

## **Regulamin akcji „Się gra się ma Playroom z wyobraźni” Edycja trzecia**

### **§ 1. Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem akcji pod nazwą „Się gra się ma... Playroom z wyobraźni” jest Advalue Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 92, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000315469, NIP 525-24-38-359, regon 141528832, z kapitałem zakładowym w wysokości 50 000 zł (dalej: „**Organizator**”).
2. Fundatorem nagród jest Hasbro Poland Sp. z o.o.
3. Akcja pod nazwą „Się gra się ma Playroom z wyobraźni” (dalej: „**Konkurs**”) daje placówkom oświatowym wskazanym w § 2 ust. 1 szansę na przemianę świetlicy w wymarzoną salę gier dla dzieci oraz wyposażenie w zestaw gier planszowych. Akcja jest organizowana w celu promocji produktów marki Hasbro, należących do Hasbro Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jana Pawła II 23, 00-854 Warszawa (dalej: „**Hasbro**”). Lista objętych akcją gier marki Hasbro (dalej: „**Produkty Promocyjne**”) znajduje się w załączniku nr 1.
4. Informacja o Konkursie wraz z niniejszym Regulaminem (dalej: „**Regulamin**”) jest dostępna w siedzibie Organizatora, a także na stronie internetowej pod adresem [www.siegrasiema.com](http://www.siegrasiema.com) (dalej łącznie: „**Strona Internetowa**”).
5. Operatorem technicznym Konkursu jest Jamel Interactive Sp. z o.o. Sp. J. z siedzibą w Gdańsku, ul. Liczmańskiego 7/3, 80-322 Gdańsk, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000328422, NIP 584-267-47-18 (dalej: „**Operator**”).
6. Kontakt w sprawie Konkursu za pomocą adresu e-mail: [swietlica@siegrasiema.com](mailto:swietlica@siegrasiema.com)
7. Akcja jest organizowana na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie oraz zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, tj. w szczególności w oparciu o art. 919 i kodeksu cywilnego (przrzeczenie publiczne).
8. Konkurs trwa od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. Zgłoszenia Świetlic do Konkursu przyjmowane są od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. Weryfikacja i akceptacja zgłoszeń Świetlic przez Organizatora trwa od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. Zgłaszanie Prac Konkursowych trwa od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. do godziny 23:59. Głosowanie trwa od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. do godziny 23:59. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do 28.01.2021 r.
9. Udział w Konkursie możliwy jest wyłącznie za pośrednictwem dedykowanej strony internetowej, znajdującej się pod adresem [www.siegrasiema.com](http://www.siegrasiema.com).
10. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby zaangażowane w organizację lub przeprowadzenie Konkursu, pracownicy (tj. osoby świadczące pracę lub stałe usługi na podstawie umów cywilnoprawnych) Organizatora, Operatora oraz Hasbro Poland Sp. z o.o., jak również członkowie najbliższych rodzin ww. pracowników i współpracowników, tj. ich małżonkowie, rodzice małżonków, rodzeństwo.
11. Konkurs prowadzony jest na całym obszarze Rzeczypospolitej Polskiej.
12. Regulamin stanowi prawnie wiążący dokument regulujący zasady i warunki, na jakich Konkurs zostanie przeprowadzony.
13. W celu zapewnienia nadzoru nad prawidłowym przebiegiem Konkursu w tym wyłonienia Laureatów (dalej: „**Laureat Konkursu**”) Organizator powoła trzyosobową Komisję Konkursową (dalej: „**Komisja Konkursowa**”).

### **§ 2. Zasady uczestnictwa w Konkursie**

1. W Konkursie mogą brać udział wyłącznie podmioty prowadzące szkoły podstawowe ze świetlicami, świetlice wiejskie, świetlice kulturalne i placówki wsparcia dziennego (nazywane w Regulaminie „**Świetlicami**”), mające siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, które spełniają warunki udziału w Konkursie i dokonają prawidłowej rejestracji w Konkursie.

