

REGULAMIN KONKURSU RCB DISCO

§ 1

1. Konkurs „RCB DISCO” (zwany dalej „Konkuresem”), jest organizowany i przeprowadzany przez Great Minds sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: Hrubieszowska 6A, 01-209 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego za KRS: 0000973567, REGON: 522137321, NIP: 701 10 89 987; email: konkursy@greatminds.pl („Organizator”)
2. Fundatorem nagród w Konkursie jest Organizator.
3. Konkurs organizowany jest na platformie Discord („Serwis”) na serwerze: „Discord Media Markt Gaming Zonev”, który jest udostępniany pod adresem <https://discord.com/invite/gaming-zone-mm>
 1. w którym zadaniem uczestnika jest zaproszenie znajomych do dołączenia do serwera Discord Media Markt Gaming Zone oraz przygotowanie Zadania konkursowego na kanale Discord.
 4. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest akceptacja niniejszego regulaminu przez Uczestnika.
 5. Użyte w niniejszym regulaminie pojęcia oznaczają odpowiednio:
 - a. Regulamin oznacza niniejszy dokument wraz z załącznikami stanowiącymi jego integralną część regulujący zasady i warunki korzystania oraz funkcjonowania Serwisu.
 - b. Wykonawca lub Uczestnik oznacza pojedynczą osobę, która zamieszcza swój utwór w Serwisie.
 - c. Serwis oznacza serwis internetowy działający pod adresem www.discord.com i w ramach aplikacji „Discord” dostępnej na urządzeniach mobilnych iOS oraz Android.
 - d. Zadanie Konkursowe oznacza utwór słowny zamieszczony w Serwisie przez Uczestnika w postaci postu na kanale.

§ 2

CZAS TRWANIA KONKURSU

1. Konkurs przeprowadzony będzie w okresie od 27 listopada 2024 r. do 07 grudnia 2024 r. („Czas Trwania Konkursu”)

§ 3

WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Niniejszy Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych.
2. Uczestnikiem Konkursu („Uczestnik”) może być każda osoba fizyczna, która:
 - o jest osobą pełnoletnią lub osobą niepełnoletnią, która ukończyła 16 rok życia i uzyskała zgodę opiekuna prawnego na udział w konkursie oraz jego postanowienia;
 - o nie jest pracownikiem Organizatora, nie należy do najbliższych członków jego rodziny ani nie jest podmiotem bezpośrednio uczestniczącym w organizacji i przygotowaniu Konkursu;
 - o zapoznała się z treścią Regulaminu i akceptuje go w całości i bezwarunkowo;
 - o spełnia inne warunki określone w niniejszym Regulaminie;
 - o wykona Zadanie Konkursowe;
 - o jest zarejestrowanym użytkownikiem Serwisu oraz ma dostęp do Serwera.
3. Udział w konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.
4. Do Konkursu Uczestnik może zgłosić maksymalnie 1 zadanie konkursowe.
5. Uczestnikowi nie przysługuje za udział w Konkursie jakiegokolwiek wynagrodzenie.
6. Uczestnik Konkursu, nie może naruszać przepisów prawa, dóbr osobistych innych Uczestników Konkursu oraz Uczestnik nie może prowadzić jakichkolwiek działań reklamowych lub kryptoreklamowych dotyczących towarów, znaków towarowych lub usług osób trzecich, a w

szczególności nie zakładać ubrań lub używać przedmiotów na których będą widoczne reklamy, logo, znaki towarowe lub nazwy firm, jak również nie zakładać ubrań lub używać przedmiotów stanowiących znaki towarowe firm, ani nie będzie wypowiadać żadnych haseł, informacji, ani nie będzie odnosić się do żadnych nazw towarów lub firm.

