

Regulamin Konkursu „#dodajznajomego” zwany dalej „Regulaminem”

§ 1.

[Organizator]

1. Organizatorem Konkursu „#dodajznajomego” (dalej „Konkurs”) jest Hypermedia Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Domaniewskiej 49, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000201409, NIP 118-07-46-060 (dalej: „Organizator”).
2. Obsługę techniczną Konkursu na zlecenie i rzecz Organizatora zapewnia Hypermedia Sp. z o.o. (dalej „Operator Techniczny”)
3. Nagrody w Konkursie zapewnia Hypermedia Sp. z o.o. (dalej „Fundator”)
4. Zleceniodawcą Konkursu jest **The Walt Disney Company**, będąca właścicielem marki Disney Channel i Disney XD (dalej „Zleceniodawca”).

§ 2

Czas trwania konkursu

1. Konkurs rozpoczyna się dnia **22.01.2015r.** i kończy **30.04.2015r.** o godzinie 23:59.
2. Konkurs zostanie podzielony na 2 (słownie dwie) kategorie wiekowe.
 - a. I kategoria: dla uczniów szkół podstawowych
 - b. II tura: dla uczniów szkół gimnazjalnych
3. Odpowiedzi należy nadsyłać do: 30.04 do godziny 23:59
4. Ogłoszenie wyników: 18.05.2015r.

§ 3

Komisja konkursowa

Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do Konkursu oraz wyłonienia osób biorących w nim udział i wyboru Zwycięzców Konkursu, Organizator powoła komisję konkursową (dalej „Komisja”. W skład Komisji wejdą 3 osoby wskazane przez Organizatora.

§ 4

Warunki wzięcia udziału w konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, które ukończyły osiemnasty rok życia i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych a pozostałe za zgodą rodziców / opiekunów wyrażoną na formularzu będącym Załącznikiem do Regulaminu. Podpisany formularz winien być wysłany wraz ze zgłoszeniem do konkursu. Uczestnikiem Konkursu może zostać wyłącznie osoba, która zaakceptowała w ramach zgłoszenia Regulamin Konkursowy.
2. W Konkursie można brać udział wyłącznie osobiście, tj. niedopuszczalne jest tworzenie kont i dokonywanie zgłoszeń konkursowych w imieniu osób trzecich.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy, członkowie władz i przedstawiciele Organizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu, a także osoby współpracujące ze wskazanymi powyżej podmiotami w sposób stały na innej podstawie niż stosunek pracy oraz członkowie ich najbliższych rodzin, tj. wstępni, zstępni, rodzeństwo, małżonkowie, rodzice małżonków i osoby pozostające z nimi w stosunku przysposobienia.
4. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Osoba, która przystąpiła do Konkursu (dalej „Uczestnik”) jest związana warunkami niniejszego Regulaminu.

§ 5

Zasady i Przebieg konkursu

1. Organizator przeprowadza „Konkurs” opisany na stronie <http://addfriend.disney.pl/>
2. Aby wziąć udział w Konkursie Uczestnik powinien:
 - a) zapoznać się z Regulaminem oraz wyrazić zgodę na jego postanowienia
 - b) wyrazić zgodę na przetwarzanie swoich udostępnionych danych osobowych w celach związanych z Konkursem;
 - c) wykonać zadanie konkursowe / przesłać na adres email: dodajnajomego@isobar.com.pl zgłoszenie które zawiera: słowa piosenki (co najmniej 3 (słownie trzy) zwrotki o tym jak zamienić hejterów w kumpli
 - d) do zgłoszenia konkursowego Uczestnik zobowiązany jest również przesłać Umowę o przeniesienie praw autorskich oraz Oświadczenie opiekuna prawnego osoby niepełnoletniej, które dostępne będą na stronie konkursowej wraz z regulaminem konkursowym
3. Do Konkursu mogą zostać zgłoszone jedynie Prace:
 - a. związane z tematyką Konkursu,
 - b. co do których Uczestnik posiada prawa autorskie
4. Uczestnik zgłaszając Pracę do Konkursu zgadza się na opublikowanie jej przez Organizatora na stronie konkursu, pod adresem: <http://addfriend.disney.pl/> oraz na wykorzystanie w komunikacji promocyjnej marki Disney Channel i Disney XD
5. Komisja Konkursowa, dokona oceny Prac uwzględniając w szczególności ich oryginalność, pomysłowość oraz kreatywność i wyłoni 14 zwycięskich Prac, które zostaną wyróżnione Nagrodą (dalej: „Nagroda”).
6. Informacja o wynikach Konkursu zostanie umieszczona na stronie Konkursu w ciągu 18 dni