Organizator zastrzega, że Świetlice, które zdobyły nagrodę I stopnia w pierwszej edycji Akcji „Się gra się ma Odlotowy Playroom” w 2018 r. lub w drugiej edycji Akcji „Się gra się ma Bezpieczny Playroom” w 2019 r. nie mogą brać udziału w edycji trzeciej.

2. Konkurs jest podzielony na trzy (3) etapy (dalej: „**Etapy**”):
  - a) Etap I – zgłaszanie Świetlic w Konkursie rozpocznie się 22.10.2020 r. i zakończy się 22.12.2020 r. o godz. 23.59.
  - b) Etap II – dodawanie Prac Konkursowych rozpocznie się 22.10.2020 r. i zakończy się 22.12.2020 r. o godz. 23.59.
  - c) Etap III – głosowanie na zgłoszone do Konkursu i opublikowane szkoły i świetlice rozpocznie się 22.10.2020 r. o godz. 12.00 i zakończy się 22.12.2020 r. o godz. 23.59.
3. Zgłoszenia do Konkursu przyjmowane są wyłącznie za pośrednictwem Strony Internetowej. Osoba wypełniająca Formularz Zgłoszeniowy, o którym mowa w pkt. 4 poniżej, zobowiązana jest uzyskać uprzednią zgodę właściwego organu założycielskiego bądź innego uprawnionego podmiotu dla danej Świetlicy na udział w Konkursie, w tym przekazanie adresu e-mail i numeru telefonu Świetlicy Organizatorowi w celu kontaktu ze strony Organizatora w sprawie udziału Świetlicy w Konkursie.
4. Aby zgłosić Świetlicę do Konkursu, należy wypełnić formularz zgłoszeniowy, znajdujący się na Stronie Internetowej pod adresem [www.siegrasiema.com](http://www.siegrasiema.com) (dalej: „**Formularz Zgłoszeniowy**”) poprzez wprowadzenie poniższych danych:
  - a) pełna nazwa i numer Świetlicy
  - b) numer regon Świetlicy
  - c) adres i kod pocztowy Świetlicy
  - d) miejscowość
  - e) województwo
  - f) adres e-mail Świetlicy
  - g) telefon do osoby upoważnionej ze strony Świetlicy do kontaktów w ramach Konkursu;
  - h) sposób zorganizowania Świetlicy (konieczne jest podanie formy prawnej) oraz zaakceptowanie wymaganych oświadczeń i zgód oraz zaakceptowanie Regulaminu Konkursu i potwierdzenie kodu Captcha
  - i) wgranie zdjęcia dokumentującego aktualny stan świetlicy (plik o wadze max. 7 MB i formacie .jpg lub .png)
  - j) opis świetlicy do profilu na stronę konkursową (max. 1000 znaków).
5. Zgłoszenia do Konkursu może dokonać wyłącznie osoba upoważniona do reprezentowania Świetlicy. Zgłoszenia Świetlicy do Konkursu może dokonać osoba pełnoletnia.
6. Świetlica może dokonać wyłącznie jednego zgłoszenia do Konkursu w trakcie trwania Konkursu.
7. Świetlica oświadcza, że dane podane w Formularzu Zgłoszeniowym są prawidłowe i nie naruszają niczych praw, dóbr lub interesów, prawa lub tajemnicy chronionej ani dobrych obyczajów.
8. Po dokonaniu zgłoszenia do Konkursu na adres e-mail podany w Formularzu Rejestracyjnym Świetlica otrzyma wiadomość e-mail z potwierdzeniem rejestracji jako uczestnik Konkursu (dalej: „**Uczestnik**”)
9. Każda zgłoszona do Konkursu Świetlica otrzymuje w wiadomości e-mail komplet scenariuszy zajęć świetlicowych z grami planszowymi i integracyjnymi. Przeprowadzenie zajęć na podstawie scenariusza nie jest obowiązkowe i nie jest punktowane w Konkursie.
10. Świetlica w dowolnym momencie może wycofać się z Konkursu poprzez poinformowanie e-mailowe Organizatora na adres e-mail Konkursu wysłane z e-maila, który był poddany przy zgłoszeniu Świetlicy.
11. Świetlice, które nie spełniają warunków niniejszego Regulaminu, nie będą brały udziału w Konkursie, a w razie ujawnienia niespełniania warunków Regulaminu po dacie dokonania zgłoszenia, nie będą brane pod uwagę w procesie przyznawania Nagród.

