



SOSNOWIEC PLAZA

CENTRUM HANDLOWE

REGULAMIN PROMOCJI „AKADEMIA SZTUK WIRTUALNYCH”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- Przewidziana niniejszym regulaminem promocja prowadzona jest pod nazwą „Akademia sztuk wirtualnych” (dalej jako „Promocja”).
- Organizatorem promocji jest Ewa Szafran-Kozińska prowadząca działalność gospodarczą pod firmą Pixelmakers Ewa Szafran-Kozińska, z siedzibą w Gliwicach przy ul. Wiślana 27/3, 44-119 Gliwice, NIP: 631-110-33-72 (dalej: „Organizator”), działająca na zlecenie Sosnowiec Property KLP Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Warszawie, przy Al. Armii Ludowej 26, 00-609 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 627274, NIP: 5213414136 (dalej: „Zleceniodawca”).
- Fundatorem Nagród jest Sosnowiec Property KLP Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Warszawie, przy Al. Armii Ludowej 26, 00-609 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 627274, NIP: 5213414136 (dalej: „Fundator”).
- Promocja prowadzona będzie na terenie Centrum Handlowego SOSNOWIEC PLAZA, położonego przy ul. Sienkiewicza 2, 41-200 Sosnowiec (dalej: „Centrum”), w dniu 31.08.2019 w godzinach: od 10:00 do 20:00
- W Promocji mogą uczestniczyć tylko osoby fizyczne pełnoletnie będące konsumentem w rozumieniu art. 221 Kodeksu Cywilnego (tj. niedokonyjące zakupu w ramach prowadzonej działalności gospodarczej lub zawodowej), posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, za wyjątkiem pracowników Organizatora, Centrum oraz Klepierre Management Polska sp. z o.o., osób pozostających z nimi w stosunkach cywilnoprawnych, pracowników oraz właścicieli punktów handlowych i usługowych znajdujących się na terenie Centrum oraz członków ich rodzin (krewnych i powinowatych do drugiego stopnia).
- Organizator oświadcza, iż Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą której wynik zależy od przypadku.
- Promocja jest prowadzona zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.

II. ZASADY PROMOCJI

- W Promocji mogą wziąć udział osoby wskazane w §I. pkt. 5, które w czasie jej trwania dokonają zakupów w Centrum i zachowują oryginalny paragon (faktury nie będą akceptowane). Promocja dotyczy zakupu wszelkich produktów lub usług, z wyłączeniem artykułów alkoholowych w rozumieniu ustawy z dnia 26 października 1982 r. o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi, wyrobów tytoniowych oraz wyrobów tytoniowych powiązanych w tym papierosów elektronicznych, produktów leczniczych mleka początkowego oraz wydatków na gry losowe, zakłady wzajemne lub gry na automatach i transakcji kantorowych, doładowań telefonów, transakcji zapłaty za jakiegokolwiek usługi dokonywane u operatorów telekomunikacyjnych, transakcji zapłaty za jakiegokolwiek usługi dokonywane w oddziałach banku, spłaty rat kredytów regulowanych w punktach świadczących tego typu usługi, zakupu kart podarunkowych, wpłat i wypłat w bankomatach.
- W przypadku, gdy na paragonie znajduje się niedozwolony produkt wskazany w pkt. 1 powyżej, kwota paragonu zostanie pomniejszona o wartość takiego produktu.
- Uczestnikiem Promocji zostaje osoba, która przedstawi Organizatorowi paragon na minimalną kwotę 30 złotych brutto. W zamian za to Organizator dopuszcza uczestnika do wzięcia udziału w Konkursie na zasadach opisanych w §III. Regulaminu.
- W Promocji można wziąć udział dowolną ilość razy, o ile każdorazowo spełni się warunki Promocji. Organizator stempluje paragony, na podstawie których uczestnik został dopuszczony do wzięcia udziału w Konkursie, w celu wyeliminowania ich z Promocji.
- W przypadku powzięcia przez Organizatora wątpliwości co do autentyczności paragonu, dopuszczenie do konkursu może zostać wstrzymane do momentu potwierdzenia oryginalności lub pochodzenia paragonu.
- Z wyłączeniem przysługujących Uczestnikowi praw z tytułu rękojmi i gwarancji, po odebraniu nagrody zgodnie z posta-

nowieniami § III pkt. 10 nie ma możliwości zwrotu towaru sprzedawcy na podstawie ostatecznego paragonu. Możliwa jest jedynie wymiana na inny towar tej samej lub wyższej wartości, za zgodą sprzedawcy.