7. Przebieg konkursu jest następujący:
 - o Każdy Uczestnik, aby przystąpić do Konkursu musi wybrać jedną z trzech „drużyn” („Team”) za pomocą dedykowanego BOTA na kanale „Konkurs RCB Disco” na Serwerze.
 - o Wybór drużyny wiąże się z nadaniem specjalnej rangi oraz dostępem do zamkniętego kanału teamu na Serwerze.
 - o Każdy uczestnik otrzymuje unikalny link do zapraszania nowych użytkowników na serwer Discord.
 - o Punkty naliczane są za każdą osobę, która dołączy na serwer za pomocą unikalnego linku uczestnika (1 osoba = 1 punkt).
 - o Uczestnik zdobywa dodatkowe punkty za najlepszą odpowiedź na pytanie „Dlaczego wybrałeś swoją drużynę?”. Odpowiedź musi zostać umieszczona na specjalnym kanale drużyny.
 - o Osoba z najwyższą liczbą punktów wygrywa nagrody.
8. Spośród przesłanych zgłoszeń Komisja Konkursu wybierze minimalnie 1 Uczestnika a maksymalnie 23 uczestników, którzy otrzymają nagrody w każdym z Teamów. Ilość przyznawanych Nagród w każdy z Teamów zależna jest od ilości Uczestników danego Teamu zgodnie z zasadami wskazanymi poniżej.
9. Pula Nagród zwiększa się przy każdorazowym zwiększeniu liczby osób w Teamie o 50:
 - o Grupa do 50 osób – 1 nagroda,
 - o Grupa 60 osób – 2 nagrody itd.
10. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi 15 grudnia 2024 roku, w formie wpisu/ogłoszenia na serwerze Discord.
11. Organizator zastrzega sobie prawo odrzucenia zgłoszenia jeśli narusza ono dobre obyczaje, obowiązujące przepisy prawa, a w szczególności prawo autorskie i prawa pokrewne.

§ 4

NAGRODY I WYŁONIE NIE ZWYCIĘZCÓW

1. Dla zapewnienia prawidłowości przeprowadzenia Konkursu, Organizator powoła 3 osobową Komisję dalej zwaną Komisją Konkursu. Do zadań Komisji Konkursu należeć będzie czuwanie nad prawidłowością przebiegu Konkursu, podejmowanie decyzji we wszelkich kwestiach dotyczących Konkursu, w tym w zakresie interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu oraz wyłonienie Uczestników, którym przyznane zostaną Nagrody (dalej: Zwycięzców). Decyzje Komisji są ostateczne, co nie pozbawia Uczestnika prawa do dochodzenia roszczeń wynikających z przepisów prawa.
2. Po zakończeniu Konkursu, Komisja Konkursu dokona oceny wykonanych przez Uczestników Zadań Konkursowych i wyłoni wśród Uczestników maksymalnie 23 (słownie: dwudziestu trzech Zwycięzców, którzy w ocenie Komisji Konkursu wykonają Zadanie Konkursowe najatrakcyjniej, najbardziej oryginalnie i kreatywnie.
3. Komisja przyzna dodatkowe punkty za wykonanie Zadania Konkursowego zgodnie z następującymi zasadami:
 - a. Komisja wybierze jedną odpowiedź na Zadanie Konkursowe z każdego Teamu;
 - b. Uczestnik, którego odpowiedź zostanie wybrana otrzyma dodatkowe punkty równe 10% wszystkich zebranych punktów z zaokrągleniem w górę do 1 punktu.
4. Ilość rozdanych nagród zależy od ilości osób biorących udział w konkursie. Minimalna pula nagród wynosi 3 szt., a pula nagród zwiększa się przy każdorazowym zwiększeniu liczby osób w drużynie o 50: np.