12. W przypadku stwierdzenia rażącego naruszenia przez Świetlicę postanowień niniejszego Regulaminu, Organizator ma prawo wykluczyć taką Świetlicę z dalszego uczestnictwa w Konkursie.
13. Zabronione są wszelkie czynności, które destabilizowałyby pracę Strony Internetowej oraz głosowanie, utrudniałyby dostęp do Strony Internetowej lub zawartości Strony Internetowej lub korzystanie ze Strony Internetowej, a także utrudniały lub uniemożliwiały głosowanie. W szczególności w ramach użytkowania Strony Internetowej oraz głosowania zabronione jest korzystanie z automatów, programów generujących e-mail w krótkim czasie. Zabronione jest również podejmowanie innych działań na szkodę Organizatora, Hasbro, Świetlic i głosujących lub działań zagrażających ich prawom lub interesom. Powyższe działania mogą skutkować wyłączeniem Świetlicy z udziału w Konkursie.  
Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji i własnej oceny szkodliwości działań wymienionych powyżej, których konsekwencją może być wyłączenie Świetlicy z udziału w Konkursie.
14. Świetlica oświadcza, że w zakresie związanym z udziałem w Konkursie odpowiada za działania podejmowane przez uczniów danej Świetlicy, rodziców uczniów danej Świetlicy i inne osoby, które są zaangażowane w zgłoszenie Świetlicy do Konkursu.
15. Zadaniem w Konkursie jest wykonanie przez dzieci dowolną techniką pracy plastycznej pt. „Playroom z wyobraźni”, która będzie przedstawiać wymarzoną salę gier, w którą może się przemienić ich świetlica i przesłanie zdjęcia lub skanu Pracy (plik o wadze max. 7 MB i formacie jpg, pdf lub png) (dalej: „**Praca Konkursowa**”) w terminie od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. do godz. 23:59 poprzez link podany w wiadomości e-mail wysłanej na adres podany w formularzu rejestracyjnym. Za przesłanie Pracy Konkursowej nie przysługują dodatkowe punkty, nie podlega on też głosowaniu. Spośród wszystkich nadesłanych Prac Konkursowych Komisja Konkursowa wybierze jedną zwycięską Pracę.
16. Jedna Świetlica może zgłosić nie więcej niż trzy Prace Konkursowe w trakcie trwania Konkursu.
17. Zgłoszenia Pracy Konkursowej dokonuje osoba, o której mowa w ust. 5 powyżej.
18. Praca Konkursowa nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, treści sprzecznych z prawem lub przyjętymi za obowiązujące normami obyczajowymi, które mogłyby być niezgodne z wizerunkiem Świetlicy, Organizatora i marki Hasbro. Praca Konkursowa nie może naruszać praw osób trzecich (np. wizerunku jakiegokolwiek dziecka, nauczyciela, rodzica, pracownika szkoły, itp.), w tym w szczególności dóbr osobistych i praw autorskich, prawa do wizerunku oraz do artystycznych wykonań. Organizator zastrzega, że prace, które nie będą spełniały wymogów określonych w niniejszym ustępie nie będą brane pod uwagę w procesie przyznawania Nagród.

