:00:00 do dnia 29 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:00 zgromadzi jako drugi w kolejności największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, Nagrodę Główną 2 otrzyma tylko ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.
3. Laureat Nagrody Głównej 3 określonej w § 5 ust. 2 pkt 2.3 Regulaminu za zajęcie trzeciego miejsca, wyłoniony zostanie przez Organizatora w dniu 30 sierpnia 2010 roku. Laureatem będzie ten Uczestnik, który w okresie trwania całego Quizu tj. od dnia 23 lipca 2010 roku, od godziny 16:00:00 do dnia 29 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:00 zgromadzi jako trzeci w kolejności największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, Nagrodę Główną 3 otrzyma tylko ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.
4. Laureat Nagrody 1 Tygodnia zostanie wyłoniony przez Organizatora w dniu 2 sierpnia 2010 roku. Laureatem Nagrody 1 Tygodnia będzie ten Uczestnik, który w okresie od dnia 23 lipca 2010 roku, od godziny 16:00:00 do dnia 1 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:59 zgromadzi największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, nagrodę otrzyma ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.
5. Laureat Nagrody 2 Tygodnia zostanie wyłoniony przez Organizatora w dniu 9 sierpnia 2010 roku. Laureatem Nagrody 2 Tygodnia będzie ten Uczestnik, który w okresie od dnia 2 sierpnia 2010 roku, od godziny 00:00:00 do dnia 8 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:59 zgromadzi największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, nagrodę otrzyma ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.
6. Laureat Nagrody 3 Tygodnia zostanie wyłoniony przez Organizatora w dniu 16 sierpnia 2010 roku. Laureatem Nagrody 3 Tygodnia będzie ten Uczestnik, który w okresie od dnia 9 sierpnia 2010 roku, od godziny 00:00:00 do dnia 15 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:59 zgromadzi największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku

Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, nagrodę otrzyma ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.

7. Laureat Nagrody 4 Tygodnia zostanie wyłoniony przez Organizatora w dniu 23 sierpnia 2010 roku. Laureatem Nagrody 4 Tygodnia będzie ten Uczestnik, który w okresie od dnia 16 sierpnia 2010 roku, od godziny 00:00:00 do dnia 22 sierpnia 2010 roku do godziny 23:59:59 zgromadzi największą liczbę punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełni warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi taką samą liczbę punktów, nagrodę otrzyma ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy.
8. Laureaci Nagród Dnia określonych w § 5 ust. 4 pkt 4.1.-4.10. Regulaminu wyłaniani będą przez Organizatora codziennie w dniach od 24 lipca 2010 roku do 30 sierpnia 2010 roku, w przeciągu 24 godzin od zakończenia danego dnia trwania Quizu. Laureatami Nagród Dnia będą ci Uczestnicy, którzy w ciągu danego dnia tj. od godziny 00:00:00 (pierwszego dnia trwania Quizu - od godziny 16:00:00) do godziny 23:59:59 zgromadzą odpowiednio pierwszą, drugą, trzecią, czwartą, piątą itd. w kolejności największą ilość punktów przyznawanych w ramach Quizu oraz spełnią warunki określone w § 7 Regulaminu. Jeżeli kilku Uczestników Quizu zgromadzi w ciągu danego dnia taką samą ilość punktów, uprawniającą do otrzymania danej Nagrody Dnia, otrzyma ją ten spośród nich, który zgromadził punkty jako pierwszy. W każdym dniu trwania Quizu wyłonionych będzie 10 Laureatów Nagród Dnia.
9. W całym okresie trwania Quizu każdy Uczestnik, bez względu na liczbę numerów telefonów, z których wysyłał SMS-y w Quizie, ma prawo jednokrotnie (tylko jeden raz) zdobyć każdą z Nagród Dnia przysługujących za zajęcie pozycji od 1-5. Jeżeli Uczestnik we wcześniejszym dniu trwania Quizu zdobył Nagrodę Dnia za zajęcie danego miejsca od 1 do 5 w rankingu dziennym Quizu to wówczas, w innym dniu trwania Quizu, nie może już ponownie wygrać nagrody przysługującej za zajęcie takiego samego miejsca w rankingu dziennym, a jedynie Nagrodę Dnia przysługującą za zajęcie kolejnego miejsca w rankingu dziennym, przy czym jeżeli również tę Nagrodę Dnia już wcześniej Uczestnik wygrał to postanowienia niniejszego ustępu stosuje się odpowiednio.
10. W całym okresie trwania Quizu każdy Uczestnik, bez względu na liczbę numerów telefonów, z których wysyłał SMS-y podczas trwania Quizu ma prawo zdobyć Nagrodę Tygodnia tylko raz, co oznacza, że jeżeli Uczestnik został Laureatem Nagrody 1 Tygodnia nie może być jednocześnie: Laureatem Nagrody 2 Tygodnia, Nagrody 3 Tygodnia oraz Nagrody 4 Tygodnia. W takiej sytuacji Nagroda 2 Tygodnia, 3 Tygodnia oraz 4 Tygodnia przypada Uczestnikowi zajmującemu kolejną pozycję w rankingu Quizu.
11. Czas zgromadzenia punktów przez Uczestnika jest mierzony przez aplikację Organizatora z dokładnością do dziesięciotysięcznej części sekundy. Czas mierzony jest od chwili wysłania przez Organizatora do Uczestnika pierwszego Pytania konkursowego do odebrania przez Organizatora SMS-a z odpowiedzią na ostatnie Pytanie konkursowe lub Zadanie konkursowe.