- a. Grupa do 50 osób – 1 nagroda,
 - b. Grupa 60 osób – 2 nagrody itd.
5. W przypadku osiągnięcia kolejnego progu zostaje przyznawana kolejna nagroda zgodnie z listą poniżej.
6. Zwycięzcom Konkursu przyznane zostaną następujące nagrody:
 - a. Minimalna pula nagród:
 1. LEXIP KAKASHI HEADSET DESIGN BY TSUME wartość 249 zł x 3 szt.
 - b. Rozszerzona pula nagród:
 - i. LEXIP KAKASHI CONTROLLER DESIGN TSUME 269 zł x 5 szt.
 - ii. LEXIP KAKASHI MOUSE DESIGN BY TSUME 249 zł x 5 szt.
 - iii. LEXIP SASUKE MOUSE PAD DESIGN BY TSUME 269 zł x 5 szt.
 - iv. STEELPLAY BT HEADSET IMPULSE MULTI 160 zł x 5 szt.
 - v. LEXIP NP93 Neptunium Alpha Gaming Mouse 149 zł
 - vi. LEXIP KAKASHI HEADSET DESIGN BY TSUME 249 zł x 2 szt.
7. Komisja zakończy wyłanianie Zwycięzców najpóźniej w dniu 15.12.2024 r.
8. Zwycięzcy Konkursu zostaną poinformowani o uzyskaniu Nagrody poprzez zamieszczenie listy Zwycięzców wskazujących nazwy profili (kont) w na serwerze Discord w serwisie dnia 15.12.2024 r.
9. Informacja o wygranej w Konkursie zostanie przesłana Zwycięzcom w wiadomości prywatnej w Serwisie Discord.
10. Warunkiem otrzymania Nagrody jest przekazanie przez Zwycięzcę Organizatorowi w ciągu 2 dni od dnia wysłania przez Organizatora, wiadomości e-mail na adres kontakt@gaming-zone.pl informacji niezbędnych przekazania Nagrody, w tym w szczególności: imienia, nazwiska, adresu e-mail oraz adresu korespondencyjnego na terytorium Rzeczypospolitej Polski oraz w przypadku Uczestnika niepełnoletniego – zgody przedstawiciela ustawowego na udział w konkursie oraz inne postanowienia regulaminu.
11. W przypadku nieprzekazania przez Zwycięzcę w terminie i na zasadach określonych w ust. 7 powyżej danych niezbędnych do przekazania Nagrody, Komisja Konkursowa wybierze kolejnego Uczestnika otrzymującego daną Nagrodę.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nie przekazanie Uczestnikowi Nagrody, jeśli brak możliwości przekazania Nagrody wyniknął wyłącznie z niepodania przez Uczestnika danych wymaganych do doręczenia Nagrody lub podaniu danych nieprawdziwych lub niezgodnych z Regulaminem.
13. Każda Nagroda zostanie przesłana przez Fundatora Nagród na adres wskazany przez Zwycięzcę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej w terminie 90 dni od dnia przesłania przez Zwycięzcę w odpowiedzi na informację powiadamiającą o przyznanej Nagrodzie wszelkich danych umożliwiających wysyłkę Nagrody.
14. Zwycięzca nie może przenieść praw do przyznanej nagrody na osobę trzecią.
15. Zwycięzca ma możliwość zrzeczenia się prawa do przyznanej mu Nagrody składając Organizatorowi stosowne oświadczenie na piśmie.
16. W Konkursie można otrzymać Nagrodę tylko 1 (słownie: jeden) raz.
17. Nagroda zostanie wysłana Uczestnikowi na koszt Organizatora.
18. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do żądania zamiany Nagrody na inne nagrody.
19. Za spełnienie obowiązku podatkowego odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.
20. Do wartości 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 Nagrody, zaokrąglonej do pełnej złotówki. Dodana kwota nie zostanie wypłacona Zwycięzcy, lecz zostanie pobrana przez Organizatora, przed wydaniem Nagrody jako zryczałtowany podatek dochodowy, od łącznej wartości Nagrody, o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 1426 z późn. zm.).

21. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem zdobywcy Nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zdobycya Nagrody jest zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane niezbędne do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków.

§ 5

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Uczestnik Konkursu oświadcza, że w odniesieniu do Zadania Konkursowego lub innych materiałów, przesłanych w ramach przystąpienia do udziału w Konkursie przysługują mu autorskie prawa majątkowe i osobiste lub prawo do korzystania z tych utworów na wszystkich znanych polach eksploatacji, a także oświadcza, iż jest wyłącznym twórcą utworów wizualnych (o ile takie powstały w ramach Zadania Konkursowego), w szczególności Zadania Konkursowego, do których przysługują mu autorskie prawa majątkowe i osobiste (dalej łącznie jako: „**Utwory**”).
2. Uczestnik oświadcza, że jego prawa opisane powyżej nie są w żaden sposób ograniczone oraz że udzielenie licencji i zgód objętych Regulaminem nie narusza praw osób trzecich. Uczestnik na każde żądanie Organizatora przedstawi odpowiednie dokumenty potwierdzające stan prawny, o którym mowa w niniejszym paragrafie Regulaminu.
3. Uczestnik z chwilą dodania Zadania Konkursowego niniejszym udziela Organizatorowi nieodpłatnej, przenoszalnej, niewyłącznej licencji w czasie prawa do korzystania z Utworów (niezależnie od otrzymania przez Uczestnika Nagrody) bez ograniczeń terytorialnych, czasowych lub ilościowych, z prawem do udzielania sublicencji, na wszelkich polach eksploatacji, w tym w szczególności na następujących polach eksploatacji:
 - a. utrwalenie i zwielokrotnianie Utworów i ich fragmentów dowolną techniką w dowolnej ilości, w tym techniką drukarską, reprograficzną, techniką światłoczułą i cyfrową, techniką zapisu komputerowego, magnetycznego, na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu,
 - b. wytwarzanie jakiegokolwiek techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - c. wprowadzenie Utworów i ich fragmentów do pamięci komputera oraz do sieci multimedialnej, telekomunikacyjnej, komputerowej, w tym do Internetu;
 - d. wprowadzanie do obrotu Utworów oraz nośników, na których Utwory te zostały zapisane;
 - e. wykorzystanie całości i pojedynczych elementów Utworu dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych (przykładowo reklamy prasowe, telewizyjne, zewnętrzne i internetowej, na stronach i domenach internetowych oraz serwisach mobilnych oraz ulotki, plakaty o dowolnych rozmiarach, materiały okolicznościowe) oraz korzystanie z nich w ramach materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi w ust. 1 powyżej, oraz wprowadzenie do obrotu, rozpowszechnianie, najem, użyczenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym
 - f. rozpowszechnianie i udostępnianie w sieci Internet poprzez wprowadzenie do pamięci komputera bez względu na ilość nadań, emisji, wytworzonych egzemplarzy;
 - g. rozpowszechnianie w jakiegokolwiek inny sposób w całości lub części, nadawanie za pomocą wizji, fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, wystawienie, wyświetlenie, publiczne odtworzenie, publiczne wykonanie, nadawanie w sposób równoczesny i integralny z inną organizacją lub podmiotem radiowym lub telewizyjnym, publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - h. umieszczenie Utworów na portalach społecznościowych, typu Facebook (www.facebook.com, [TikTok](https://www.tiktok.com)).
 - i. wyświetlanie i publiczne odtwarzania Utworów;
 - j. dokonywanie zmian i modyfikacji Utworów;
 - k. wykorzystanie Utworów i ich fragmentów w publikacjach dowolnego rodzaju i o dowolnym charakterze;
 - l. najem, dzierżawa, zarejestrowanie utworu jako znaku towarowego, wzoru użytkowego lub przemysłowego.