III. ZASADY KONKURSU

- Aby wziąć udział w Konkursie Uczestnik musi zapoznać się z niniejszym Regulaminem.
- Konkurs odbywa się w 5 blokach czasowych. Każdy blok czasowy jest odrębnym konkursem, posiadającym niezależną pulę nagród i odrębnych uczestników.
- Zapisy do konkursów odbywają się w godzinach: 10:00-10:50, 12:00-12:50, 14:00-14:50, 16:00-16:50, 18:00-18:50.
- Konkursy odbywają się w godzinach: od 11:00, od 13:00, od 15:00, od 17:00, od 19:00.
- Zapisanie się uczestnika w konkretnym przedziale czasowym uprawnia go do udziału tylko w jednym, najbliższym konkursie
- Uczestnik podaje swoje imię, które zostanie zapisane przez hostesę. Dodatkowo, każdy z uczestników otrzyma swój unikalny numer gracza, którym będzie jego identyfikatorem w trakcie rozgrywek oraz podczas odbioru nagród.
- Liczba uczestników jest ograniczona. W każdym z 5 konkursów może wziąć udział maksymalnie 40 osób.
- Organizator zastrzega sobie możliwość odmówienia zapisania uczestnika do konkursu, jeśli nie spełni on wymagań zawartych w niniejszym Regulaminie, jeśli zgłosi się po zakończeniu okresu czasowego przeznaczanego na zapisy oraz jeśli limit uczestników do danego konkursu zostanie osiągnięty.
- Gra oznacza zadanie konkursowe, jakie stawiane jest przed uczestnikami. Gra odbywa się z użyciem sprzętu VR (Oculus Rift, HTC VIVE) i polega na rywalizacji w grze Beat Saber.
- Jedna gra trwa około 3 minut.
- Organizator każdorazowo po zakończonej grze będzie zapisywał wynik uczestnika obok jego numeru identyfikacyjnego.
- Zwycięzcą zostaje Uczestnik, który uzyska najwyższy wynik. Adekwatnie przyznawane będą kolejne miejsca konkursowe.
- W przypadku, kiedy 2 lub więcej uczestników uzyska taki sam wynik, zostanie rozegrana dogrywka pomiędzy tymi uczestnikami.
- Nagrody zostaną wręczone bezpośrednio po zakończeniu każdego bloku konkursowego.

IV. ZASADY PRYZNANAWANIA NAGRÓD

- Całkowita ilość Nagród w Konkursie jest ograniczona i wynosi 251 sztuk.
- Nagrody będą wydawane Uczestnikom po zakończonych konkursach.
- Niewydane Nagrody pozostają do dyspozycji Fundatora.
- Nagrody będą wydawane zgodnie z poniższym schematem:
 - I Konkurs (od 11:00). 1-2 miejsce – Plecak szkolny marki St. Right, 3-12 miejsce – Piórniki szkolne marki St. Right, 1-40 miejsce – zegarek młodzieżowy na pasku żelowym.
 - II Konkurs (od 13:00). 1-2 miejsce – Plecak szkolny marki St. Right, 3-12 miejsce – Piórniki szkolne marki St. Right, 1-40 miejsce – zegarek młodzieżowy na pasku żelowym.
 - III Konkurs (od 15:00). 1-2 miejsce – Plecak szkolny marki St. Right, 3-12 miejsce – Piórniki szkolne marki St. Right, 1-40 miejsce – zegarek młodzieżowy na pasku żelowym.
 - IV Konkurs (od 17:00). 1-2 miejsce – Plecak szkolny marki St. Right, 3-12 miejsce – Piórniki szkolne marki St. Right, 1-40 miejsce – zegarek młodzieżowy na pasku żelowym.
 - V Konkurs (od 19:00). 1 miejsce – Konsola do gier, Playstation 4 („Nagroda Główna”), 2-3 miejsce – Plecak szkolny marki St. Right, 4-13 miejsce – Piórniki szkolne marki St. Right, 1-40 miejsce – zegarek młodzieżowy na pasku żelowym
- Do wartości każdej Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie, liczonemu od wartości brutto danej Nagrody w wysokości 10% wartości danej Nagrody. Laureat Konkursu zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie i jest zatrzymywana przez Organizatora w celu rozliczenia podatku. Dodatkowe nagrody pieniężne wynoszą odpowiednio:
 - 116 zł w przypadku Nagrody w postaci Konsoli do gier Playstation 4;
 - 9,50 zł w przypadku Nagrody w postaci Plecaka szkolnego;

