

## REGULAMIN KONKURSU „Quiz DIMAQ”

### § 1

#### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs jest organizowany pod nazwą „Quiz DIMAQ” i jest zwany dalej „Konkursem”.
2. Organizatorem Konkursu jest „**FUNDACJA MEDIA KLASTER**” z siedzibą w Łodzi, przy ul. Łąkowej 29, 90-554 Łódź, wpisana do rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji oraz Samodzielnych Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Łodzi - Śródmieścia w Łodzi, XX Wydział Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000287861, numer NIP 727-27-10-297, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Konkurs odbędzie się w formule online na żywo w dniu:  
**25 listopada 2020 o godzinie 17:00 – 17:30**  
podczas trwania Filmteractive Festival 2020, w trakcie webinaru „Test Wiedzy w ramach Szkolenia Digital Marketingu 101” (zwanego dalej: Webinarem”).
4. Nadzór nad prowadzeniem Konkursu sprawuje komisja konkursowa, w skład której wchodzi: Beata Cygan – Prezes Zarządu Organizatora i Olgierd Cygan – członek Zarządu Organizatora.
5. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu art. 2 ustawy o grach hazardowych z dnia 19.11.2009 r. (t.j. Dz.U. z 2018 r. poz. 165) i nie podlega regułom zawartym w ww. ustawie i w rozporządzeniach wykonawczych do tej ustawy.

### § 2

#### WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu („Uczestnik”) może być każda osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora.
3. Uczestnikiem Konkursu może zostać wyłącznie osoba, która bierze udział w Webinarze Filmteractive Festival 2020 i zarejestruje się w serwisie Kahoot.it przed rozpoczęciem Konkursu, pomiędzy godz. 16:50:00 a godz. 16:59:59.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za błędy transmisji danych, w szczególności spowodowane awarią systemów teleinformatycznych, sieci lub systemu zasilania, wpływające na niedostarczenie lub nieterminowe dostarczenie zgłoszenia do Konkursu, a także problemy z jego przebiegiem i ukończeniem.

### § 3

#### ZASADY KONKURSU I NAGRODY

1. Rejestracja Uczestnika polega na otwarciu strony Kahoot.it lub aplikacji Kahoot i wpisaniu kodu podanego w czasie Webinaru i indywidualnego nicku, w pola znajdujące się w otwartym oknie, w oznaczonym miejscu. Konkurs polega na udzielaniu przez Uczestników odpowiedzi na pytania wyświetlające się podczas Webinaru dotyczące wiedzy ogólnej z zakresu digital marketingu. Proponowane odpowiedzi wyświetlają się podczas Webinaru, a w aplikacji lub na stronie kahoot.it pojawiają się jako oznaczenia literowe w czasie rzeczywistym.
2. Konkurs składa się z 12 pytań konkursowych i ma formę testu z odpowiedziami jednokrotnego wyboru. Uczestnicy odpowiadają na pytania jednocześnie.