### **§ 3. Założenia Akcji**

1. Akcja polega na promocji zalet płynących ze wspólnej zabawy grami i budowaniu u dzieci świadomości grania w gry jako kreatywnej formy nauki i wartościowego sposobu spędzania wspólnie wolnego czasu. Daje placówkom oświatowym szansę na przemianę świetlicy w wymarzoną salę gier dla dzieci.
2. Uczestnictwo w Akcji jest dobrowolne i nieodpłatne.
3. Przed przystąpieniem do Akcji Świetlica powinna zapoznać się z niniejszym Regulaminem.

### **§ 4. Nagrody w Konkursie**

1. Nagrodami (dalej: „**Nagrody**”) przeznaczonymi dla Laureatów Konkursu są:
  - a) 1 (słownie: jedna) nagroda I stopnia w postaci stworzenia Playroomu z Wyobraźni (tj. remontu i aranżacji świetlicy na podstawie zwycięskiego pomysłu dziecka zaaranżowanego przez architekta) o łącznej wartości 20 000 zł (słownie: dwadzieścia tysięcy złotych 00/100) brutto każda

- b) 30 (słownie: trzydzieści) nagród II stopnia przeznaczonych dla Świetlic w postaci zestawu gier planszowych Hasbro dla Świetlicy o wartości 500 zł (słownie: pięćset złotych 00/100) brutto każda
2. Organizator zastrzega sobie prawo przekazania gotowego planu remontu i aranżacji Świetlicy, przygotowanego przez architekta na podstawie zwycięskiej pracy oraz wglądu w przebieg prac remontowych, faktury i rozliczenia dotyczących remontu. Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania wytycznych do planu remontu i wystroju Świetlicy, do których Laureat Konkursu zobowiązuje się zastosować podczas remontu. Laureat zobowiązuje się do przekazania zdjęć Świetlicy przed i po remoncie lub udostępnienia Organizatorowi Świetlicy na potrzeby sfotografowania i/lub sfilmowania jej przed remontem i po nim. Wszelkie działania Stron, związane z realizacją nagrody I stopnia (w tym remontu świetlicy) zostaną uregulowane w umowie z Organizatorem. Zawarcie umowy jest dobrowolne, przy czym w razie odmowy jej zawarcia Organizator ma prawo nie wydać nagrody.

## § 5. Głosowanie

1. Od 22.10.2020 r. do 22.12.2020 r. internauci mogą głosować na dodane do Konkursu i opublikowane na Stronie Internetowej Świetlice (dalej: „**Głosowanie**”).
2. Głosy mogą oddawać pełnoletnie osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, posiadające adres zameldowania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (dalej: „**Głosujący**”) z zastrzeżeniem, że jedna osoba fizyczna może oddać jednego dnia tylko jeden Głos standardowy z jednego urządzenia. Istnieją dwa rodzaje głosów: głosy standardowe oraz głosy z paragonami:
  - a. Głosy standardowe to głosy oddawane na Stronie Internetowej poprzez kliknięcie przycisku „Głosuj”, przy czym 1 Głos standardowy = 1 punkt w Konkursie
  - b. Głosy z paragonami to głosy oddawane na Stronie Internetowej, przy czym jeden Głos z paragonem = 100 punktów w Konkursie.
3. Oddawanie głosów standardowych odbywa się w dwóch następujących bezpośrednio po sobie krokach:
  - Należy wybrać na Stronie Internetowej galerię Świetlicy, na którą chce się oddać głos i kliknąć w przycisk „Głosuj” w galerii na Stronie Internetowej. Jeden głos standardowy Głosującego zapewnia Świetlicy 1 punkt w Konkursie.
  - Głosujący może zwiększyć liczbę punktów, które zostaną przyznane Świetlicy za jeden głos Głosującego (1 głos = 100 punktów) poprzez każdorazowe wykonanie łącznie następujących czynności:
    - a. zakupienie w okresie od 22.10.2020 r. do 04.11.2020 r. lub od 23.11.2020 r. do 22.12.2020 r. w sklepach Biedronka gry planszowej Hasbro tj. „**Produktu Promocyjnego**” i zachowanie paragonu, z którego treści wynikać będzie dokonanie zakupu Produktu Promocyjnego. W przypadku, gdy z treści paragonu nie wynika w sposób niebudzący wątpliwości, że zakupiono Produkt Promocyjny, Głosujący może poprosić w sklepie, w którym dokonano zakupu, o stosowną adnotację na odwrocie paragonu wraz z pieczętką sklepu,
    - b. kliknięcie w przycisk Głosuj w galerii na Stronie Internetowej,
    - c. podanie daty zakupu, numeru paragonu i numeru kasy fiskalnej,
    - d. dodanie zdjęcia paragonu (plik .jpg o wadze max. 5 MB),
    - e. podanie adresu e-mail,
    - f. zaakceptowanie Regulaminu,
    - g. wyrażenie zgody na przetwarzanie udostępnionych danych osobowych w celach związanych przedmiotowo z Akcją,
4. Organizator zastrzega, że 1 paragon to 100 punktów niezależnie od liczby zakupionych Produktów Promocyjnych uwidocznionych na 1 paragonie.

