

REGULAMIN PROMOCJI „ŻYCIE BEZ SMARTFONA”

§1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem promocji jest Onsen Sp. z o.o. z siedzibą przy ulicy Marii Skłodowskiej-Curie 71G w Toruniu (KRS 0000588698, REGON 363084435, NIP 9562314576), zwana dalej Organizatorem.
2. Fundatorem nagrody jest Organizator.
3. Konkurs nie jest stworzony, administrowany ani sponsorowany przez spółki prowadzące portale społecznościowe, w których został ogłoszony. Portale te nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek działania związane z organizacją konkursu.
4. Celem konkursu jest wybranie 3 najbardziej kreatywnych, wyróżniających się odpowiedzi spośród nadesłanych zgłoszeń.

§2

Warunki uczestnictwa

1. W konkursie mogą wziąć udział wyłącznie osoby fizyczne, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, które posiadają aktywny profil w portalu społecznościowym Facebook lub/i Instagram oraz są w stanie wskazać miejsce wysyłki nagrody na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Zakazane jest jednak korzystanie przez jedną osobę z więcej niż jednego profilu w portalu społecznościowym Facebook, a w szczególności przez stworzenie fikcyjnego profilu. W przypadku powstania uzasadnionego podejrzenia o korzystaniu przez Uczestnika z fikcyjnego profilu, zgłoszenia takiej osoby zostaną usunięte.
3. Warunkiem udziału w konkursie jest stworzenie filmu wideo o treści zgodnej z zadaniem konkursowym, a następnie opublikowanie go w formie posta dostępnego publicznie na swoim profilu w portalu społecznościowym Facebook lub/i Instagram przy oznaczeniu profilu Organizatora oraz umieszczeniu w opisie dwóch hashtagów, tj. #onsen oraz #materace.
4. Konkurs będzie przeprowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej od dnia 15 lipca 2024 roku od godziny 10:00 do dnia 25 lipca 2024 roku do godziny 23:59. Organizator poinformuje o konkursie za pomocą środków masowego przekazu, a przede wszystkim przez zamieszczenie dostępnych publicznie postów na swoich profilach portalach społecznościowych Facebook oraz Instagram.
5. Laureaci konkursu zostaną powiadomieni o wygranej w poście, jaki Organizator doda na swoich profilach portalach społecznościowych Facebook oraz Instagram,

a także przez wystanie wiadomości prywatnej przesłanej na profil, z którego opublikowano wpis biorący udział w konkursie. Nastąpi to nie później niż w ciągu 10 dni od zakończenia Konkursu.

6. Laureaci zobowiązani są do wskazania danych do wysyłki nagrody w terminie do dnia 5 dni od otrzymania informacji o nagrodzie. Na dane te składają się: imię, nazwisko, adres korespondencyjny, numer telefonu, adres poczty elektronicznej. Dane te będą przetwarzane przez Organizatora zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Nagrody zostaną wysłane kurierem wyłącznie na terenie Rzeczypospolitej Polskiej maksymalnie w ciągu 7 dni od dnia przekazania przez Organizatorowi wskazanych danych.

7. W przypadku odmowy podania danych osobowych wskazanych w ust. 6 we wskazanym terminie lub w przypadku niewyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych, Organizator może zdecydować o przepadku nagrody lub jej przekazaniu innemu uczestnikowi. Przepadek nagrody może nastąpić również w sytuacji, gdy okaże się, że laureat nie spełnia warunków uczestnictwa w konkursie.

§3

Zadanie konkursowe

1. Aby wziąć udział w Konkursie należy stworzyć trwający przynajmniej 30 sekund film lub animację, w której uczestnik przedstawi jeden dzień ze swojego życia, w którym nie używa telefonu. Treść powinna być merytoryczna. Dopuszcza się też treści humorystyczne. Film może zostać stworzony w dowolnym formacie, a jego rozdzielczość powinna nadawać się do dalszego rozpowszechniania przez Organizatora.

2. Pracę należy udostępnić w formie posta dostępnego publicznie na swoim profilu w portalu społecznościowym Facebook lub/i Instagram przy oznaczeniu profilu Organizatora oraz umieszczeniu w opisie dwóch hashtagów: *#onsen #materace*.

3. Każdy uczestnik może zgłosić tylko jedną propozycję odpowiedzi. Dodatkowe komentarze pod postem konkursowym nie będą brane pod uwagę.

