

Regulamin Konkursu
Konkurs "Podaruj pierwszą radość" marki Fisher-Price

§ 1 Definicje pojęć

Nadaje się następujące definicje pojęć użytych w dalszej części regulaminu:

1. **Konkurs** – Konkurs "Podaruj pierwszą radość" marki Fisher-Price realizowany na podstawie niniejszego regulaminu,
2. **Regulamin** – dokument opisujący zasady realizacji Konkursu,
3. **Organizator** – organizatorem Konkursu jest 2take.it Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, AL. JANA PAWŁA II 27 00-867, KRS 0000554146 Numer REGON:361357627 Numer NIP:522-302-81-27
4. **Zleceniodawca organizacji Konkursu** - MATTEL POLAND SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ z siedzibą przy ul. PROSTA 67, 00-838 WARSZAWA;
5. **Strona www Konkursu** – strona internetowa pod adresem www.promocje-fisherprice.pl oraz www.podaruj-radosc.pl, na których można przystąpić do Konkursu
6. **Uczestnik** - osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat i posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, zamieszkała na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, biorąca udział w Konkursie zgodnie z regułami przedstawionymi w Regulaminie. Uczestnikiem konkursu nie mogą być pracownicy Organizatora, Zleceniodawcy organizacji Konkursu oraz członkowie najbliższej rodziny pracowników wymienionych podmiotów. Członkami najbliższej rodziny w rozumieniu Regulaminu są: małżonkowie, osoby pozostające w faktycznym wspólnym pożyciu z pracownikiem, wstępni, zstępni, teściowie i rodzeństwo takich pracowników. Pracownikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę, jak i osoba współpracująca na podstawie umowy cywilnoprawnej (np. na podstawie umowy o dzieło, umowy zlecenia). Określone zasady stosuje się analogicznie do osób (wraz z osobami najbliższymi) wykonujących obowiązki na rzecz Organizatora lub Zleceniodawcy organizacji Konkursu na podstawie powołania lub jako pełnomocnicy, w szczególności członków zarządu, rad nadzorczych i prokurentów.
7. **Produkt** – jeden z dowolnych produktów marki Fisher-Price produkcji Mattel dystrybuowanych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej przez Zleceniodawcę organizacji Konkursu.
8. **Dowód zakupu** – dowodem zakupu w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest wyłącznie paragon fiskalny lub faktura (zwane dalej łącznie dokumentem fiskalnym) potwierdzająca dokonanie sprzedaży konsumenckiej co najmniej jednego Produktu. Za dowód zakupu uznaje się dokument fiskalny dokumentujący czynności opisane w zdaniu poprzednim, jeśli został wystawiony w terminie od dnia 06.11.2023 roku do 24.12.2023. Dokument fiskalny jest uznawany za Dowód zakupu pod warunkiem, że w terminie powyższym cena za Produkt została w całości uiszczona do dnia 24.12.2023 roku (za uiszczenie ceny uznaje się przekazanie gotówki lub wpłynięcie całości środków pieniężnych na rachunek sprzedającego). Dowód zakupu jest w stanie, który nie wywołuje wątpliwości co do zawartych na nim treści, w szczególności pozwala na bezproblemowe zeskanowanie go w ramach systemu informatycznego udostępnionego przez Organizatora. Uczestnik, pod rygorem utraty prawa do otrzymania nagrody, ma obowiązek:

- a. przechowywać Dowód zakupu przez okres trwania konkursu i 60 dni po jego zakończeniu;
 - b. udostępnienia Organizatorowi oryginału Dowodu zakup niezwłocznie po wezwaniu Uczestnika przez Organizatora. Brak wykonania tego obowiązku, może skutkować odmową przekazania nagrody wygranej w Konkursie.
9. **Klasyfikacja** – prowadzona przez Organizatora w wersji elektronicznej lista Uczestników określająca dla każdego uczestnika najlepszy czas ukończenia gry pamięciowej, o której mowa w § 2 ust 1. Uczestnicy, którzy nie ukończyli gry w czasie wyznaczonym przez Organizatora nie są uwzględniani w klasyfikacji. Informacje o Klasyfikacji i zajętych miejscach będą przesłane Uczestnikowi na podany przez niego adres email do 30 dni po zakończeniu każdego etapu Konkursu, o którym mowa w § 5 ust. 2. Wspomniana w poprzednim zdaniu informacja będzie dotyczyła jedynie etapu Konkursu, w którym brał udział Uczestnik.

Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U.z 2009r.Nr 09,poz.1540).

§ 2 Przedmiot i zasady Konkursu

1. Przedmiotem konkursu jest współzawodnictwo Uczestników w cyfrowej grze pamięciowej (zwanej dalej Grą) udostępnionej przez Organizatora na Stronie www Konkursu.
2. W ramach Gry są prezentowane Uczestnikowi do rozwiązania zadania testujące jego zdolności pamięciowe. Dokonywany jest automatyczny pomiar czasu rozwiązywania zadań. Uczestnik otrzymuje 20 sekund na rozwiązanie wszystkich zadań (Czas Gry). Po rozwiązaniu całości zadań pamięciowych zaprezentowanych w Grze (ukończenie Gry) czas Uczestnika jest zapisywany przez Organizatora na serwerze. Pomiar czasu następuje z dokładnością do 0,01 sekundy. Uczestnik otrzymuje możliwość zagrania trzy razy. Do klasyfikacji zapisywany jest najkrótszy czas spośród trzech gier.
3. Do kolejnej gry spośród trzech można wrócić w dowolnym momencie. Przerwana gra uznawana jest za zakończoną, a jedna z trzech szans na grę uznawana za wykorzystaną.
4. Klasyfikacja Uczestników opiera się na porównaniu czasu ukończenia Gry. Osoby z krótszym czasem będą zajmować wyższe miejsca w klasyfikacji niż osoby z dłuższym czasem.
5. W przypadku, jeśli kilku uczestników uzyskało ten sam czas, o kolejności decyduje to, który z nich zakończył Grę wcześniej (wcześniejsza data i godzina).
6. Zwycięzcą Konkursu jest osoba, która uzyskała najkrótszy czas ukończenia Gry z zastrzeżeniem ust. 4 powyżej. Laureatami Konkursu są osoby, które osiągnęły kolejne - po zwycięzcy - najkrótsze czasy ukończenia Gry.
7. Każdy z Uczestników może przystąpić do Gry więcej niż jeden raz na warunkach określonych w § 3 ust 4. W takim przypadku Klasyfikacja wskazuje wynik uzyskany w najlepszej próbie Uczestnika.
8. Konkurs trwa w okresie od 06.11.2023 roku godzina 00:01 do 24.12.2023 roku godzina 23:59, przy czym decyduje data wczytania dokumentu zakupu i zakończenia

gry, a nie zapisana data na dokumencie zakupu. Do Gry rozpoczętej a nie ukończonej przed 24.12.2023 roku godzina 23:59 stosuje się ust. 9 poniżej.

9. Zachowania uczestników w ramach Konkursu powinna cechować dbałość o to, żeby ich rywalizacja w Grze opierała się jedynie na testowaniu ich zdolności pamięciowych. Wszelkie zachowania, które pomagają ukończyć Grę przy zastosowaniu metod czy technik nie bazujących na pamięci uczestnika uznaje się za sprzeczne z regulaminem. Organizator ma prawo na tej podstawie dokonać dyskwalifikacji Uczestnika.
10. Dyskwalifikacji i ew. blokadzie konta podlega używanie wszelkich masowych, a w szczególności zautomatyzowanych działań, w tym prowadzących do przeciążenia systemu.
11. Próba Uczestnika, w której rozpoczął Grę, a nie ukończył wszystkich zadań w Czasie Gry, nie podlegają klasyfikacji.
12. W przypadku dyskwalifikacji Uczestnik jest usuwany z Klasyfikacji, a jego konto zostaje zablokowane.