5. Organizator zastrzega sobie możliwość poproszenia Głosującego o przedstawienie oryginału dowodu zakupu do wglądu.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania weryfikacji punktów, polegającej na sprawdzeniu, czy przesłany wraz z formularzem numer paragonu przez jednego Głosującego jako kolejny głos lub innego Głosującego, stanowi ten sam paragon. W przypadku przesłania tego samego paragonu przez tego samego lub innego Głosującego jako kolejny głos, taki głos nie bierze udziału w Głosowaniu.
7. Organizator po poprawnej weryfikacji głosu zaliczy punkty za ten głos do puli punktów przyznanych danej Świetlicy w trakcie trwania Głosowania, z zastrzeżeniem możliwości przedłużenia terminu zaliczania punktów z głosów o 7 dni po zakończeniu Głosowania.
8. Organizator zastrzega, że jeśli paragon nie zostanie pozytywnie zweryfikowany, punkty z danego głosu z paragonem nie zostaną doliczone Świetlicy.
9. Liczba głosów możliwa do oddania z jednego adresu IP jest ograniczona do 150 dziennie.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikowania i udoskonalania mechanizmów Głosowania w trakcie Konkursu pod kątem bezpieczeństwa.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do wstrzymania Głosowania w trakcie trwania Konkursu, jeśli uzna, że oddawane głosy są niezgodne z Regulaminem Konkursu.
12. Po zakończeniu Głosowania Organizator podsumuje ostateczną liczbę głosów oddanych na każdą Świetlicę.
13. W przypadku otrzymania przez dwie Świetlice takiej samej liczby punktów koniecznej do uzyskania Nagrody, Organizator przyzna nagrodę Świetlicy, na którą oddano ostatni głos wcześniej niż pozostałe głosy.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji głosów oddanych na Świetlice przed ogłoszeniem wyników, w trakcie Głosowania oraz po jego zakończeniu. Głosy oddane w sposób niezgodny z Regulaminem zostaną usunięte.

