

REGULAMIN KONKURSU „PLAY OF THE MONTH”

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy dokument (dalej jako „Regulamin”) opisuje warunki konkursu „Play of the Month” (dalej jako „Konkurs”).
2. W ramach konkursu zapraszamy Ciebie („Uczestnika”) do wykonania i nadesłania nagrania („Nagranie”) wykonanego przez Ciebie ciekawego zagrania w grze „GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana („Gwint”). Dodatkowym atutem Nagrania będzie Twoja spontaniczna reakcja. Nagrody otrzymają Uczestnicy, których Nagrania zostaną uznane za najciekawsze w danym miesiącu.
3. Konkurs jest otwarty dla Uczestników z całego świata.
4. Organizatorem konkursu jesteśmy my, spółka CD PROJEKT S.A. z siedzibą w Warszawie, w Polsce, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa, wpisanym do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS: 0000006865, NIP: 7342867148, REGON: 492707333, kapitał zakładowy: 96.120.000,00 PLN, w całości wpłacony (dalej jako „my” lub „Organizator”).

§ 2

KTO MOŻE WZIĄĆ UDZIAŁ?

1. Możesz wziąć udział w Konkursie, jeśli:
 - a. w dniu rozpoczęcia udziału w Konkursie masz co najmniej 18 lat i masz pełną zdolność do czynności prawnych, tj. możesz samodzielnie podejmować wszelkie czynności prawne, w tym zawierać umowy, lub
 - b. jesteś pomiędzy 13. a 18. rokiem życia w dniu rozpoczęcia udziału w Konkursie i Twój rodzic lub opiekun zapoznał się z niniejszym Regulaminem i potwierdził Twój udział w Konkursie.
2. Nie możesz wziąć udziału w Konkursie, jeśli jesteś pracownikiem lub współpracownikiem Organizatora bądź jego współpracowników, spółek zależnych, producentów, przedstawicieli handlowych lub agencji reklamowych; lub jeśli jesteś członkiem najbliższej rodziny takiego pracownika lub współpracownika.

§ 3

KIEDY ODBYWA SIĘ KONKURS?

1. Konkurs rozpoczyna się 11 sierpnia 2017 r. i trwa do odwołania przez Organizatora.
2. Nagrania można przysyłać od pierwszego dnia każdego miesiąca od godziny 00:00 UTC. Koniec przyjmowania zgłoszeń na dany miesiąc następuje ostatniego dnia miesiąca o godzinie 23:59 UTC. Nagrania wysłane po tym terminie będą automatycznie traktowane jako zgłoszenia na kolejny miesiąc.
3. Ogłoszenie wyników następuje w programie „Play of the Month”, publikowanym do ostatniego dnia każdego miesiąca następującego po miesiącu przyjmowania zgłoszeń.

§ 4

JAK WZIĄĆ UDZIAŁ?

1. Aby wziąć udział w Konkursie, nagraj ciekawe zagranie, które wykonałeś w trakcie gry Gwint.
2. Fragment nagrania zawierający zagranie powinien trwać do 1:30 min. Nagranie powinno być udostępnione w postaci linku do filmu na portalu YouTube lub Twitch.
3. Link do Nagrania prześlij nam (Organizatorowi) za pomocą formularza dostępnego pod adresem: playgwint.com/POTM
4. Każdy Uczestnik może przysłać tylko jedno (1) Nagranie każdego miesiąca. W razie wysłania kilku Nagrań przez jednego Uczestnika, do konkursu zostanie dopuszczone ostatnie Nagranie.

5. Organizator zastrzega sobie prawo odrzucenia zgłoszenia Uczestnika, jeżeli:
 - a. Nagranie będzie miało charakter rasistowski, ksenofobiczny, seksistowski, zniesławiający lub w inny sposób obraźliwy lub niezgodny z prawem;
 - b. Organizator poweźmie informację, że zgłoszone przez Uczestnika Nagranie zostało wykonane przed dniem rozpoczęcia Konkursu określonym w § 3 ust. 1 powyżej.

§ 5

JAK ZOSTANĄ WYŁONIENI ZWYCIĘZCY?

1. Zwycięzcy będą wyłaniani spośród zgłoszeń wysłanych w danym miesiącu przez Komisję Konkursową Organizatora złożoną z Pawła Burzy (Community Specialist) oraz Michała Dobrowolskiego (Senior Gameplay Designer), do 5 dnia następnego miesiąca.
2. W ocenie Nagrań Komisja Konkursowa będzie brała pod uwagę ciekawość zagrania oraz spontaniczność reakcji Uczestników.
3. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna.
4. Zwycięzcami Konkursu w każdym miesiącu zostanie od 1 (jednego) do 3 (trzech) Uczestników, których Nagrania zostaną ocenione jako najciekawsze.
5. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania nagród specjalnych wedle swojego uznania.

§ 6

JAKIE SĄ NAGRODY?