4. Uczestnik wyraża zgodę na wykonywanie praw zależnych do Utworów.
5. Na mocy licencji określonej powyżej, bez uzyskiwania dodatkowej zgody, Utwór Uczestnika może być wykorzystany w dowolny sposób, przetworzony, rozpowszechniony w całości lub w części, w połączeniu z innymi dziełami, może zostać zmieniony, opracowany, w szczególności w celu promocji i reklamy, w tym formie plakatów, folderów, w tym reklam audiowizualnych. Uczestnik wyraża zgodę na korzystanie i rozporządzanie opracowaniem jego utworu (zgoda na wykonywanie praw zależnych), z prawem do dalszego upoważnienia do wykonywania praw zależnych.
6. Organizator upoważniony jest do wykorzystania Utworu w sposób anonimowy.
7. Uczestnik na życzenie Organizatora zawiera z nim w formie pisemnej odrębną umowę licencji lub przeniesienia autorskich praw majątkowych do Utworów zawartych w danym Zadaniu Konkursowym.
8. Przesyłając Utwory w Zadaniu Konkursowym, Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenia praw autorskich majątkowych oraz dóbr osobistych osób trzecich, a w wypadku wystąpienia z jakimikolwiek roszczeniami lub żądaniemi w stosunku do Organizatora lub podmiotu, któremu Organizator udzieli licencji na korzystanie z Utworów, zobowiązuje się zwolnić Organizatora lub podmiot wskazany powyżej, z wszelkiej odpowiedzialności z tego tytułu oraz do całkowitego zaspokojenia roszczeń osób trzecich.

§ 6

DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku 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**”) oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (t.j.: Dz. U. 2019 poz. 1781 ze zm.).
2. Administratorem danych osobowych jest Organizator tj Great Minds Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Możesz skontaktować się z Administratorem pisząc na adres: Hrubieszowska 6A, 01-209 Warszawa lub pisząc na iod@gardenofwords.pl. Z Organizatorem można skontaktować się listownie na adres siedziby Organizatora lub mailowo konkursy@greatminds.pl.
3. Dane osobowe będą wykorzystane w celu niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, wydania Nagród, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, dokonania właściwych rozliczeń podatkowych oraz ewentualnej obrony przed roszczeniami skierowanymi wobec Organizatora.
4. Dane i cele ich przetwarzania:
 1. dane osobowe w postaci imienia i nazwiska Uczestnika, będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit a) RODO tj. na podstawie zgody Uczestnika Konkursu i są zbierane wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu. Dane osobowe mogą być przetwarzane w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów Administratora Danych, którym jest rozpatrywanie i obrona ewentualnych roszczeń zgłoszonych w związku z prowadzonym konkursem (art. 6 ust. 1 lit f) RODO); wyrażenie zgody następuje poprzez zgłoszenie Zgłoszenia Konkursowego;
 2. dane osobowe w postaci imienia i nazwiska Uczestnika, adresu zamieszkania oraz adres e-mail Zwycięzcy, będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit a) RODO tj. na podstawie zgody Zwycięzcy i są zbierane wyłącznie w celu wydania Nagrody w Konkursie oraz zgłoszenia nagrody do właściwego dla Zwycięzcy Urzędu Skarbowego. Ponadto dane osobowe mogą być przetwarzane w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów Administratora Danych, którym jest rozpatrywanie i obrona ewentualnych roszczeń zgłoszonych w związku z prowadzonym konkursem (art. 6 ust. 1 lit f) RODO). Wyrażenie zgody następuje poprzez zgłoszenie Zgłoszenia Konkursowego;
 3. dane osobowe w postaci imienia, nazwiska, adresu zamieszkania, numer PESEL/ NIP są przetwarzane na podstawie przepisów ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO) przez okres 5 lat kalendarzowych po roku zakończenia Konkursu. Podanie danych niezbędnych do rozliczenia podatku jest dobrowolne, ale niezbędne do otrzymania nagrody.
5. Dane osobowe uczestników Konkursu w celach związanych z rozstrzygnięciem konkursu będą przetwarzane na podstawie zgody Uczestnika przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu, a