## **§ 6. Przyznawanie Nagród**

1. Po zakończeniu Konkursu Komisja Konkursowa wyłoni spośród autorów wszystkich Prac Konkursowych nadesłanych przez wszystkie zarejestrowane świetlice Laureata nagrody I stopnia, wg kryteriów: pomysłowość, estetyka i przestrzeń do odpoczynku.
2. Po zakończeniu Głosowania Komisja Konkursowa, mając na uwadze liczbę zdobytych przez Świetlice punktów poprzez głosowanie, stworzy ranking (dalej: „**Ranking**”), na podstawie którego przyzna Nagrodę II stopnia. Świetlice, których Prace Konkursowe zajmą w Rankingu miejsca od 1 do 30 uzyskają prawo do otrzymania nagrody II stopnia
3. Laureaci Konkursu, którzy uzyskali prawo do otrzymania Nagrody, zostaną powiadomieni o wygranej za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres e-mail wskazany odpowiednio w Formularzu Rejestracyjnym nie później niż do 28.01.2021 r.
4. Nagrody II stopnia zostaną wysłane do poszczególnych Laureatów Konkursu pocztą lub przesyłką kurierską na koszt Organizatora pod adres wskazany przez Laureata Konkursu w Formularzu Rejestracyjnym.
5. Wydanie i wysyłka Nagród II stopnia do Laureatów Konkursu nastąpi nie później niż do 26.02.2021 r.
6. W przypadku niepodjęcia przez Laureata Konkursu Nagrody w terminie 14 dni od dnia pozostawienia jej do dyspozycji Laureata Konkursu, prawo do Nagrody wygasa.
7. Organizator zastrzega, że Nagrody nie podlegają zamianie na ich równowartość pieniężną ani nagrody innego rodzaju.
8. Sposób przekazania Nagrody I stopnia zostanie ustalony indywidualnie między Organizatorem, a osobą upoważnioną do reprezentacji nagrodzonej Świetlicy po ogłoszeniu wyników. Nagroda I stopnia zostanie wydana w uzgodnieniu ze zwycięską Świetlicą, w oparciu o projekt przygotowany przez Organizatora na podstawie zwycięskiej pracy i przy współpracy z podwykonawcami zaakceptowanymi przez Organizatora w terminie uzgodnionym ze zwycięską Świetlicą. Organizator dołoży starań, aby realizacja Nagrody I stopnia została

dokonana w terminie do 30.04.2021 r., przy czym realizacja nagrody będzie uzależniona od działań, w tym udostępnienia powierzchni, przez Świetlicę.

9. Nagrody, które nie zostaną wydane w Konkursie, pozostają do dyspozycji Organizatora.
10. Jeżeli Laureatem Konkursu jest Świetlica prowadzona w formie jednoosobowej, pozarolniczej działalności gospodarczej i jeżeli zgodnie z przepisami prawa podatkowego, Nagroda dla takiej Świetlicy będzie podlegać zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych (10%), Organizator doda do wartości nagrody uzyskanej w Konkursie nagrodę pieniężną w wysokości 11,1111% wartości brutto Nagrody. Przed wydaniem nagród Organizator pobierze od takiej Świetlicy - jako Laureata Konkursu - zryczałtowany podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobrany podatek zostanie odprowadzony przez Organizatora jako płatnika podatku zryczałtowanego na konto właściwego urzędu skarbowego. Nagrodzona Świetlica nie ma prawa żądania wypłaty dodatkowej nagrody pieniężnej.
11. Ostateczna Lista Laureatów Konkursu zostanie opublikowana na Stronie Internetowej do dnia 31.01.2021 r.

### **§ 7. Prawa własności intelektualnej**

1. Biorąc udział w Konkursie, Świetlica jednocześnie oświadcza, że przysługują jej pełne autorskie prawa majątkowe do Pracy Konkursowej. W razie, gdyby takie zapewnienie okazało się nieprawdziwe, Świetlica ponosi pełną odpowiedzialność z tego tytułu.
2. Organizator, w zamian za prawo uczestnictwa w Konkursie, nabywa od Świetlicy prawo do korzystania, na zasadzie licencji niewyłącznej, z nagrodzonych Prac Konkursowych, będących utworami w rozumieniu Ustawy, w celu przeprowadzenia Konkursu.
3. Organizator, działając na podstawie art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 1964 r., Nr 16, poz. 93 ze zm.), zastrzega, że z chwilą wydania nagrody Laureatowi Konkursu, nabywa na czas nieokreślony i bez ograniczeń terytorialnych, pełne prawo do korzystania z nagrodzonej Pracy Konkursowej na następujących polach 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, użyczenia 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 oraz na zezwolenie na wykonywanie takich zmian, modyfikacji i opracowań przez podmioty trzecie, a także prawo korzystania z takich zmian, modyfikacji i opracowań przez Organizatora i osoby trzecie,
  - e) W zakresie anonimowego rozpowszechniania nagrodzonego utworu, w zakresie decydowania o jego pierwszym publicznym udostępnieniu oraz sprawowania nadzoru nad sposobem korzystania z utworu,
  - f) 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.

4. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z określonym w Regulaminie celem, dla którego nagrodzone Prace Konkursowe zostaną wykorzystane przez Organizatora lub Hasbro.
5. Z uwagi na to, że rezultatem udziału w Konkursie może być przyznanie Uczestnikowi Konkursu nagrody na zasadach opisanych w Regulaminie, z tytułu udzielenia licencji lub przeniesienia praw nie przysługuje Uczestnikowi dodatkowe wynagrodzenie.

## **§ 8. Postępowanie Reklamacyjne**

1. Niezależnie i bez wpływu na przewidzianą przepisami powszechnie obowiązującego prawa odpowiedzialność Organizatora wobec Uczestnika oraz uprawnienia przysługujące Uczestnikowi w zakresie zgłaszania i dochodzenia roszczeń, można zgłaszać do Organizatora wszelkie reklamacje dotyczące Konkursu.
2. Wszelkie reklamacje w zakresie Konkursu Uczestnicy Konkursu lub Głosujący powinni zgłaszać najpóźniej w terminie do 31.01.2021 r., zaś w zakresie wad Nagród do 31.04.2021 r. w formie pisemnej na adres Organizatora: Advalue Sp. z o.o. Al. Jerozolimskie 92, 00-807 Warszawa, z dopiskiem na kopercie: „Reklamacja – Się gra się ma Playroom z Wyobraźni” lub w formie wiadomości e-mail na adres poczty elektronicznej: swietlica@siegrasiema.com z dopiskiem o treści: „Reklamacja – Playroom z Wyobraźni”.
3. Reklamacja powinna zawierać pełną nazwę Świetlicy, dokładny adres, a także adres e-mail podany w Formularzu Rejestracyjnym lub imię i nazwisko głosującego oraz adres e-mail do kontaktu, jak również wskazanie okoliczności dotyczących przedmiotu reklamacji.
4. Reklamacje rozpatrywane będą przez Komisję Konkursową. Decyzja Komisji będzie ostateczna.
5. Komisja Konkursowa rozpatrzy reklamację w terminie 14 dni roboczych. W przypadku reklamacji przesłanych pocztą decyduje data stempla pocztowego, zaś w przypadku reklamacji przesłanych na adres poczty elektronicznej, data otrzymania wiadomości.
6. Świetlica zgłaszająca reklamację otrzyma decyzję Komisji Konkursowej na piśmie lub w postaci elektronicznej.

## **§ 9. Postanowienia Końcowe**

1. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników i Głosujących Akcji jest Hasbro Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, (02-305), Al. Jana Pawła II 23. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej: RODO). Administrator danych osobowych powierzy Advalue Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-807), Al. Jerozolimskie 92 przetwarzanie danych osobowych na podstawie zawartej z nim umowy o powierzeniu przetwarzania danych osobowych. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Akcją, tj. w celach związanych z realizacją nagród, prowadzeniem sprawozdawczości finansowej, a także rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do realizacji nagrody i rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Osobom udostępniającym dane osobowe przysługują prawa do: dostępu do danych, możliwości ich poprawiania lub żądania ich usunięcia. lub ograniczenia ich przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, przenoszenia danych, cofnięcia zgody na przetwarzanie udostępnionych danych osobowych w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, wniesienia skargi do organu nadzorczego. Wszelkie oświadczenia w tym zakresie można składać listem poleconym na adres korespondencyjny Organizatora lub za pośrednictwem wiadomości swietlica@siegrasiema.com. W przypadku żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych, Zgłaszający ma prawo wskazać inną osobę, która od tej pory reprezentować będzie Świetlicę w Programie, za zgodą tej osoby oraz Świetlicy.

