

„Minecraft Giganci Programowania FACEBOOK”

(dalej również: „Regulamin” lub „Regulamin Konkursu”)

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1) Organizatorem Konkursu „Minecraft Giganci programowania FACEBOOK” (dalej również: „**Konkurs**”) jest **Harper Collins Polska z o.o.** z siedzibą w Warszawie przy ul. Domaniewskiej 34a, 02-672 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy Wydział XII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS:0000124250, posiadającą NIP 521-008-06-11 oraz REGON 51366101001, BDO: 000126914 (dalej również: „**Organizator**”).
- 2) Fundatorami nagród w Konkursie oraz przyzyskającymi nagrody w Konkursie w rozumieniu art. 921 Kodeksu cywilnego jest firma: Harper Collins Spółka z o. o
- 3) Konkurs będzie promowany na <https://www.facebook.com/HarperKidsPolska/>
- 4) Regulamin ustala zasady Konkursu oraz określa prawa i obowiązki uczestników Konkursu.
- 5) Regulamin jest dostępny na stronie: www.harpercollins.pl

§ 2

CELE KONKURSU

Celem Konkursu jest promocja książek „Minecraft. Budowle Mistrzów”, „Minecraft. Świat mobów”, „Minecraft. Podręcznik odkrywcy”, „Minecraft. Rocznik 2023”

§ 3

CZAS TRWANIA KONKURSU

- 1) Konkurs trwa od dnia 01.12.2023 do dnia 05.12.2023r. (dalej również: „**Okres Trwania Konkursu**”).
- 2) Organizator zastrzega sobie możliwość przedłużenia Okresu Trwania Konkursu z ważnych powodów, w szczególności natury biznesowej, technicznej lub ekonomicznej. Przedłużenie Okresu Trwania Konkursu zostanie podane do wiadomości Uczestników w sposób właściwy dla informowania o zmianie niniejszego Regulaminu.

§ 4

WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

- 1) Do Konkursu mogą przystąpić osoby, które zapoznały się z treścią Regulaminu Konkursu i zaakceptowały go bez zmian.
- 2) W Konkursie mogą uczestniczyć wszyscy posiadający aktualny adres korespondencyjny na terenie Polski, którzy spełniają warunki określone w niniejszym Regulaminie w szczególności:
 - a. przystąpią do Konkursu na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie
 - b. przysła pracę konkursową, o której mowa w § 5 ust. 1 niniejszego Regulaminu (dalej również: „**Praca Konkursowa**”), na zasadach określonych w Regulaminie Konkursu;

- 3) W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora/Fundatora oraz członkowie ich najbliższych rodzin to jest małżonek, wstępni, zstępni, rodzeństwo, przysposobieni i przysposabiający.
- 4) Każdy Uczestnik może zgłosić do Konkursu tylko jedną Pracę Konkursową.
- 5) Uczestnik Konkursu, który nie posiada pełnej zdolności do czynności prawnych, tj. m.in. osoba, która nie ukończyła 18 roku życia, może brać udział w Konkursie pod warunkiem posiadania skutecznej prawnie zgody przedstawiciela ustawowego na udział w Konkursie oraz na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby związane z przeprowadzeniem oraz zakończeniem Konkursu, zgodnie z 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych). Zgoda taka wymagana jest jako załącznik do pracy konkursowej.

§ 5

ZASADY KONKURSU

- 1) Konkurs polega na podzieleniu się w komentarzu odpowiedzią na pytanie: Dlaczego chcesz by Twoje dziecko nauczyło się programować?
- 2) Prace Konkursowe mogą być dostarczone Organizatorowi jedynie w Okresie Trwania Konkursu.
- 3) Prawo własności oraz autorskie prawa majątkowe do Pracy Konkursowej muszą przysługiwać Uczestnikowi i nie mogą być przedmiotem zastawu oraz nie mogą być obciążone prawem osób trzecich. Ponadto prawa te nie mogą być także przenoszone na osoby trzecie do dnia zakończenia Okresu Trwania Konkursu.
- 4) Uczestnik wyraża zgodę na przekazywanie mu przez Organizatora informacji dotyczących Konkursu.