§ 7 Zawiadamianie Laureatów i wydanie nagród

1. Uczestnicy uprawnieni do otrzymania nagrody stają się Laureatami. Laureaci zostaną powiadomieni o wygranej za pomocą wiadomości SMS, wysłanej przez Organizatora na numer telefonu MSISDN, za pomocą którego Uczestnicy brali udział w Quizie.
2. Warunkiem wydania przez Organizatora nagrody jest:
 - 2.1. przesłanie przez Laureata, w terminie 72 godzin od momentu wysłania do niego przez Organizatora komunikatu SMS o wygranej, wiadomości SMS (niezawierającej polskich znaków, o których mowa w § 4 ust. 22) rozpoczynającej się od komendy QUIZ DANE na bezpłatny numer 8032, zawierającej w dalszej części:
 - imię i nazwisko Laureata,
 - adres zamieszkania (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu, numer mieszkania) Laureata,
 - numer rachunku bankowego Laureata nagrody gotówkowej, na który Organizator przekaże nagrodę pieniężną,

- dokonanie, przez Laureata Nagrody Głównej 1 rzeczowej, wpłaty na konto Organizatora należnego podatku w wysokości 10 % wartości brutto nagrody rzeczowej przed wydaniem Nagrody Głównej 1 rzeczowej.

2.2. w przypadku Laureata Nagrody Głównej 1, 2, 3 brak zaległości płatniczych wobec Operatora w dniu powiadomienia o wygranej, o którym mowa w ust. 1 oraz terminowe uiszczenie należności wobec Operatora za Okres Rozliczeniowy, w którym zakończył się Quiz,

2.3. nagroda nie zostanie również wydana Laureatowi Nagrody 1, 2, 3, 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,

2.4. nagroda nie zostanie również wydana Uczestnikowi, który naruszył postanowienia niniejszego Regulaminu,

2.5. wyrażenie, w terminie 72 godzin od momentu wysłania do Laureata przez Organizatora komunikatu SMS o wygranej, zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie o którym mowa w § 8 oraz dodatkowo zgody, w przypadku Laureata Nagrody Głównej 1, 2, 3 na przekazanie przez P4 sp. z o.o. Organizatorowi informacji czy spełnione zostały warunki określone w § 7 Regulaminu oraz na udostępnienie treści SMS-a zawierającego ww. zgodę P4 sp. z o.o. poprzez przesłanie SMS-a o treści QUIZ ZGODA na bezpłatny numer 8032.