roboczych od zakończenia Konkursu oraz przesłana w formie wiadomości e-mail do Uczestników wytypowanych przez Komisję Konkursową (dalej: „Zwycięzców”).

§ 6.

Nagrody

1. Nagrody przyznawane są w dwóch kategoriach wiekowych: dla szkół podstawowych i gimnazjów
2. Nagrodami w kategorii wiekowej dla szkół podstawowych są:
 - a. Nagroda główna: PS4 + Disney Infinity 2.0
 - b. Nagrody II stopnia: 3x zestaw słuchawek nausznych Disney Mickey Mouse niebiesko-białych, płyta CD „Muppety poza prawem” i płyta DVD „Oz wielki i potężny”
 - c. Nagrody III stopnia: 3x zestaw płyt DVD: „Kraina lodu”, „Ralph Demolka”, „Samoloty”
3. Nagrodami w kategorii wiekowej dla szkół gimnazjalnych są:
 - d. Nagroda główna: PS4 + Disney Infinity 2.0
 - e. Nagrody II stopnia: 3x zestaw słuchawek nausznych Disney Mickey Mouse niebiesko-białych, płyta CD „Muppety poza prawem” i płyta DVD „Oz wielki i potężny”
 - f. Nagrody III stopnia: 3x zestaw płyt DVD: „Czarownica”, „Uniwersytet potworny”, „Avengers”
4. Dodatkowo spośród dwóch najlepszych zgłoszeń, zwycięzców nagród głównych, Jury wybierze jedną pracę, do której zostanie skomponowana melodia i nagrana piosenka, którą zaśpiewa jedna z polskich gwiazd
5. Wartość nagród każdego stopnia to:
 - a. Nagroda główna: 2020 PLN
 - b. Nagroda II stopnia: 110 PLN
 - c. Nagroda III stopnia w kategorii szkół podstawowych: 100 PLN
 - d. Nagroda III stopnia w kategorii szkół gimnazjalnych: 111 PLN
6. Każdy uczestnik w czasie trwania konkursu może wygrać tylko jedną nagrodę .
7. Do wartości każdej Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości danej Nagrody. Zdobywca Nagrody zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej Nagrody w Konkursie.
8. Organizator, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem laureatowi Nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zwycięzca jest zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane, niezbędne do wypełnienia w/w obowiązków.
9. Zwycięzcy zobowiązani są w ciągu 7 dni roboczych od wysłania wiadomości e-mail przesłać informacje niezbędne w celu wypełnienia obowiązków podatkowych przez Organizatora tj. w szczególności imię i nazwisko, adres zamieszkania, kategorię, w której wzięli udział oraz wskazać adres na który ma zostać wysłana Nagroda oraz nr telefonu kontaktowego.
10. Niezachowanie tego terminu, podanie nieprawidłowego adresu lub danych, o których mowa w zdaniu poprzednim, a także inne uchybienia powodujące niemożliwość doręczenia Nagrody skutkują utratą prawa do niej, a Nagroda pozostaje wówczas do wyłącznej dyspozycji

Organizatora.

