

## **Regulamin konkursu „nimm2 żujki” ogłoszonego przez Serwis Internetowy „Ciufcia.pl”**

### **1. Informacje ogólne**

1. Prowadzący Serwis Internetowy „Ciufcia.pl” HanBright S.A. z siedzibą w Krakowie ogłasza konkurs.
2. Zadanie konkursowe polega na zagranie w grę, której celem jest utworzenie z wystrzeliwanych kulek łańcuchów co najmniej 3 kulek tego samego koloru . Wtedy kulki znikają, a Użytkownik (dalej także: Uczestnik) dostaje punkty. Za każdą zbitą kulkę Użytkownik otrzymuje 10 punktów. W przypadku długich łańcuchów tego samego koloru Użytkownik otrzymuje określoną większą ilość punktów. Dodatkowe punkty Użytkownik otrzymuje również w momencie wystrzelenia kulki mnożące zdobyte za jej pomocą punkty.
3. Uczestnicy mogą wziąć udział w Konkursie tylko za pośrednictwem Serwisu.
4. Regulamin stanowi podstawę Konkursu i określa prawa i obowiązki jego Uczestników.
5. Uczestnictwa w Konkursie, jak i praw i obowiązków z nimi związanych, w tym także prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby.
6. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne.
7. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy Organizatora, jak również ich małżonkowie, dzieci, rodzice oraz rodzeństwo.
8. Konkurs skierowany jest do dzieci – wyłącznie za zgodą swoich rodziców lub opiekunów prawnych, oraz dorosłych posiadających pełną zdolność do czynności prawnych.
9. Każdy uczestnik może uczestniczyć w grze konkursowej bez ograniczeń, zastrzegając, że jeden Uczestnik, może tylko raz zdobyć nagrodę. Najlepszy wynik użytkownika zostaje zapisany co automatycznie zapisuje się w rankingu.
10. Każdy z uczestników wyraża zgodę na publikowanie listy rankingowej przez Organizatora, w szczególności na stronach serwisu Ciufcia.pl. Zgoda powyższa obejmuje również zgodę na przetwarzanie ewentualnych danych osobowych zawartych w liście rankingowej (nick/login) przez Organizatora i Sponsora.
11. Z uwagi na publikację listy rankingowej obejmującej login (nick) Uczestnika Organizator zastrzega, że udziału w Konkursie nie mogą brać osoby, których login obejmuje wyrażenia powszechnie uważane za wulgarne czy nieprzyzwoite. W przypadku udziału w Konkursie takiej osoby Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia jej konta jako Uczestnika Konkursu.

12. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją przez uczestnika Regulaminu w całości. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.

## **2. Organizator konkursu**

1. Organizatorem konkursu jest prowadząca serwis internetowy „Ciufcia.pl” spółka HanBright S.A. z siedzibą w Krakowie (30-331) ul. Ludwinowska 11/11, zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000390110, REGON 120782640, NIP 677-231-79-29, kapitał zakładowy Spółki 100.000,00 zł (opłacony w całości).
2. Sponsorem nagród jest Storck Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Prosta 70, 00-838 Warszawa, pod nr KRS 0000026208 wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000026208, REGON 012014323, NIP 526-015-09-86, kapitał zakładowy 172 728,00 zł.

## **3. Termin konkursu**

1. Czas trwania konkursu to 4 tygodnie tj.: 24.09.2013 – 22.10.2013.
2. Użytkownicy serwisu mogą korzystać z gry konkursowej do dnia 22.10.2013.

## **4. Przebieg konkursu**

1. Uczestnicy wykonują zadanie konkursowe po dokonaniu rejestracji jako Użytkownik serwisu oraz uzupełnieniu danych (Konto) o adres e-mail. W przypadku, gdy Uczestnikiem Konkursu jest dziecko, rodzic lub opiekun prawny wpisuje swoje dane. Wpisanie adresu e-mail rodzica lub opiekuna prawnego jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na udział jego dziecka lub podopiecznego w Konkursach organizowanych na stronach Serwisu przez Organizatora.
2. Uczestnicy po zalogowaniu w Serwisie wykonują zadanie konkursowe polegające na nakierowaniu kulki w odpowiednim kierunku, wystrzeleniu jej i utworzeniu z wystrzelonych kulek łańcuchów tego samego koloru. Zadaniem użytkownika jest zestrzelenie jak największej ilości łańcuchów. Co określoną ilość czasu, pojawia się na górze pola gry nowa linia kulek, powodująca zbliżanie się górnych struktur ku dołowi ekranu. Uczestnik musi zestrzelić wspomnianą wyżej ilość kulek zanim struktury dotkną dolnej krawędzi pola gry. Po zapisaniu przez uczestnika swojego wyniku, jest on publikowany w Serwisie i podlega wglądowi dla

innych użytkowników. Zadaniem uczestnika jest zebranie największej ilości punktów. Wyniki, które zdobędą największą liczbę punktów wygrywają nagrody.