§ 6

JURY KONKURSOWE

- 1) Prace Konkursowe ocenia Jury w składzie wyłonionym przez Organizatora (dalej również: „**Jury Konkursowe**”).
- 2) Jury Konkursowe podejmuje działania zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie w szczególności decyduje o przyznaniu nagród.

§ 7

ZWYCIĘZCY KONKURSU

- 1) Zwycięzcą Konkursu jest Uczestnik, którego Praca Konkursowa w ocenie Jury Konkursowego jest najciekawsza, najbardziej oryginalna i najbardziej pomysłowa oraz najlepiej oddająca charakter Konkursu i jego tematykę (dalej również: „**Zwycięzca Konkursu**”).
- 2) W Konkursie wyłanianych jest 2 zwycięzców Konkursu.
- 3) Jury Konkursowe dysponuje pełną swobodą w podejmowaniu decyzji opisanych w niniejszym paragrafie, a w szczególności może przyjąć kryteria wyboru nagrodzonych Prac Konkursowych oparte na subiektywnych odczuciach.

- 4) Wyłonienie Zwycięzców nastąpi do dnia 06.12.2023 roku.

§ 8

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- 1) Zwycięzcy Konkursu otrzymają nagrody:
 - a) 1 – 2 miejsce: książki „Minecraft. Budowle Mistrzów”, „Minecraft. Świat mobów”, „Minecraft. Podręcznik odkrywcy”, „Minecraft. Rocznik 2023” oraz dowolny wybrany kurs ufundowany przez partnera konkursu, firmę Giganci Programowania. Zwycięzca może wybrać kurs z zaprezentowanych na stronie partnera:
https://www.giganciprogramowania.edu.pl/kursy?active_type=SEMESTER_ONLINE o sposobie realizacji kursu poinformuje zwycięzcę firma Giganci Programowania
 - b) Każdy zwycięzca może otrzymać jedną nagrodę.
- 2) Nagrody nie podlegają wymianie, zamianie, a prawo do Nagrody przysługujące Zwycięzcy Konkursu nie jest zbywalne. Wykorzystanie Nagrody może nastąpić jedynie przez Zwycięzcę Konkursu.

§ 9

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU

- 1) Organizator poinformuje Zwycięzców Konkursu poprzez zamieszczenia komentarza z wynikami w poście konkursowym do dnia 06.12.2023.
- 2) Podstawowym warunkiem otrzymania Nagród jest przesłanie przez Zwycięzców Konkursu adresu oraz numeru telefonu niezbędnych do przesyłki nagrody.
- 3) W przypadku, gdy Zwycięzca Konkursu nie spełni, w terminie 7 dni, licząc od dnia opublikowania Informacji, warunku wskazanego w ust. 2 niniejszego paragrafu, jak również pozostałych warunków otrzymania Nagród, Organizator zastrzega sobie prawo ich przyznania kolejnej osobie, wyłonionej zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
- 4) Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk i innych informacji o Zwycięzcach Konkursu w poście konkursowym na <https://www.facebook.com/HarperKidsPolska/>
- 5) Publikacja danych Zwycięzców Konkursu przez Organizatora nastąpi najpóźniej w terminie do 06.12.2023. (dalej również: „**Ogłoszenie Wyników Konkursu**”).
- 6) Nagrody zostaną wysłane Zwycięzcom Konkursu kurierem w terminie 14 dni od dnia zakończenia procesu reklamacyjnego Konkursu określonego w § 10 niniejszego Regulaminu.
- 7) Fundator zastrzega zgodnie z art. 921 § 3 Kodeksu cywilnego, że prawo własności oraz autorskie prawa majątkowe do nagrodzonej Pracy Konkursowej nabywa Fundator z dniem wydania Nagrody Zwycięzcy.

- 8) Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do nierozwiązania konkursu bez podania przyczyny.