2. Organizator w imieniu Administratora danych osobowych / Administrator danych osobowych informuje, że:
  - 1) dane osobowe uczestnika konkursu, głosującego z paragonem i składającego reklamację pozyskane przez administratora danych osobowych, tj. adresu e-mail, są przetwarzane zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, wyłącznie w celu związanym z przeprowadzeniem przedmiotowego konkursu, tj. w celu przyjmowania zgłoszeń do konkursu, ustalenia prawa danego uczestnika do uzyskania nagrody, wydania nagrody, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji oraz wykonania niezbędnych obowiązków prawnych ciążyących na organizatorze w związku z organizacją konkursu,
  - 2) dane osobowe przetwarzane są w związku z przystąpieniem uczestnika do konkursu, na podstawie art. 6 ust. 1 pkt. a) – pkt. c) art. 6 ust. 1 pkt f) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119 oraz przepisów powszechnie obowiązujących,
  - 3) podanie danych osobowych przez uczestnika jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w konkursie,
  - 4) uczestnikowi przysługuje:
    - a) prawo dostępu do podanych danych osobowych,
    - b) prawo żądania sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania podanych danych osobowych,
    - c) prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania podanych danych osobowych,
    - d) prawo żądania przenoszenia podanych danych osobowych,
    - e) prawo do cofnięcia zgody na ich przetwarzanie w dowolnym momencie, co pozostanie bez wpływu na zgodność z prawem ich przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
    - f) oświadczenia o powyższym uczestnik może złożyć w formie pisemnej na adres [odo@advalue.pl](mailto:odo@advalue.pl)
    - g) uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego do ochrony danych osobowych, w sytuacji gdy uczestnik uzna, że jego dane osobowe są przetwarzane z naruszeniem przepisów,
    - h) dane osobowe uczestnika mogą być przekazane przez administratora innym podmiotom w celu przeprowadzenia konkursu, tj. operatorom pocztowym / przewoźnikom, a także podmiotom obsługującym administratora danych osobowych i organizatora prawnie i księgowo,
    - i) dane osobowe uczestników będą przechowywane do czasu wygaśnięcia ewentualnych roszczeń uczestników, które są związane z konkursem, dane osobowe laureatów mogą być jednak przechowywane w okresie przewidzianym dla celów sprawozdawczości wymaganej przepisami prawa,
    - j) dane osobowe uczestników nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.
3. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany Regulaminu, a także do przerwania lub zawieszenia Akcji lub do jej wcześniejszego zakończenia. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji Organizator opublikuje stosowną informację na Stronie Internetowej oraz wyśle stosowną informację na adres poczty e-mail wskazany przez Świetlicę w Formularzu Rejestracyjnym. Organizator zobowiązuje się, że w przypadku zmian w Regulaminie, zmiany te nie będą naruszać praw już nabytych przez Świetlicę oraz nie będą pogarszać warunków Akcji. W przypadku zmiany Regulaminu, po uprzednim poinformowaniu o tym Świetlicę, będą one miały prawo, bez żadnych konsekwencji, odstąpić od udziału w Konkursie.
4. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego.



## Załącznik nr 1

Lista gier planszowych Hasbro objętych promocją:

Dostępne w sklepach Biedronka na terenie całej Polski w terminie od 22.10.2020 r. do 04.11.2020 r.:

Monopoly Deal

Cluedo - Gra Karciana

Zgadnij Kto to? - Gra Karciana

Bitwa Morska - Gra Karciana

Connect 4 - Gra Karciana

Monopoly Speed

Monopoly Polska

Dostępne w sklepach Biedronka na terenie całej Polski w terminie od 23.11.2020 r. do 22.12.2020 r.:

Monopoly dla Pechowców

Operation Pet Scan

Connect 4 Blast

Star Wars Przygoda na Lodowej Planecie Hoth