3. W przypadku, gdy kilku Uczestników otrzymało tę samą ilość punktów uprawniających do nagród, wygrywa Uczestnik, którego wynik został najwcześniej zapisany w systemie informatycznym konkursu.
4. Jeden Uczestnik może tylko raz zdobyć nagrodę.

## **5. Nagrody**

1. Nagrody otrzymują Uczestnicy, którzy zdobędą najwięcej punktów w rankingach dziennych (nagrody dzienne) i tygodniowych (nagrody główne).
2. Nagrody główne otrzymuje 20 uczestników (5-ciu uczestników każdego tygodnia), którzy zdobędą największą ilość punktów w rankingu tygodniowym.
3. Codziennie najlepszy wynik w rankingu dziennym zdobywa nagrodę dzienną w postaci miesięcznego darmowego kodu dostępu do Ciufcia.pl. Miejsca 2-10 w rankingu dziennym zdobywają nagrody dzienne w postaci tygodniowego darmowego kod dostępu do Ciufcia.pl.
4. Nagrodami są:
  - a. nagrody główne – maskotki Furby,
  - b. nagrody dzienne – jeden miesięczny kod dostępu do Ciufcia.pl oraz dziewięć tygodniowych kodów dostępu do Ciufcia.pl .
5. Aby uchronić się przed nieuczciwymi graczami, Organizator wprowadzi zabezpieczenia, które będą barierą dla nieuczciwych graczy. Nieuczciwy gracze nie mogą uczestniczyć w Konkursie, a ich Konta mogą zostać usunięte.
6. Nagrody zostaną wysłane pocztą na koszt Organizatora w terminie 14 (czternastu) dni od ogłoszenia wyników Konkursu, na adres wskazany przez Uczestnika w e-mailu skierowanym na adres: [zujki@ciufcia.pl](mailto:zujki@ciufcia.pl) Uczestnik zobowiązany jest do podania swojego adresu w terminie 7 dni od dnia poinformowania go o uzyskaniu nagrody. Organizator może skontaktować się z Uczestnikiem w celu ustalenia ewentualnego innego sposobu odbioru nagrody. W przypadku osobistego odbioru nagrody w celu dokonania identyfikacji Uczestnika, winien on lub jego rodzic lub opiekun prawny okazać dokument tożsamości ze zdjęciem.
7. Warunkiem realizacji prawa do nagrody przez Uczestnika Konkursu jest podanie, prawidłowych danych kontaktowych – imienia, nazwiska, adresu e-mail, oraz adresu pocztowego.

8. Jeżeli Uczestnik Konkursu nie spełni któregokolwiek z warunków udziału w Konkursie lub nie odbierze przyznanej mu nagrody mimo awizowania przesyłki, jego prawo do nagrody wygasa. W takim wypadku nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości związane z opóźnieniem lub niedoręčeniami nagrody wynikające z błędnego podania przez Uczestnika Konkursu adresu lub z przyczyn przez Organizatora niezawinionych.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niezgodne ze stanem faktycznym podanie przez nagrodzonego Uczestnika Konkursu danych adresowych oraz za wszelkie zmiany danych służących do identyfikacji Uczestnika Konkursu dokonanych po ich przekazaniu Organizatorowi.

#### **6. Postępowanie reklamacyjne**

1. Reklamacje dotyczące spraw związanych z Konkursem należy składać na piśmie wraz z uzasadnieniem do Organizatora na adres: HanBright S.A. 30-331 Kraków, ul. Ludwinowska 11/11, z dopiskiem „Reklamacja Żujki” w terminie do 7 dni ogłoszenia wyników Konkursu – na adres mailowy: [zujki@ciufcia.pl](mailto:zujki@ciufcia.pl).
2. Reklamacje rozpatrywać będzie Organizator drogą mailową w terminie 30 dni od dnia ich otrzymania.

#### **7. Ochrona danych osobowych**

1. Zasady dotyczące ochrony danych osobowych określone są Regulaminie Serwisu [[link](#)]. Podanie danych osobowych jest dobrowolne.

#### **8. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Konkursu jest dostępny na stronach Serwisu.
2. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. Wiążącą moc prawną mają jedynie postanowienia niniejszego Regulaminu. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
3. Organizator zastrzega sobie uprawnienie do zmiany niniejszego Regulaminu, pod warunkiem, że nie naruszy to już nabytych praw Uczestników Konkursu. Zmieniony regulamin zostanie umieszczony na stronie internetowej Serwisu.