3. W Konkursie w pierwszej kolejności brana jest pod uwagę poprawność odpowiedzi, a w drugiej - szybkość ich udzielania.
4. Konkurs będzie dostępny dla pierwszych 50 osób, które zalogują się w oznaczonym czasie na stronie internetowej lub w aplikacji. Pozostałe osoby otrzymają komunikat, iż została wyczerpana pula dostępów do Konkursu. Zwycięzca zostanie wyłoniony przez system serwisu Kahoot.it bezpośrednio po zakończeniu Konkursu. Na ekranie jego urządzenia elektronicznego wyświetli się komunikat o wygranej, który musi zachować w formie printscreen dla celów odbioru nagrody. Jego nick wraz z wynikiem w tym samym czasie zostanie wyświetlony podczas Webinaru i ogłoszony przez Prowadzącego w transmisji na żywo.
5. Uczestnicy, po zakończeniu udziału w Konkursie, w celu odebrania nagrody powinni zachować w formie printscreen informację o zajęciu drugiego, trzeciego miejsca lub ukończeniu zadania. Jest on niezbędny do odbioru nagrody i stanowi wyłączone potwierdzenie udziału w Konkursie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
  - a. prowadzą działania sprzeczne z prawem lub dobrymi obyczajami,
  - b. prowadzą działania, co do których zajdzie uzasadnione przypuszczenie, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Konkursu,
  - c. prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora.
7. Nagrodami w Konkursie są:
  - a) dla Zwycięzcy - udział w Akademii DIMAQ wraz z egzaminem, na wybranym poziomie (o wartości 2 500 zł lub 3 000 zł, w zależności od wyboru kursu);
  - b) dla uczestników, którzy zajmą drugie lub trzecie miejsce i dla pozostałych uczestników - 10% rabatu na szkolenia i egzaminy Akademii DIMAQ (kod rabatowy zostanie uczestnikom udostępniony po podjęciu kontaktu z Organizatorem w celu odbioru nagrody w formie indywidualnego vouchera) (o wartości 250 zł lub 300 zł w zależności od wyboru kursu).
8. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę ani na nagrody innego rodzaju.
9. Uczestnik lub Zwycięzca nie może przenieść prawa do nagrody na osoby trzecie.
10. Wszelkie wątpliwości dotyczące regulaminu i zasad Konkursu rozstrzyga Organizator.
11. W celu odbioru nagrody, Uczestnik, któremu ona przysługuje niezwłocznie, w terminie do 7 dni od daty zakończenia Konkursu, przesyła e-mailem na adres lidia.krawczyk@filmteractive.eu print - screena z aplikacji lub strony, o których mowa w ust. 1 powyżej, na potwierdzenie, że był jego Uczestnikiem, w odpowiedzi otrzyma maila potwierdzającego przyznanie nagrody. Uczestnicy powinni potwierdzić otrzymanie informacji o wygranej odpowiadając na otrzymaną wiadomość w terminie 7 dni od daty wysłania przez Organizatora maila. W potwierdzeniu otrzymania informacji o wygranej Zwycięzca powinien wyraźnie napisać, że chce skorzystać z nagrody oraz jaki termin szkolenia wybiera, zaś Uczestnik wskazać, jakiego kursu ma dotyczyć rabat. Dodatkowo, powinien podać dane, o których mowa w § 4 ust. 1. Następnie Organizator skontaktuje się ze Zwycięzcą w celu potwierdzenia terminu i sposobu przekazania nagrody. Uczestnicy otrzymują rabat w formie indywidualnego vouchera w zwrotnej wiadomości e-mail.
12. W przypadku braku odpowiedzi na powiadomienie o wygranej, Organizator przyjmie, że Uczestnik lub Zwycięzca nie jest zainteresowany otrzymaniem nagrody. W takim przypadku nagroda jest przekazywana kolejnej osobie na liście rankingowej zwycięzców. Nagroda zostanie kolejno przekazana uczestnikowi, który zajął drugie, potem trzecie miejsce. W przypadku braku odbioru nagrody przez te osoby, nagroda przepada. W przypadku, gdy uczestnik odebrał nagrodę w postaci vouchera, a inna osoba nie odebrała nagrody przyznanej Zwycięzcy, uczestnik może albo zatrzymać voucher, albo odebrać nagrodę dla Zwycięzcy. W przypadku wyboru nagrody dla Zwycięzcy, jest zobowiązana zwrócić voucher.
13. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2010 Nr 51 poz. 307 t.j. z późn. zm.) wartość nagrody, o której mowa w ust. 1 a powyżej podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych

w wysokości 10% wartości Nagrody. Organizator, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Zwycięzcy nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Do wartości nagrody rzeczowej zostanie dodana nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie, liczonemu od ubruttowanej o należny podatek dochodowy łącznej wartości nagrody rzeczowej i pieniężnej (tj. w kwocie stanowiącej 11,11% wartości nagrody rzeczowej). Zwycięzca zgadza się, że kwota nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie, obciążającego Zwycięzcę. Zwycięzca jest zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane, niezbędne do wypełnienia obowiązków płatnika.

14. Przystępując do Konkursu, Uczestnik oświadcza, że jest autorem odpowiedzi, które zgłasza w Konkursie, oraz że nie naruszają one praw osób trzecich.