3. Wiadomość SMS, o której mowa w ust. 2 pkt. 2.1 oraz wiadomość SMS, o której mowa w ust. 2 pkt. 2.5. powyżej musi zostać wysłana za pomocą telefonu-numeru karty SIM, który wykorzystywany był do udziału w Quizie.

4. Po otrzymaniu od Laureatów SMS-a, o którym mowa w ust. 2 pkt. 2.1. powyżej, Organizator Quizu zastrzega sobie prawo do kontaktu telefonicznego z Laureatami w celu ustalenia szczegółów przekazania nagród.

5. Wydanie Nagrody Głównej 1 rzeczowej wskazanej w § 5 ust. 2 pkt 2.1. Regulaminu nastąpi niezwłocznie po rozpatrzeniu reklamacji, po weryfikacji spełnienia przez Laureata warunków określonych w ustępie 2 powyżej oraz po dostarczeniu przez dealera na rzecz Organizatora samochodu, jednak nie później niż do dnia 31 grudnia 2010 roku. Szczegóły przekazania Nagrody Głównej 1 rzeczowej zostaną ustalone telefonicznie. Koszty związane z rejestracją samochodu stanowiącego Nagrodę Główną 1 oraz ubezpieczeniem ponosi Laureat.

5.1. W przypadku, gdy Laureat wybierze nagrodę pieniężną Organizator wypłaci mu kwotę tj. 50.000,00 zł pomniejszoną o należyty podatek, który Organizator przekaże do właściwego Urzędu Skarbowego. Przekazanie nagrody pieniężnej nastąpi po rozpatrzeniu reklamacji oraz po weryfikacji spełnienia przez Laureata warunków określonych w ustępie 2 powyżej najpóźniej do dnia 31 października 2010 roku przelewem na rachunek bankowy wskazany przez Laureata.

6. Pozostałe nagrody rzeczowe wydane będą po rozpatrzeniu reklamacji, oraz po weryfikacji spełnienia przez Laureata warunków określonych w ustępie 2 powyżej najpóźniej do dnia 31 października 2010 roku pocztą na adres wskazany przez Laureatów w wiadomości, o której mowa w § 7 ust. 2 pkt. 2.1. Regulaminu. Koszty wysyłki nagród do Laureatów ponosi Organizator. Nagrody, wysłane na adres wskazany przez Laureata w wiadomości SMS Specjalny uważa się za skutecznie przekazane.

7. Nagrody pieniężne przekazane zostaną do dnia 31 października 2010 roku przelewem na rachunek bankowy wskazany przez Laureata danej nagrody pod warunkiem uprzedniego otrzymania przez Organizatora wiadomości SMS zawierającej informacje, o których mowa w ust. 2. powyżej. Przed wydaniem Laureatowi nagrody pieniężnej, Organizator, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w tym zakresie, pobierze od Laureata zryczałtowany podatek dochodowy od nagrody, w wysokości 10% jej wartości, o ile przepisy prawa tak nakazują, w celu przekazania należnego podatku do właściwego Urzędu Skarbowego.

8. Nagrody zostaną wydane zgodnie z obowiązującymi zasadami prawa podatkowego.
9. W przypadku, gdy Uczestnik nie spełnia warunków określonych w ust. 2 Regulaminu lub poda niepoprawne, bądź nieprawdziwe dane, prawo Laureata do nagrody wygasa. Prawo to wygasa również w przypadku, gdy Laureat nie odbierze rzeczowej nagrody określonej w § 5 ust. 2 pkt 2.1. w terminie siedmiu dni od dnia wskazanego przez Organizatora, a w przypadku pozostałych nagród, prawo Laureata do nagrody wygasa wskutek podania niepoprawnych, bądź nieprawdziwych danych Uczestnika (w szczególności numeru rachunku bankowego).
10. Organizator nie odpowiada za brak możliwości dostarczenia wiadomości SMS/MMS, SMS Specjalny bądź jakiegokolwiek opóźnienia związane z nieprawidłowością w funkcjonowaniu sieci Play, internetu, systemów gateway, przebywania Laureata poza zasięgiem i inne zdarzenia, na które Organizator nie miał wpływu bądź nie mógł przewidzieć lub im zapobiec.
11. W przypadku nieodebrania przez Laureata nagrody, w przypadku niespełnienia warunków określonych w ust. 2 powyżej oraz w § 8 ust. 5, Organizator prześle, pod tytułem darmym, nieodebrane nagrody na rzecz Fundacji Świętego Mikołaja zarejestrowanej pod numerem KRS 0000126602 działającej na podstawie ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 roku o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U., Nr 93, poz. 873 ze zm.). Przekazanie nastąpi zgodnie z obowiązującym prawem.