§ 3 Przystąpienie do Konkursu

1. Aby przystąpić do Konkursu Uczestnik w terminie od 06.11.2023 roku godzina 00:01 do 24.12.2023 roku godzina 23:59 musi:
 - a. zarejestrować się na Stronie [www Konkursu](#) podając swój email;
 - b. zaakceptować warunki niniejszego regulaminu, a także regulacje Organizatora dotyczące ochrony danych osobowych;
 - c. przesłać przy użyciu narzędzi udostępnionych przez Organizatora skan/zdjęcie Dowodu Zakupu.
 - d. odpowiedzieć na dwa pytania
2. Po dokonaniu czynności określonych w ust. 1 powyżej Uczestnik może przystąpić do Gry. Dane uczestnika są rejestrowana przez Organizatora.
3. Jeśli uczestnictwo w Grze jest znacząco utrudnione lub uniemożliwione ze względu na błędy lub problemy techniczne leżące po stronie Organizatora Uczestnik może go wezwać do powtórzenia podejścia do Gry kierując email pod adres contact@2take.it wraz z dokładnym udokumentowaniem problemów technicznych, które napotkał.
4. Uczestnik może brać udział w Grze kilka razy na następujących warunkach:
 - a. przesłanie kolejnego unikalnego skanu/zdjęcia Dowodu Zakupu uprawnia uczestnika do podjęcia kolejnej próby w Grze (jeden unikalny Dowód Zakupu uprawnia do jednej próby);
 - b. jedynie najlepsza próba Uczestnika zostanie umieszczona w Klasyfikacji.
 - c. w związku z p. b powyżej uczestnik może wygrać nagrodę tylko raz
5. W przypadku problemów technicznych Uczestnik może skontaktować się z Organizatorem pod adresem email: contact@2take.it w celu uzyskania pomocy technicznej.
6. Wszelkie niezamierzone celem Konkursu oraz naruszające równość rywalizacji zachowania Uczestnika, w tym ingerencje techniczne w funkcjonowanie Gry lub Strony [www Konkursu](#) (np. próby modyfikacji kodu, nielegalna aktywność na serwerze, działania polegające na celowym nadmiernym obciążaniu systemu informatycznego, w tym dokonywanie masowych zgłoszeń), będą wiązały się z dyskwalifikacją Uczestnika i zablokowaniem jego konta.

§ 4 Wymagania techniczne

Minimalne wymagania sprzętowe udziału w Konkursie obejmują:

1. urządzenie techniczne pozwalające na obsługę przeglądarki internetowej;
2. aktualną przeglądarkę internetową z włączoną obsługą plików cookie i JavaScript;
3. aparat lub skaner pozwalający na wykonanie skanów lub zdjęć Potwierdzeń zakupów;
4. należący do uczestnika adres email, przez który będzie następować komunikacja w ramach Konkursu.

§ 5 Etapy konkursu, rozstrzygnięcie konkursu i nagrody

1. Po przeprowadzeniu skutecznym czynności opisanych w § 3 ust 1. Uczestnik otrzymuje "video tutorial" na podany w procesie rejestracji adres email (nagroda gwarantowana - niespodzianka)
2. Konkurs jest realizowany w 7 tygodniowych etapach, które będą się odbywać w dniach:
 - a. 06.11.2023 - 12.11.2023
 - b. 13.12.2023 - 19.12.2023
 - c. 20.11.2023 - 26.11.2023
 - d. 27.11.2023 - 03.12.2023
 - e. 04.12.2023 - 10.12.2023
 - f. 11.12.2023 - 17.12.2023
 - g. 18.12.2023 - 24.12.2023
3. W oparciu o Klasyfikację, w terminie do 30 dni od daty końcowej Konkursu poinformujemy uczestników na podany przez nich email oraz na stronie www Konkursu, o osiągniętym wyniku w Klasyfikacji. Finalne rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi do dnia 01.03.2024 roku w oparciu o Klasyfikację i ew. zgłaszane reklamacje.
4. Pięć osób z najlepszymi wynikami wskazanymi w Klasyfikacji w danym etapie otrzyma - zestawy zabawek o wartości 750 zł: "Fisher-Price Little People pociąg ze zwierzątkami HHH93" + "Fisher-Price Linkimals Niedźwiedź Polarny HJR76" + "Fisher-Price Taneczny DJ HND41"
5. Osoby skwalifikowane na miejscach 1-3 w całym okresie Trwania konkursu (nagrody główne) otrzymują:
 - Voucher o wartości 5000 zł (słownie: pięć tysięcy złotych) na "Rodzinny Wyjazd" (każda z osób jeden voucher)
6. Uczestnicy zostaną powiadomieni o wynikach konkursu na podany przez nich przy rejestracji adres email w terminie do 60 dni od dnia rozstrzygnięcia Konkursu. Nagroda zostanie przesłana przez Organizatora niezwłocznie po podaniu przez Uczestnika danych wymaganych do ich dostarczenia w odpowiedzi na email opisany w zdaniu poprzednim.
7. Dwukrotny brak odpowiedzi w ciągu 7 dni kalendarzowych na wiadomości Organizatora dotyczące przekazania danych Uczestnika do wydania nagrody skutkuje anulowaniem wygranej. W takim wypadku wygrane nie przechodzą na kolejne osoby w Klasyfikacji.