- 2,9 zł w przypadku Nagrody w postaci Piórnika szkolnego;
 - 0,55 zł w przypadku Nagrody w postaci Zegarka na pasku żelowym;
- Organizator gwarantuje przyznanie Nagród Laureatom, o ile spełnią wymogi Regulaminu.
 - Nie można zastrzec szczególnych właściwości Nagrody ani wymienić jej na inną. Laureat Konkursu nie może otrzymać w zamian za nagrodę ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego.
 - W momencie odbioru Nagrody Laureat powinien sprawdzić stan Nagrody. Odbiór Nagrody oznacza potwierdzenie, iż jej stan nie budzi zastrzeżeń.

V. REKLAMACJE

- Reklamacje dotyczące przebiegu i organizacji Promocji oraz Konkursu mogą być zgłaszane w czasie ich trwania oraz w terminie 14 dni od dnia ich zakończenia w formie pisemnej na adres email: biuro@pixelmakers.pl.
- Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko Uczestnika, adres oraz dokładny opis okoliczności stanowiących podstawę reklamacji.
- Rozpatrzenia ewentualnych reklamacji dokona Organizator w terminie 14 dni od dnia otrzymania zgłoszenia reklamacyjnego.

VI. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- Uczestnicy Konkursu zobowiązani są do zachowania zasad bezpieczeństwa w trakcie rozgrywek oraz do przestrzegania postanowień regulaminu Centrum.
- Organizator oraz Zleceniodawca nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne szkody, które mogą powstać na osobie lub w mieniu Uczestników Konkursu lub osób trzecich w związku z uczestnictwem w Konkursie.

VII. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

- Administratorem danych osobowych jest Sosnowiec Property KLP Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, przy Al. Armii Ludowej 26, 00-609 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 627274, NIP:5213415136
- Dane osobowe Laureatów Nagród Głównych Konkursu pozyskane przez Organizatora będą przetwarzane 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 (dalej: „RODO”) wyłączenie w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu tj. w celu wydania Nagród, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, wykonywania prawa rękojmi, wykonania niezbędnych obowiązków prawnych ciążyących na organizatorze w tym odprowadzenia podatku dochodowego od wygranych Nagród w Konkursie.
- Podanie danych osobowych przez Laureatów Nagród Głównych jest dobrowolne, lecz niezbędne do odebrania Nagrody.
- Laureatom Nagród Głównych przysługuje prawo dostępu do podanych przez siebie danych osobowych, prawo żądania sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania podanych danych osobowych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania podanych danych osobowych, prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie, co pozostanie bez wpływu na zgodność z prawem ich przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, w związku z powyższym Laureat Nagrody Głównej może skontaktować się z Inspektorem Danych Osobowych pod adresem iod.pl@klepierre.com.
- Klauzula informacyjna stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- Regulamin niniejszego Konkursu będzie dostępny w Punkcie Obsługi Konkursu w terminie 31.08.2019 r. w godzinach otwarcia Centrum oraz w siedzibie Organizatora.
- W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego.
- Warunkiem wzięcia udziału w Promocji jest zapoznanie się Uczestnika z Regulaminem i zaakceptowanie jego warunków oraz zapoznanie się i zaakceptowanie warunków określonych w Załącznikach niniejszego Regulaminu.