11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za błędne wskazanie przez Zwycięzcę adresu do korespondencji. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność przekazania nagrody Zwycięzcy powstałej w związku z podaniem przez Zwycięzcę błędnego adresu do korespondencji.
12. Nagrody wysyła Organizator kurierem lub listem w terminie do 14 dni roboczych od otrzymania od poszczególnego Zwycięzcy jego danych korespondencyjnych na adres podany przez Zwycięzcę.
13. Nie jest możliwe przeniesienie prawa do nagrody na rzecz osób trzecich. Nie jest możliwe wypłacenie równowartości nagrody. Nie jest możliwa rezygnacja z części nagrody. Rezygnacja z części nagrody jest równoznaczna z rezygnacją z całości nagrody. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę z nagrody Organizator zastrzega sobie prawo przyznania nagrody kolejnemu Uczestnikowi wskazanemu przez Komisję Konkursową.
14. Organizatorowi przysługuje prawo weryfikacji danych osobowych zwycięzców w momencie wydania Nagrody, w celu identyfikacji Zwycięzcy. Przed wydaniem Nagrody zwycięzca może zostać zobligowany do okazania kurierowi stosownego dokumentu tożsamości.

§ 7.

Prawa i obowiązki Organizatora

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem Konkursu, w szczególności Uczestników, którzy:
 - nie działają osobiście, ale przez osoby trzecie;
 - wykorzystują różne aliasy (dodatkowe adresy) tego samego konta poczty elektronicznej do występowania w imieniu/zgłaszania różnych Uczestników;
 - podejmowali lub podejmują próby użycia jakichkolwiek technik złamania lub obejścia zabezpieczeń Aplikacji albo wykorzystania jej luk lub wpływania w jakikolwiek inny sposób na jej działanie.
2. W celu wyjaśnienia wątpliwości związanych z aktywnością Uczestnika w Konkursie Organizator może kontaktować się z Uczestnikiem przy wykorzystaniu podanych przez niego sposobów komunikacji (np. prowadzić korespondencję e-mailową); podczas takiego kontaktu Organizator może oczekiwać od Uczestnika podania szczegółowych informacji dotyczących jego udziału w Konkursie.

§ 8.

Prawa własności intelektualnej do prac konkursowych

1. Biorąc udział w Konkursie, Uczestnik jednocześnie oświadcza, że jest wyłącznym twórcą Pracy Konkursowej, w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 1994, Nr 24, poz. 83), oraz że przysługują mu pełne autorskie prawa majątkowe do Pracy Konkursowej wraz z ewentualnymi zezwoleniami na rozpowszechnianie wizerunków Uczestników utrwalonych na zgłaszanej Pracy Konkursowej.
2. Uczestnik oświadcza, że zgłoszone przez niego Prace Konkursowe nie zawierają treści naruszających prawo lub niezgodnych z dobrymi obyczajami, w szczególności nie naruszają praw

osób trzecich, nie nawołują do przemocy, nietolerancji, nie zawierają wulgaryzmów ani treści reklamowe podmiotów trzecich.