4. Spośród wszystkich zgłoszeń Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora wybierze trzy najbardziej kreatywne zgłoszenie, które zostaną nagrodzone. Przy wyborze zwycięzcy Komisja Konkursowa kierować się będzie swoim własnym uznaniem, biorąc pod uwagę oryginalność oraz kreatywność przy wykonaniu zadania konkursowego.

5. Organizator zwraca uwagę na poszanowanie twórczości innych i zachowanie kultury w wypowiedziach. W szczególności unikać należy naruszania prawa autorskiego i praw pokrewnych. Nie dopuszcza się generowania filmów za pomocą narzędzi AI (sztuczna inteligencja). W przypadku wykrycia działań niezgodnych z regulaminem, próby wpływania na wyłonienie zwycięzcy w sposób niedozwolony, dany uczestnik może zostać wykluczony z konkursu.

6. Zgłoszenie konkursowe powinno być zgodne z prawem oraz ogólnie przyjętymi normami współżycia społecznego. W szczególności nie może zawierać treści powszechnie uznanych za obraźliwe czy naruszać praw osób trzecich. Zgłoszenia naruszające wskazane normy będą usuwane i dyskwalifikowane z konkursu.

7. Uczestnik z chwilą dodania zgłoszenia konkursowego udziela Organizatorowi nieodpłatnej, przenoszalnej, lecz niewyłącznej licencji do korzystania z przedmiotów praw własności intelektualnej zawartych w danym zgłoszeniu konkursowym niezależnie od otrzymania przez Uczestnika nagrody, a w szczególności z utworów bez ograniczeń terytorialnych, czasowych lub ilościowych, z prawem do udzielania sublicencji, na wszelkich polach eksploatacji. Do nich należą przede wszystkim:

- 1) utrwalenie i zwielokrotnienie dowolną techniką;
- 2) wprowadzenie do obrotu;
- 3) wykorzystanie całości i pojedynczych elementów dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych oraz korzystanie z nich w ramach materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi 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;
- 4) rozpowszechnianie i udostępnianie w sieci Internet poprzez wprowadzenie do pamięci komputera bez względu na ilość nadań, emisji, wytworzonych egzemplarzy.

W związku z powyższym Organizator może zażądać od Uczestnika przekazania oryginalnego pliku wideo.

§4 Nagroda

1. Nagroda za pierwsze miejsce to wybrana po konsultacji z doradcą Organizatora poduszka ortopedyczna z kolekcji Organizatora w wersji Skin+ (Yoko, Asana, Enso lub Hiro) oraz opaska na oczy do spania.

2. Nagroda za drugie miejsce to wybrana po konsultacji z doradcą Organizatora poduszka ortopedyczna z kolekcji Organizatora w wersji Standard (Yoko, Asana, Enso lub Hiro).

3. Nagroda za trzecie miejsce to to poduszka klasyczna Skin+ w rozmiarze 40x60.

4. Uczestnicy, których prace będą szczególnie wyróżniać się na tle innych, mogą otrzymać przyznane przez Organizatora nagrody specjalne, na które składać mogą się produkty znajdując się w ofercie Organizatora.

5. Wyłączone jest prawo żądania przez Uczestnika wypłaty równowartości nagrody w gotówce bądź prawo jej zamiany na inną nagrodę.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe dane wskazane przez uczestnika, a w szczególności za zmianę danych osobowych uniemożliwiających odszukanie uczestnika i poinformowanie o przyznaniu nagrody.

§5

Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje oraz uwagi dotyczące zasad, przeprowadzenia lub rozstrzygnięcia konkursu prosimy zgłaszać do Organizatora pocztą elektroniczną na adres *biuro@onsen.eu*.

2. Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko uczestnika oraz uzasadnienie reklamacji.

3. Reklamacje rozpatrywane są w terminie 30 dni od daty ich wpływu.

§6

Obowiązek informacyjny

1. Informujemy, że administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Onsen Sp. z o.o.

2. Dane osobowe będą przetwarzane w celu i zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, a więc na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679. Dane zostaną zebrane za pośrednictwem portali społecznościowych Facebook oraz Instagram.

3. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji konkursu, w tym wydania nagrody i ogłoszenia informacji o zwycięzcach, a także przechowywane do momentu przedawnienia ewentualnych roszczeń lub wygaśnięcia obowiązku archiwizacji danych wynikającego z przepisów prawa.

§7

Postanowienia końcowe

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa obowiązujące na dzień ogłoszenia konkursu.

2. Spory odnoszące się i wynikające z konkursu będą rozwiązywane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.