po zakończeniu Konkursu i rozpatrzeniu ewentualnej reklamacji – przez okres wymagany przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

6. Każdy Uczestnik ma prawo do dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii; wycofania zgody, sprostowania (poprawiania) swoich danych; usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych; przenoszenia danych; wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującym się ochroną danych osobowych tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. Podanie danych osobowych przez Zwycięzcę jest dobrowolne, aczkolwiek odmowa podania danych osobowych uniemożliwia odbiór Nagrody.
8. Administrator danych zastrzega sobie prawo do wykorzystania zwycięskich Zadań Konkursowych również do celów promocyjnych Fanpage'ów oraz samego Konkursu, na co Uczestnik wyraża zgodę. Wyrażenie zgody następuje poprzez zgłoszenie Zadania Konkursowego.
9. Administrator danych stosując odpowiednie środki techniczne i organizacyjne w celu ochrony danych osobowych. W szczególności zabezpieczają je przed nieuprawnionym dostępem, ich utratą lub zniszczeniem. W tym celu zostały wdrożone odpowiednie zabezpieczenia personalne, organizacyjne, techniczne i fizyczne.
10. Dane nie są przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą profilowane.
11. Przekazanie danych osobowych użytkownika może nastąpić wyłącznie w przypadku zaistnienia takiej konieczności w związku z obsługą zgłoszenia bądź zapytania użytkownika za pośrednictwem formularza kontaktowego.

§ 7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Konkursu jest dostępny na stronach Serwisu, Serwerze oraz w siedzibie Organizatora.
2. Wszelkie reklamacje w związku z Konkursem należy zgłaszać do Organizatora na jego adres na piśmie wraz z opisem reklamacji i jej szczegółowym uzasadnieniem w terminie nie dłuższym niż 7 dni od daty zaistnienia podstawy reklamacji pod rygorem wygaśnięcia jakichkolwiek roszczeń takiego Uczestnika w związku z jego udziałem w Konkursie, a w każdym razie nie później niż w terminie 7 dni od dnia zakończenia Konkursu.
3. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych w Konkursem będą rozstrzygane przez właściwy sąd według przepisów kodeksu postępowania cywilnego.
4. W kwestiach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mieć będą przepisy kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
 - a. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Za ważne przyczyny uznać należy choć nie wyłącznie:
 - b. zapobieganie nadużyciom;
 - c. zmiany powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub wejście w życie nowych przepisów prawa, skutkujących koniecznością zmiany Regulaminu;
 - d. zmiany redakcyjne;
 - e. istotne zmiany mechaniki konkursu wpływające na przebieg Konkursu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu i miejsca przeprowadzenia Konkursu, odbioru Nagród, a także odwołania Konkursu, z przyczyn organizacyjnych, w tym zmiany firmy, formy prawnej lub siedziby Organizatora jak również z uwagi na siłę wyższą, w tym wprowadzenie lokalnych lub ogólnokrajowych obostrzeń utrudniających, bądź uniemożliwiających przeprowadzenie Konkursu.
6. Wszelkie zmiany Regulaminu wchodzi w życie w ciągu 1 dnia od daty ich publikacji. Organizator informuje Uczestników o każdej zmianie Regulaminu. W przypadku zmiany postanowień regulaminu Uczestnikowi przysługuje uprawnienie do rezygnacji z udziału w Konkursie. Zmiana Regulaminu staje się wiążąca z chwilą wskazaną w informacji o zmianie Regulaminu, o ile Uczestnik nie zrezygnował z udziału w Konkursie przesyłając informacje o rezygnacji w terminie 7 dni od dnia doręczenia informacji o zmianie Regulaminu.