3. Organizator, w zamian za prawo uczestnictwa w Konkursie, nabywa od Uczestnika prawo do korzystania, na zasadzie licencji niewyłącznej, ze zgłoszonych przez Uczestnika w ramach Konkursu Prac Konkursowych będących utworami w rozumieniu Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. Licencja niewyłączna do Prac Konkursowych obejmuje wszystkie pola eksploatacji określone w art. 50 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, bez jakichkolwiek ograniczeń terytorialnych, czasowych i ilościowych wraz z prawem sublicencji, w tym w szczególności następujące pola eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu oraz jego opracowań – wytwarzanie dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b. w zakresie obrotu oryginałami utworu oraz jego opracowaniami albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzania do obrotu, użyczania lub najmu oryginału albo egzemplarzy,
 - c. w zakresie rozpowszechniania utworu oraz jego opracowań w sposób inny niż opisany w pkt a) lub b) – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym nadawanie za pośrednictwem stacji telewizyjnych naziemnych, w tym za pośrednictwem satelity, w multipleksach, reemitowanie, rozpowszechnianie w prasie, w sieci Internet, na plakatach, w tym plakatach wielkoformatowych oraz we wszelkich innych formach komunikacji, promocji, reklamy, oznaczania i produkcji towarów.
5. Organizator i Zleceniodawca są uprawnieni do wykorzystania Prac Konkursowych do prowadzenia Konkursu oraz dla własnych celów reklamowych i promocyjnych.
6. Uczestnik wyraża zgodę i upoważnia Organizatora do wykonywania praw zależnych do Prac Konkursowych i rozporządzania tymi prawami. Organizator, lub wskazana przez niego osoba, jest uprawniony do dokonywania niezbędnych zmian i przeróbek, łączenia z innymi utworami i innych zmian oraz do korzystania i rozporządzania tymi opracowaniami.
7. Organizator, działając na podstawie art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 1964r., Nr 16, poz. 93 ze zm.), zastrzega, że z chwilą wydania Nagrody Zwycięzcy, nabywa pełne, w tym autorskie prawa majątkowe i prawa zależne do nagrodzonej Prac Konkursowych wraz z zezwoleniami na korzystanie z wizerunków utrwalonych w Prac Konkursowych, na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, bez jakichkolwiek ograniczeń terytorialnych czy też ilościowych, co w szczególności obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu oraz jego opracowań – wytwarzanie dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b. w zakresie obrotu oryginałami utworu oraz jego opracowaniami albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzania do obrotu, użyczania lub najmu oryginału albo egzemplarzy,
 - c. w zakresie rozpowszechniania utworu oraz jego opracowań w sposób inny niż opisany w pkt 1) lub 2) – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, publiczne

udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, nadawanie za pośrednictwem stacji telewizyjnych naziemnych, w tym za pośrednictwem satelity, multiplexu, reemitowanie, rozpowszechnianie w prasie, w sieci Internet, na plakatach, w tym plakatach wielkoformatowych oraz we wszelkich innych formach komunikacji, promocji, reklamy, oznaczania i produkcji towarów,

- d. w zakresie dokonywania wszelkich zmian i modyfikacji w utworze w całości lub części oraz dokonywania jego opracowań w całości lub części, w tym dokonywanie przeróbek, jakichkolwiek zmian i adaptacji całości lub poszczególnych części utworu,
 - e. w zakresie rejestracji w Urzędzie Patentowym w charakterze znaku towarowego, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym w charakterze oznaczenia przedsiębiorstwa, znaku towarowego lub innego charakterystycznego symbolu przedsiębiorstwa, jego części, albo towaru lub usługi,
 - f. w zakresie anonimowego rozpowszechniania nagrodzonego utworu, w zakresie decydowania o jego pierwszym publicznym udostępnieniu oraz sprawowania nadzoru nad sposobem korzystania z utworu,
 - g. prawo wykonywania i korzystania z opracowań nagrodzonej Prac Konkursowych.
 - h. wykorzystanie we wszelkich formach komunikacji, promocji lub reklamy, w szczególności w charakterze materiału reklamowego lub promocyjnego, w charakterze elementu materiałów reklamowych lub promocyjnych takich jak ogłoszenia prasowe, reklamy zewnętrzne, filmy reklamowe, reklamy radiowe, materiały POS, rozpowszechnianie w sieci Internet, zarejestrowanie w charakterze znaku towarowego.
8. W celu uniknięcia wątpliwości, nabycie praw następuje w najszerszym możliwym zakresie i na wszelkich polach eksploatacji oraz obejmuje wszelkie zezwolenia i zgody w zakresie praw osobistych Uczestnika opisane powyżej, w tym w szczególności zgodę na tworzenie i eksploatację dowolnych opracowań Prac Konkursowych, łączenie ich z innymi dobrami i wykorzystanie w szeroko pojętym charakterze promocyjnym i reklamowym.
9. Uczestnik zezwala Organizatorowi na rozpowszechnianie swojego wizerunku utrwalonego na Pracy Konkursowej przenoszenie tych zezwoleń na osoby trzecie, w szczególności Zleceniodawcę.
10. Zwycięzca upoważnia Organizatora do decydowania o oznaczeniu, sposobie oznaczenia lub braku oznaczenia Prac Konkursowych oraz do występowania w jego imieniu o ochronę autorskich praw osobistych.
11. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z określonym w niniejszym Regulaminie celem, dla którego nagrodzone Prace Konkursowe zostaną wykorzystane oraz że wyraża zgodę na takie wykorzystanie Prac Konkursowych przez Organizatora lub Zleceniodawcę. W szczególności Zwycięzca wyraża zgodę i oświadcza, że nie narusza jego prawa połączenie Prac Konkursowych z innymi utworami lub dziełami nie mającymi charakteru Prac Konkursowych, usunięcie fragmentów Prac Konkursowych lub dodanie do nich nowych elementów, jak również umieszczanie Prac Konkursowych obok lub w sąsiedztwie innych prac.
12. W razie konieczności, Zwycięzca na żądanie Organizatora podpisze stosowne oświadczenia lub umowy potwierdzające przeniesienie praw autorskich.
13. Z uwagi na to, że rezultatem udziału w Konkursie może być przyznanie Uczestnikowi Nagrody na zasadach opisanych w Regulaminie, z tytułu udzielenia licencji lub przeniesienia praw nie przysługuje dodatkowe wynagrodzenie.