§ 10

REKLAMACJE

- 1) Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu, Uczestnicy powinni zgłaszać na piśmie na adres korespondencyjny Organizatora Konkursu (dalej również: „**Reklamacje**”).
- 2) Reklamacje powinny zawierać imię i nazwisko, dokładny adres Uczestnika, a także dokładny opis i wskazanie przyczyny uzasadniającej złożenie Reklamacji.
- 3) Ewentualne Reklamacje są przyjmowane w ciągu 14 dni licząc od dnia Ogłoszenia Wyników Konkursu.
- 4) Reklamacje powinny być przesłane listem poleconym na adres: Harper Collins Sp. z o.o., ul. Domaniewska 34a, 02-672 Warszawa, z dopiskiem – Konkurs „Minecraft Giganci Programowania FACEBOOK REKLAMACJA”. Reklamacje otrzymane po upływie wskazanego w ust. 3 niniejszego paragrafu terminu nie będą rozpatrywane.
- 5) Reklamacje rozpatruje Organizator.
- 6) Organizator rozpatrując Reklamacje stosuje w szczególności postanowienia niniejszego Regulaminu.
- 7) Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 10 dni roboczych od dnia ich otrzymania przez Organizatora.

§ 11

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1) Treść Regulaminu dostępna jest na stronie internetowej www.harpercollins.pl
- 2) Uczestnik Konkursu ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw autorskich utworów wykorzystywanych w ramach Pracy Konkursowej. W przypadku wystąpienia przeciwko Organizatorowi lub Fundatorowi przez osoby trzecie z roszczeniem związanym z naruszeniem praw autorskich do utworów wykorzystanych przez Uczestników w Pracy Konkursowej, Uczestnik zobowiązuje się zwolnić Organizatora lub Fundatora od obowiązku świadczenia na rzecz osób trzecich jakichkolwiek świadczeń związanych z naruszeniem praw autorskich i pokryć roszczenia tych osób trzecich w pełnej ich wysokości, na każde żądanie Organizatora/ Fundatora.
- 3) Uczestnik Konkursu wyraża niniejszym zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora na potrzeby związane z przeprowadzeniem oraz zakończeniem Konkursu zgodnie z ustawą z 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

- 4) Zgodnie z art. 13 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, dalej RODO) informuje się, iż Administratorem danych osobowych jest HarperCollins Polska Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie przy ul. Domaniewskiej 34a, 02-672 Warszawa. Informuje się iż podane dane osobowe przetwarzane są w związku z uczestnictwem w Konkursie. Podstawa przetwarzania danych osobowych jest zgoda osoby, której dane dotyczą (art. 6 ust. 1 a) RODO) oraz przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze (art. 6 ust. 1c) RODO). Informuje się, iż dane osobowe mogą być przekazywane odbiorcom danych na mocy obecnie obowiązujących przepisów prawa oraz mogą być powierzane do przetwarzania na mocy art. 28 RODO. Informuje się, iż dane osobowe nie są przekazywane do państwa trzeciego. W przypadku przekazania danych osobowych poza Europejski Obszar Gospodarczy, takie przekazanie może odbyć się wyłącznie na zasadach określonych w art. 46, art. 47 lub 49 RODO. Informuje się, iż dane osobowe będą przetwarzane przez okres w oparciu o obowiązujące przepisy prawa. Informuje się o prawie do żądania od Administratora dostępu do danych osobowych dotyczących osoby, której dane dotyczą, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania lub o prawie do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także o prawie do przenoszenia danych. Informuje się o prawie do wycofania udzielonej zgody w dowolnym momencie, przy czym wycofanie zgody będzie skutkowało brakiem możliwości wzięcia udziału w konkursie. Informuje się o prawie wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych z siedzibą ul. Stawki 2 w Warszawie, www.uodo.gov.pl. Informuje się, że podanie danych osobowych jest wymogiem uczestnictwa w konkursie a ich niepodanie będzie skutkowało brakiem możliwości uczestnictwa w konkursie. Informuje się iż podane dane osobowe nie podlegają profilowaniu.