8. Przed rozpoczęciem Konkursu Organizator wybiera komisję nadzorującą przeprowadzenie Konkursu zgodnie z Regulaminem. Komisja rozpatruje reklamacje związane z przeprowadzeniem Konkursu. Reklamacje mogą być zgłaszane w formie elektronicznej na adres contact@2take.it najdalej w terminie 14 dni od dnia zakończenia się etapu, co do którego zgłaszana jest reklamacja lub 14 dni od ogłoszenia Klasyfikacji lub otrzymania maila z wynikiem. Rozpatrywanie reklamacji trwa maksymalnie 14 dni liczonych od dnia jej otrzymania. Wyniki konkursu mogą ulec zmianie do daty Finalnego Rozstrzygnięcia Konkursu w razie uwzględnienia reklamacji. Ze swoich działań Komisja sporządza protokół.

§ 6 Rodzaje i zakres usług świadczonych drogą elektroniczną

1. W ramach Konkursu Organizator świadczy usługi drogą elektroniczną w następującym zakresie:
 - a. przechowywanie danych osobowych Użytkownika związanych z Konkursem;
 - b. udostępnianie Gry pamięciowej wraz z obsługą Klasyfikacji;
 - c. komunikacja drogą email w zakresie organizacji Konkursu oraz jego rozstrzygnięcia;
 - d. gromadzenie zdjęć i skanów Dowodów zakupu.
2. Usługi świadczone drogą elektroniczną są nieodpłatne oraz świadczone przez Organizatora wyłącznie w zakresie niezbędnym do prowadzenia Konkursu.
3. Akceptacja warunków w trakcie rejestracji określonej w § 3 ust 1 pkt. a jest równoznaczna ze zgodą na świadczenie usług opisanych w ust. 1 powyżej.

7. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem startu konkursu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, jeśli na skutek działania usługodawców i dostawców Uczestnika (np. przedsiębiorstw telekomunikacyjnych, administratorów sieci komputerowych, wadliwości działania łączy internetowych lub oprogramowania lub sprzętu komputerowego Uczestnika) lub zdarzeń mających charakter siły wyższej (np. wojna, kataklizm), Organizator nie będzie mógł wywiązać się z całości lub części zobowiązań, przewidzianych niniejszym Regulaminem, mimo dochowania przez Organizatora szczególnej staranności.
3. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w Regulaminie w czasie trwania Konkursu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i doprecyzowaniem warunków uczestnictwa w Konkursie, z tym, że zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych Uczestników. Zmiany te obowiązują od dnia zamieszczenia ich na Stronie.
4. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się obowiązujące przepisy prawa polskiego.
5. Sklepy, w których został dokonany zakup, w tym sklepy, które biorą udział w komunikacji promocji, a w szczególności:
Spółka Transgourmet Polska Sp. z o.o. - właściciel sieci sklepów Selgros,
Smyk S.A, al.to Sp. z o.o., Terg S.A. - właściciel sklepów me.pl, Electro oraz Avans
nie odpowiadają za treść niniejszego regulaminu, organizację i przebieg Konkursu, dostępność nagród oraz ewentualne reklamacje.