§ 9.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Hypermedia Sp. z o.o. Administrator danych osobowych powierzy przetwarzanie danych osobowych Uczestników Konkursu Organizatorowi na podstawie umowy o powierzeniu przetwarzania danych osobowych.
2. W związku z prowadzeniem Konkursu zbierane będą od Uczestników następujące ich dane osobowe: adres e-mail, imię i nazwisko, adres, miejscowość zamieszkania, telefon kontaktowy.
3. Administrator, o którym mowa w ust. 1 przetwarza dane osobowe zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz.U. z 2002 r., Nr 101, poz. 926 z późn. zm.). Uczestnicy mają prawo do wglądu do swoich danych oraz do ich poprawiania i żądania ich usunięcia. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne, jednakże konieczne do wzięcia udziału w Konkursie, otrzymania nagród lub rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane nie dłużej niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Konkursu. Po upływie tego okresu dane osobowe Uczestników zostaną usunięte.

§ 10.

Reklamacje

1. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo do składania reklamacji w trakcie trwania Konkursu lub po jego zakończeniu, jednak nie później, niż w terminie 30 dni od zakończenia Konkursu (dla reklamacji przesłanej listem poleconym decydująca jest data stempla pocztowego). Reklamacje, które zostaną wysłane po terminie, nie będą rozpatrywane.
2. Reklamacje należy zgłaszać drogą listową (listem poleconym) na adres Organizatora lub elektroniczną na adres **dodajznajomego@isobar.com.pl** z dopiskiem „**reklamacja**”.
3. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w terminie 14 (słownie: czternastu) dni roboczych od daty ich otrzymania. O decyzji Organizatora Uczestnik zostanie poinformowany pocztą elektroniczną lub listem poleconym wysłanym na adres podany w reklamacji.
4. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, adres osoby składającej reklamację oraz opis przyczyn lub powodów reklamacji a także oczekiwany sposób jej rozpatrzenia.
5. Reklamacje będą rozpatrywane przez Komisję Reklamacyjną powołaną przez Organizatora.

§ 11.

Postanowienia końcowe

1. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy. Informacjami wiążącymi są postanowienia niniejszego Regulaminu.
2. Niniejszy Regulamin jest dostępny przez cały okres trwania Konkursu na Stronie konkursu.
3. Regulamin Konkursu jest ponadto dostępny do wglądu w siedzibie Organizatora.
4. Wszelkie informacje na temat Konkursu można uzyskać kontaktując się z Organizatorem pod adresem e-mail **dodajznajomego@isobar.com.pl**.
5. W zakresie dozwolonym przez przepisy prawa, Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie, o czym powiadomi Uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem. Zmiany nie mogą jednak naruszać praw nabytych Uczestników.