§ 8 Przetwarzanie Danych Osobowych

1. Podczas trwania Quizu, 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. Uczestnik wyraża zgodę na publikację jego danych, tj. imienia, nazwiska i miejscowości zamieszkania w środkach masowego przekazu.
3. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z realizacją Quizu jest Organizator.
4. Organizator przetwarza dane osobowe Uczestników wyłącznie w celu wyłonienia Laureatów Quizu, 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, Laureat powinien podać Organizatorowi swoje dane osobowe, tj. imię i nazwisko, adres zamieszkania oraz numer rachunku bankowego (w przypadku przyznania nagrody pieniężnej) i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów realizacji Quizu. Jednocześnie Laureat powinien wyrazić zgodę na przekazanie przez Operatora Organizatorowi informacji czy zostały spełnione warunki określone w § 7 ust. 2 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.
6. Zakres udostępnianych danych osobowych uzależniony jest od liczby i rodzaju nagród przewidzianych w Quizie.
7. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane po zakończeniu Quizu 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 niszczone.
9. Uczestnikom 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.)

§ 9 Reklamacje

1. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia reklamacji dotyczących niezgodności Quizu z Regulaminem w terminie do 14 dni od daty zakończenia Quizu. O terminie złożenia reklamacji decyduje data stempla pocztowego. Reklamacje nadane po tym terminie oraz w formie innej niż pisemna nie będą uwzględniane.
2. Reklamacje należy zgłaszać na piśmie listem, na adres siedziby Organizatora, z dopiskiem „Reklamacja”. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika, przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem, podpis, numer telefonu, z którego wysłane zostało zgłoszenie, treść wysłanego SMS-a Specjalnego, datę i godzinę wysłanego SMS-a Specjalnego.
3. Do zapewnienia prawidłowości organizacji i przebiegu Quizu, a także rozstrzygnięcia reklamacji powołana jest Komisja Konkursowa, w skład której wchodzi trzy osoby wskazane przez Organizatora: Przewodniczącą, Zastępcę Przewodniczącego oraz Sekretarz.
4. Złożone przez Uczestników reklamacje będą rozpatrywane przez Komisję Konkursową nie później niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji.
5. Zainteresowani, zostaną powiadomieni o rozpatrzeniu reklamacji listem poleconym najpóźniej w ciągu 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji przez Komisję Konkursową.
6. Decyzja Komisji Konkursowej co do zgłoszonej reklamacji jest ostateczna i wiążąca.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Treść Regulaminu będzie dostępna na stronie www.playmobile.pl oraz www.wapster.pl przez okres od dnia 23 lipca 2010 roku do 31 października 2010 roku oraz udostępniona do wglądu w siedzibie Organizatora CT Creative Team S.A., ul. Chałubińskiego 8 w Warszawie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w trakcie trwania Quizu, pod warunkiem, że wprowadzone zmiany nie naruszają praw nabytych przez Uczestników w toku Quizu.
3. Zmiany Regulaminu publikowane będą na stronie www.playmobile.pl oraz www.wapster.pl i wchodzi w życie z dniem publikacji.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działalność podmiotów świadczących usługi pocztowe lub telekomunikacyjne, w tym zapewniające dostęp do sieci Internet.
5. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie mają odpowiednie zastosowanie przepisy kodeksu cywilnego 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.

ORGANIZATOR