1. Zwycięzcy otrzymają następujące nagrody:
 - a. Pierwsza Nagroda – 15 Beczek oraz 1600 jednostek Pyłu Meteorytowego w grze Gwint;
 - b. Druga Nagroda – 7 Beczek oraz 800 jednostek Pyłu Meteorytowego w grze Gwint;
 - c. Trzecia Nagroda – 2 Beczki oraz 400 jednostek Pyłu Meteorytowego w grze Gwint.
2. Nagrody zostaną przekazane w zależności od preferowanej platformy zwycięzcy, poprzez dodanie bezpośrednio do konta gracza (PC i PS4), bądź przekazanie klucza aktywacyjnego (Xbox One).
3. Wszyscy zwycięzcy będą informowani o wyniku poprzez e-mail. Każdy ze zwycięzców będzie miał siedem (7) dni od otrzymania wiadomości na podjęcie decyzji odnośnie do przyjęcia nagrody. Jeżeli Uczestnik nie wyśle wiadomości we wskazanym czasie bądź odmówi przyjęcia nagrody, zachowujemy prawo do przyznania nagrody innemu Uczestnikowi bądź do nieprzyznania tej nagrody.

§ 7

OBOWIĄZKI I OŚWIADCZENIA UCZESTNIKA

1. Przez wysłanie zgłoszenia, potwierdzasz (jako Uczestnik) że spełniasz wymagania określone w Regulaminie.
2. Przez wysłanie zgłoszenia wyrażasz zgodę, że w razie zdobycia przez Ciebie nagrody w Konkursie Organizator może użyć Twojego identyfikatora przy ogłaszaniu wyników Konkursu podczas programu „Play of the Month” lub w jakichkolwiek innych materiałach promocyjnych dotyczących Konkursu.

§ 8

PRAWA AUTORSKIE I PRAWO DO WIZERUNKU

1. My (Organizator) oświadczamy, że mamy pełne, nieobciążone majątkowe prawa autorskie do gry „Gwint” jako całości, jak również jej poszczególnych elementów twórczych i nie jesteśmy w żaden sposób ograniczeni w zakresie udzielania licencji na wykorzystanie pochodzących z niej treści zgodnie z poniższymi warunkami.
2. Zezwalamy Tobie (Uczestnikowi) na korzystanie z treści pochodzących z gry „Gwint” do stworzenia Nagrania. Pomimo powyższej zgody zachowujemy pełne prawa do gry „Gwint” jako całości, jak również całej jej zawartości.
3. Przez wysłanie formularza rejestracyjnego, Ty (Uczestnik) udzielasz nam (Organizatorowi) niewyłącznej, światowej, nieprzenoszalnej, nieodpłatnej licencji na wykorzystanie Nagrania dla celów przeprowadzenia Konkursu, w tym na udostępnienie Nagrania członkom Komisji Konkursowej. Licencja obejmuje następujące pola eksploatacji:

- a. wytwarzanie egzemplarzy Nagrania przy użyciu techniki zapisu magnetycznego, technik cyfrowych, oraz przy użyciu wszelkich systemów komputerowych,
 - b. wprowadzanie do obrotu i użyczanie egzemplarzy Nagrania,
 - c. udostępnianie Nagrania członkom Komisji Konkursowej lub innym osobom zaangażowanym w przeprowadzenie Konkursu w taki sposób, aby każde z nich miało do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
4. Ty (Uczestnik) udzielasz nam (Organizatorowi) niewyłącznej, światowej, nieodpłatnej licencji na wykorzystanie Nagrania poprzez publikację Nagrania w programie „Play of the Month”. Licencja obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. wytwarzanie egzemplarzy Nagrania przy użyciu techniki zapisu magnetycznego, technik cyfrowych, oraz przy użyciu wszelkich systemów komputerowych,
 - b. wprowadzanie do obrotu i użyczanie egzemplarzy Nagrania,
 - c. publiczne wykonywanie, odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie Nagrania, a także publiczne udostępnianie Nagrania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
5. Ty (Uczestnik) wyrażasz zgodę na nieodpłatne wykorzystanie i rozpowszechnianie przez Organizatora oraz podmioty z nim powiązane swojego wizerunku utrwalonego w Nagraniu w celu publikacji Nagrania w programie „Play of the Month”, w zakresie wykorzystania wizerunku w programie oraz w materiałach promocyjnych dotyczących programu, w tym na stronie internetowej Zamawiającego oraz w mediach społecznościowych. Niniejsza zgoda obejmuje wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, jak i poza jej granicami, a także w sieciach informatycznych, w tym w sieci internet.
6. Licencje opisane w § 8 pkt 4 i 5 ulegają rozwiązaniu w przypadku gdy Uczestnik nie zostanie nagrodzony do dnia ogłoszenia wyniku Konkursu, o którym mowa w § 3 ust. 3 powyżej, bądź nie przyjmie nagrody w terminie określonym w § 6 ust. 5 powyżej.
7. Licencje opisane w § 8 pkt 3, 4 i 5 udzielane są na czas nieokreślony.

§ 9

DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe Uczestników będą gromadzone i przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu i zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 1997 Nr 133, poz. 883, z późn. zm.). Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
2. Organizator chroni dane osobowe Uczestników w zgodzie z Ustawą o ochronie danych osobowych, w szczególności Organizator zapewnia Uczestnikom możliwość wykonywania prawa do dostępu i poprawiania ich danych, jak również żądania ich usunięcia.

§ 10

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Organizator nie pokrywa jakichkolwiek kosztów poniesionych przez Uczestnika w związku z Konkursem, w tym w związku z wzięciem udziału w Konkursie, przesłaniem Nagrania bądź otrzymaniem nagrody, o której mowa w § 6.

§ 11

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin interpretuje się i stosuje zgodnie z przepisami prawa polskiego.
2. Regulamin wchodzi w życie w dniu 11 sierpnia 2017 r.