#### § 4

#### DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU

1. Warunkiem odbioru nagrody w Konkursie jest podanie przez Uczestnika lub Zwycięzcę Konkursu w wiadomości e-mail do Organizatora prawdziwych danych osobowych, tj.: imię i nazwisko, dokładną datę urodzenia, adres zamieszkania (miasto, kod, nazwa ulicy i numer domu/mieszkania), adres doręczenia nagrody na terenie Rzeczypospolitej Polskiej (jeśli jest inny niż adres zamieszkania) oraz numer telefonu, zaś Zwycięzca podaje dodatkowo prawidłowy identyfikator podatkowy (NIP lub PESEL), nazwę i adres właściwego urzędu skarbowego.
2. Podane dane będą przetwarzane wyłącznie w celu i w zakresie niezbędnym do wydania nagród wywiązania się z obowiązków podatkowych i przeprowadzeniem postępowania reklamacyjnego.
3. Podstawą prawną przetwarzania danych jest realizacja prawnie uzasadnionego interesu administratora danych.
4. Administratorem danych osobowych przetwarzanych na potrzeby Konkursu jest „**FUNDACJA MEDIA KLASTER**” z siedzibą w Łodzi, przy ul. Łąkowej 29, 90-554 Łódź, wpisaną do rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji oraz Samodzielnych Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Łodzi - Śródmieścia w Łodzi, XX Wydział Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000287861, numer NIP 727-27-10-297. Dane osobowe są przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu „Quiz DIMAQ”.
5. Dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom współpracującym z administratorem danych, jeżeli będzie to konieczne ze względu na specyfikę nagrody w Konkursie oraz podmiotom uprawnionym do otrzymania danych osobowych na podstawie obowiązujących przepisów prawa. Dane osobowe zostaną przekazane Związkowi Pracodawców Branży Internetowej Interactive Advertising Bureau Polska z siedzibą w Warszawie przy ul. Puławskiej 39/77, 02-508 Warszawa, wpisany do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych fundacji i publicznych zakładów opieki zdrowotnej oraz do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000258896, nr NIP 521-34-18-625 w zakresie, w jakim realizuje on nagrody.
6. Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne do wydania nagród w Konkursie. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas wydania nagród, a następnie do czasu przedawnienia ew. roszczeń. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje: prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich poprawy, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych ze względu na szczególną sytuację – w przypadkach, kiedy Organizator przetwarza dane Uczestnika na podstawie jego prawnie uzasadnionego interesu, prawo do przenoszenia ich danych osobowych.

7. Aby skorzystać z praw, o których mowa w ust. 6 powyżej, skontaktuj się z administratorem Twoich danych osobowych tj. „**FUNDACJA MEDIA KLASTER**” z siedzibą w Łodzi, przy ul. Łąkowej 29, 90-554 Łódź, w następujący sposób:
  - a. listownie na adres: ul. Łąkowa 29, 90-554 Łódź,
  - b. za pośrednictwem wiadomości e-mail: [beata.cygan@mediaklaster.pl](mailto:beata.cygan@mediaklaster.pl).

## § 5

### POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane do Organizatora mailem na adres [lidia.krawczyk@filminteractive.eu](mailto:lidia.krawczyk@filminteractive.eu), w czasie trwania Konkursu i w ciągu 21 dni od dnia zakończenia Konkursu. W tytule maila należy wpisać: „Quiz DIMAQ”. O zachowaniu terminu do złożenia reklamacji decyduje data dotarcia wiadomości obejmującej reklamację na adres poczty elektronicznej Organizatora.
2. Prawo złożenia reklamacji dotyczącej przebiegu Konkursu przysługuje jedynie Uczestnikom Konkursu.
3. Reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko Uczestnika, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji oraz potwierdzenie udziału w Konkursie (printscreen).
4. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie 14 dni od dnia ich doręczenia Organizatorowi.
5. Uczestnik o decyzji Organizatora zostanie powiadomiony za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres Uczestnika podany w reklamacji w terminie 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

## § 6

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 23 listopada 2020.
2. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
3. Zmieniony Regulamin obowiązuje od czasu opublikowania go na stronie [www.filminteractive.eu](http://www.filminteractive.eu).
4. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonywania zobowiązań związanych z Konkursem będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora.
5. Zasady Konkursu określa wyłącznie Regulamin oraz bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa.