

**REGULAMIN KONKURSU**  
**„TEB Technikum – kariera e-sportowca”**

Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie „kariera e-sportowca” (dalej: „Konkurs”).

**§ 1. Organizator**

1. Organizatorem konkursu jest TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu przy al. Niepodległości 2, 61-874 Poznań, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego numer KRS 0000311666, REGON: 300879141, NIP: 7781456499 (dalej jako „Organizator”).
2. Organizator przeprowadza czynności związane z obsługą techniczną Konkursu i wyłonieniem zwycięzców.
3. Organizator przeprowadza Konkurs z wykorzystaniem specjalnego dedykowanego landing page Organizatora zlokalizowanego pod adresem <https://www.technikum.pl/fortnite> (dalej jako: „landing page Organizatora”) oraz jest oparty na grze „Fortnite”, a także może być promowany w serwisach typu *social media* przez Organizatora wskazanych w treści Regulaminu. Do udziału w Konkursie niezbędne jest również posiadanie konta w serwisie „Discord”.
4. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany ani zarządzany przez Epic Games, Inc. będącym właścicielem praw do gry – „Fortnite” lub innymi serwisami społecznościowymi, w związku z powyższym wszelkie pytania, komentarze, skargi i reklamacje związane z Konkursem powinny być kierowane wyłącznie do Organizatora mailowo na adres [konkurs@technikum.pl](mailto:konkurs@technikum.pl)
5. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj. Dz. U. z 2019 r. poz. 847).
6. Organizator przeprowadza konkurs we współpracy z youtuberem i influencerem „Jacobem”, który zapowiada Konkurs na swoim kanale w serwisie „YouTube” oraz w serwisach „Instagram” i „Discord” oraz będzie uczestniczył w realizacji konkursu we wszystkich etapach konkursu na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie (dalej jako: „Influencer”).
7. Organizator oświadcza, że Administratorem danych osobowych Uczestnika Konkursu jest TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, ul. al. Niepodległości 2, 61-874 Poznań. Administrator oświadcza, iż dane osobowe zbierane i przetwarzane przez Organizatora będą wykorzystywane wyłącznie w ramach i na potrzeby przeprowadzenia 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) (dalej: „Rozporządzenie”), w tym na potrzeby wyłonienia Laureata konkursu oraz ustalenia tożsamości Laureata konkursu, skontaktowania się z Laureatem konkursu po rozstrzygnięciu, odprowadzenia stosownego podatku od otrzymanej przez Laureata nagrody, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji oraz w celu obrony lub dochodzenia ewentualnych roszczeń.

8. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919, 920 i 921 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny (t.j. Dz. U. z 2019 r. poz. 1145).

## **§ 2. Warunki uczestnictwa w Konkursie**

1. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Udział w Konkursie polega na dokonaniu zgłoszenia konkursowego, a następnie wzięciu udziału w rywalizacji konkursowej zgodnie z postanowieniami § 3 Regulaminu Konkursu.
3. Konkurs będzie podzielony na etapy:
  - a) I etap - udzielenie odpowiedzi na otwarte pytanie Konkursowe;
  - b) II etap – wzięcie udziału w rozgrywce finałowej w grze „Fortnite”.
4. Do drugiej części rozgrywki, czyli pojedynku na specjalnie przygotowanych mapach w grze „Fortnite” zaproszonych zostanie 60 osób, które udzieliły najbardziej kreatywnych odpowiedzi, w tym:
  - a) 30 osób, które spełniają warunki udziału w konkursie określone w § 2 ust. 5 Regulaminu oraz
  - b) 30 osób, które spełniają warunki, o których mowa w § 2 ust. 5 oraz są uczniami VII lub VIII klasy szkół podstawowych (ze względu na przewidzianą nagrodę specjalną dla tych uczestników, o której mowa w par. 4 ust. 1 pkt e) niniejszego Regulaminu).
5. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, które w momencie przystąpienia do Konkursu:
  - a) mają miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
  - b) posiadają przynajmniej ograniczoną zdolność do czynności prawnych, z tym zastrzeżeniem, że dysponują one przez cały czas trwania Konkursu, a w przypadku złożenia reklamacji także w chwili jej składania, zgodę swojego przedstawiciela ustawowego (rodzica, opiekuna prawnego) na uczestnictwo w Konkursie, którą to zgodę przedstawią na każde żądanie Organizatora;
  - c) zapoznali się z Regulaminem Konkursu i akceptują jego postanowienia;
  - d) posiadają swoje konto osobiste w serwisie „Discord” założone i prowadzone zgodnie z regulaminem Serwisu (zwanym dalej „Profil”).
6. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora, oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu, a także członkowie najbliższych rodzin tych osób. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców, krewnych i powinowatych drugiego stopnia i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
7. Każda osoba może dokonać tylko jednego zgłoszenia do udziału w Konkursie.
8. Udział w Konkursie i udostępnienie związanych z tym danych, w tym danych osobowych jest całkowicie dobrowolne oraz darmowe. Podanie danych jest jednak niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
9. Do udziału w Konkursie niezbędne jest także sprawne działanie mikrofonu w komputerze Uczestnika, bowiem w rozgrywce finałowej Uczestnik korzysta z

mikrofonu i komunikacja głosowa jest niezbędna do wzięcia udziału w rozgrywce oraz będzie jej elementem. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie jego głosu w filmach promocyjnych Organizatora, które zostaną wykonane na podstawie zapisu finału rozgrywki „Fortnite”.

10. Brak spełnienia któregokolwiek z warunków określonych w Regulaminie stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Konkursu, a w przypadku późniejszego wykrycia tych okoliczności, w tym po dniu wydania nagrody, prawo do dochodzenia jej zwrotu.
11. W trakcie drugiego etapu konkursu (rozgrywka Fortnite *live*) Uczestnicy są zobowiązani do stosowania się do postanowień niniejszego Regulaminu, w tym do nie naruszania jakichkolwiek dóbr osobistych oraz nie kierowania negatywnych wypowiedzi pod adresem Organizatora, Influencera lub innych Uczestników.
12. Do udziału w Konkursie mogą przystąpić uczniowie VII i VIII klas szkół podstawowych lub inne osoby, które spełniają warunki określone w § 2 ust. 5 Regulaminu – dokonując zgłoszenia konkursowego zgodnie z § 3 Regulaminu Konkursu.
13. Wzięcie udziału w Konkursie tj. zamieszczenie na landing-page Organizatora swoich danych oraz udzielenie odpowiedzi na pytanie otwarte oznacza zgodę Uczestnika na warunki określone w niniejszym Regulaminie i zaakceptowanie niniejszego Regulaminu przez Uczestnika, a także zgodę na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika w celach określonych niniejszym Regulaminem tj. imienia i nazwiska, adresu e-mail, daty urodzenia (celem weryfikacji warunków udziału w Konkursie oraz dalszej komunikacji z Uczestnikiem i poinformowania o nagrodach) oraz umieszczenie niezbędnych danych na stronie www TEB Technikum celem poinformowania innych Uczestników o wynikach Konkursu. Uczestnik wyraża zgodę także na wykorzystanie jego głosu w zakresie niezbędnym do opublikowania relacji z rozgrywki finałowej Konkursu w celach promocyjnych Organizatora.
14. Uczestnik, który przystąpił do Konkursu jest związany niniejszym Regulaminem.
15. Osoba dodająca odpowiedź na pytanie otwarte oświadcza jednocześnie, że posiada do niej pełnię praw autorskich, w tym prawo do dysponowania wizerunkiem osób w nim utrwalonych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie naruszenia praw osób trzecich dokonane przez Uczestnika w czasie trwania Konkursu. Wszelkie roszczenia dotyczące naruszenia tych praw kierowane będą bezpośrednio do Uczestnika Konkursu, który będzie ponosił odpowiedzialność odszkodowawczą z tytułu naruszenia jakichkolwiek praw osób trzecich do dokonanego zgłoszenia konkursowego. W przypadku skierowania roszczeń w zakresie naruszenia praw autorskich do Organizatora Uczestnik naruszający te prawa zwolni Organizatora z całkowitej odpowiedzialności w tym zakresie.
16. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia i nieuwzględniania w Konkursie zgłoszeń, które:
  - a) nie spełniają kryteriów określonych w Regulaminie lub są niezgodne z zasadami Regulaminu,
  - b) zawierają treści sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszające godność osób trzecich,
  - c) naruszają prawo, w tym w szczególności prawo autorskie, bądź dobra osobiste osób trzecich, w tym bezprawnie wykorzystujących dzieła (komentarze) osób trzecich,

- d) zawierające określenia o charakterze reklamowym jakichkolwiek towarów innych niż oznaczonych marką TEB Technikum.
17. Kreatywna odpowiedź na pytanie otwarte nadesłana przez Uczestnika nie może być wcześniej nigdzie opublikowana, ani nie może być nagrodzona w żadnym innym Konkursie.

### § 3. Zasady i przebieg konkursu

1. Konkurs trwa od dnia 22.05.2020 r., g. 12:00 do dnia 30.05.2020 r., g. 23.59.
2. Do Rozgrywki Finałowej zostaną zaproszeni autorzy najbardziej kreatywnych odpowiedzi w pierwszym etapie Konkursu.
3. Uczestnik może zostać zakwalifikowany do Rozgrywki Finałowej po dokonaniu Zgłoszenia Konkursowego oraz opublikowaniu kreatywnej odpowiedzi na pytanie na specjalnie przygotowanym landing page Organizatora (dalej: „Zadanie Konkursowe”).
4. Pierwszy etap Konkursu polega na dokonaniu zgłoszenia konkursowego na landing page Organizatora, w tym rejestracji w formularzu oraz udzieleniu kreatywnej odpowiedzi „*Jaki według Ciebie przedmiot powinien być w klasie e-sportowej i dlaczego?*”.
5. Uczestnik Konkursu dokonuje zgłoszenia do Konkursu poprzez udzielenie kreatywnej odpowiedzi na otwarte pytanie konkursowe (Zadanie Konkursowe) na *landing page* Organizatora, do którego adres zostanie udostępniony przez Influencera w social mediach:
  - a) w Serwisie „Instagram” – poprzez post na profilu dostępnym pod adresem <https://www.instagram.com/jacob4yt/> w dniu 22.05.2020 r.;
  - b) w Serwisie „Discord” – poprzez ogłoszenie do dnia 26.05.2020 r. na kanale <https://discord.gg/2Kyty7> informujące o konkursie oraz filmie promocyjnym, o którym mowa w punkcie c);
  - c) Informacja o konkursie zostanie także udostępniona w Serwisie „YouTube” przez Influencera na początku jednego z filmów promocyjnych na jego kanale [https://www.youtube.com/channel/UCWuKx41wAvbz\\_NNu1oD6bsQ](https://www.youtube.com/channel/UCWuKx41wAvbz_NNu1oD6bsQ) do dnia 26.05.2020 r.
6. Możliwość udziału w drugim etapie Konkursu tj. rozgrywki finałowej na specjalnych mapach Fortnite dedykowanych dla Uczestników Konkursu - przypadnie grupie 60-osób, wybranych przez Influencera oraz Komisję Konkursową, która ocenia odpowiedzi Uczestników i wybiera w imieniu Organizatora osoby, które wezmą udział w drugim etapie rozgrywki.
7. Do wzięcia udziału w drugim etapie konieczna jest instalacja gry na komputerze lub konsoli Uczestnika oraz przyjęcie zaproszenia do udziału od Influencera w serwisie „Discord”.
8. Uczestnicy drugiego etapu Konkursu zostaną wyłonieni przez Komisję Konkursową. Przy wyborze Laureatów uwzględniana będzie kreatywność Zgłoszeń.
9. Jeden Uczestnik Konkursu może tylko raz wziąć udział w Konkursie i może otrzymać tylko jedną Nagrodę w Konkursie Głównym oraz Nagrodę Specjalną.
10. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwa Komisja Konkursowa.

11. W skład Komisji Konkursowej wchodzi Influencer oraz 3 osoby:
  - a) Sława Szczepańska-Urbaniak
  - b) Anna Klimaszewska,
  - c) Jacek Bereś,
12. Członkowie Komisji Konkursowej wybierają spośród siebie przewodniczącego, którego zadaniem jest prowadzenie obrad i rozstrzyganie kwestii spornych. W przypadku niemożności wyłonienia Laureatów Konkursu przez cały skład Komisji Konkursowej, o uznaniu danego Uczestnika za Laureata decyduje głos przewodniczącego Komisji Konkursowej.
13. Ogłoszenie listy Uczestników, którzy wykonali Zadanie Konkursowe i zostali wybrani do udziału w drugim etapie rozgrywki będzie opublikowane na landing page <http://technikum.pl/fortnite/> i obejmuje listę tych, którzy najlepiej wykonali Zadanie Konkursowe (listy zwycięzców pierwszego etapu Konkursu) oraz zostanie opublikowane przez Influencera na Instagramie w IG Story.
14. 60 osób, które zostały zaproszone do drugiej części rozgrywki będzie podzielone na cztery grupy po 15 osób:
  - a) dwie grupy, które zmierzą się w walce o Nagrodę specjalną oraz Nagrodę Konkursu Głównego;
  - b) dwie grupy, które zmierzą się w walce o Nagrodę Konkursu głównego.
15. Osoby, które zostały wybrane do drugiego etapu Konkursu zostaną przydzielone do grup 15-osobowych na podstawie kolejności zgłoszeń.
16. Drugi etap konkursu zostanie przeprowadzony na specjalnie udostępnionej platformie gry Fortnite przez Organizatora oraz będzie transmitowany poprzez stream na kanale YouTube Influencera [https://www.youtube.com/channel/UCWuKx41wAvbz\\_NNu1oD6bsQ](https://www.youtube.com/channel/UCWuKx41wAvbz_NNu1oD6bsQ) - dla osób, które chcą obserwować rozgrywkę.
17. Rozgrywka odbędzie się na mapie w trybie kreatywnym – każda z grup weźmie oddzielnie udział w konkursie na specjalnych mapach gry „Fortnite” (Rozgrywka Finałowa), w których będą liczyły się zręczność graczy, a także wiedza ogólna.
18. Pierwszy etap w Rozgrywce Finałowej (rozgrywka w grupach 15 osobowych) w grze „Fortnite” podzielony jest na siedem map, w których:
  - a) po pierwszej, drugiej, trzeciej, piątej i szóstej mapie odpada 2 graczy z najłabszym wynikiem;
  - b) po 4 mapie odpada 3 graczy z najłabszym wynikiem;
  - c) w ostatniej mapie wygrywa 1 osoba, która przechodzi do ścisłego finału.
19. Pierwszy etap Rozgrywki Finałowej obejmuje następujące mapy dla graczy:
  - a) 1 mapa – „Edytowanie elementów” - udział bierze 15 Uczestników, odpada 2 Uczestników, którzy zajmą miejsca 14 i 15;
  - b) 2 mapa – „Parkour” - udział bierze 13 Uczestników, odpada 2 Uczestników którzy zajmą miejsca 12 i 13;
  - c) 3 mapa – „Szkoła do zabawy w chowanego” - bierze udział 11 Uczestników, odpada 2 Uczestników, którzy zostaną znalezieni jako 1 i 2;
  - d) 4 mapa – „Klasa szkolna” - udział bierze 9 Uczestników, odpada 3 Uczestników, którzy udzielą najmniej kreatywnych odpowiedzi;

- e) 5 mapa – „Boisko do zabawy w zbijaka” - udział bierze 6 Uczestników, odpadają 2 osoby które zostaną zbite jako pierwsze;
  - f) 6 mapa – „Test wiedzy” - udział bierze 4 Uczestników – odpada 2 Uczestników, którzy jako ostatni ukończą Quiz;
  - g) 7 mapa – Pojedynek 1 vs 1, na zasadach „każdy z każdym” - udział bierze 2 Uczestników, wygrywa tylko 1 Uczestnik, który przechodzi do konkurencji finałowej, druga osoba odpada;
  - h) 8 mapa - **Finałowy speedrun** (ściśły finał Konkursu) – udział bierze 4 Uczestników, po jednym zwycięzcy z każdej z grup. Wygrywa osoba, która najszybciej ukończy poziom.
20. W rozgrywce bierze udział Influencer, który zwraca się do graczy z instrukcjami lub wyjaśnieniami, gdy to potrzebne.
21. W każdej z czterech grup podczas rozgrywki wygrywa jedna osoba, a w finale spotkają się dwie osoby, które są Uczestnikami oraz jednocześnie uczniami VII lub VIII klasy szkół podstawowych oraz dwie osoby, które biorą udział w Konkursie nie będąc uczniami szkół lecz spełniają kryteria określone § 2 ust. 5 niniejszego Regulaminu.
22. Uczestnik, który jest jednocześnie uczniem VII lub VIII klasy szkoły podstawowej oraz który zajmie wyższe miejsce w rywalizacji w ścisłym finale otrzymuje nagrodę specjalną, o której mowa w § 4 ust. 1 pkt e) Regulaminu oraz nagrodę Konkursu Głównego w zależności od uzyskanego miejsca w finale Konkursu.
23. Dwie osoby w grupach technikum (osoby spełniające warunki udziału w konkursie oraz uczęszczające do VII lub VIII klas szkoły podstawowej), które przegrają konkurencję w grupach, o których mowa w ust. 14 pkt a) powyżej i nie dostaną się do finału ale zajmą drugie miejsce w grupie, otrzymują nagrody pocieszenia, o których mowa w § 4 ust. 1 pkt f) niniejszego Regulaminu.
24. Osoby, które wygrają Konkurs są Laureatami Konkursu.

#### **§ 4. Nagrody**

1. Organizator przewiduje 4 Nagrody w Konkursie głównym (drugi etap Konkursu) oraz Nagrodę specjalną, a także nagrody pocieszenia w sumie o łącznej wartości Do 17.700 zł, w skład których wchodzi:
- a) nagroda w postaci kodu PaySafeCard/Voucher PSN/Voucher Xbox Live o wartości 1250 zł za pierwsze miejsce;
  - b) nagroda w postaci kodu PaySafeCard/Voucher PSN/Voucher Xbox Live o wartości 950 zł za drugie miejsce;
  - c) nagroda w postaci kodu PaySafeCard/Voucher PSN/Voucher Xbox Live o wartości 650 zł za trzecie miejsce;
  - d) nagroda w postaci kodu PaySafeCard/Voucher PSN/Voucher Xbox Live o wartości 350 zł za czwarte miejsce;
  - e) nagroda specjalna – chesne za 5 lat nauki w TEB Technikum o wartości nawet 13.500 zł (kwota zależna od wybranego kierunku i miasta, w którym przeprowadzone będzie kształcenie), która przypadnie osobie, która spełnia warunki określone w § 2 ust. 4 pkt b) Regulaminu oraz osiągnęła najwyższy wynik w finale Konkursu;

- f) dwie nagrody pocieszenia – paczki MSI obejmujące gadżety dla graczy „Fortnite” o wartości około 500 zł, które przypadną osobom, które zajęły drugie miejsce w grupach technikum, o których mowa w § 3 ust. 20 Regulaminu i § 2 ust. 4 pkt b) Regulaminu;
  - g) kwota pieniężna stanowiąca 11.11% wartości wskazanych w pkt. 1 ust. a) – f), która zostanie w całości przeznaczona na zapłatę podatku, o którym mowa w ust. 11.
2. Nagroda specjalna będzie do zrealizowania w placówkach Organizatora, których lista znajduje się na jego stronie internetowej pod adresem: <https://technikum.pl/>. Do wyboru przez Laureata Konkursu będą wszystkie kierunki dostępne w placówkach TEB Technikum.
  3. O zwycięstwie w finale Konkursu Uczestnicy konkursu zostaną poinformowani po zakończeniu konkursu oraz w wysłanej przez Organizatora wiadomości e-mail na adres podany przez Uczestnika w formularzu rejestracyjnym do Konkursu. Nagrody w postaci wirtualnej waluty v-bucksów zostaną przekazane elektronicznie przez Influencera Uczestnikom za pośrednictwem kodu PaySafeCard, Vouchera Xbox Live lub Vouchera PSN. W przypadku Nagrody Specjalnej Laureat powinien skontaktować się z Organizatorem w celu odbioru nagrody w terminie [14] dni od zakończenia Konkursu oraz powiadomienia go o wygranej. W przypadku upływu wyżej wymienionego terminu Organizator ma prawo przeznaczenia nagrody na inne cele Organizatora.
  4. Laureaci tracą prawo do otrzymania Nagrody w przypadku naruszenia któregokolwiek punktu z niniejszego Regulaminu, wpływającego na prawa i obowiązki Stron, w szczególności § 2 ust. 4-5 dotyczące warunków Uczestnictwa, a w wypadku ujawnienia faktu złamania postanowień Regulaminu po doręczeniu nagrody, Laureaci są obowiązani do jej zwrotu na podstawie przepisów o bezpodstawnym wzbogaceniu, w terminie 7 dni licząc od dnia otrzymania informacji o naruszeniu istotnego postanowienia Regulaminu wraz z uzasadnieniem.
  5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania Nagrody z przyczyn leżących po stronie Laureata, a w szczególności w przypadku:
    - a) podania błędnych danych,
    - b) zmiany danych adresowych pierwotnie wysłanych przez Laureata, o których Organizator nie został poinformowany przed wysyłką Nagrody.
  6. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo przeznaczenia nieodebranych Nagród na inne cele Organizatora, przy czym nastąpi to po powtórnej próbie przekazania Nagrody.
  7. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na żadną inną formę rekompensaty.
  8. Uprawnienie do Nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią.
  9. Każdy z Laureatów może zrzec się prawa do Nagrody.
  10. Organizator ponosi odpowiedzialność za brak możliwości przekazania Nagrody z wyłącznej winy Organizatora.
  11. Organizator informuje, że Nagrody przewidziane w Konkursie nie korzystają ze zwolnienia od podatku dochodowego od osób fizycznych i konieczne jest odprowadzenie od ich wartości należnego podatku dochodowego, co nastąpi zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu i jest po stronie Organizatora.

12. Za pobranie oraz odprowadzenie do właściwego urzędu skarbowego należnego podatku zryczałtowanego od Nagród określonych w § 4 niniejszego Regulaminu odpowiedzialny jest Organizator.

#### **§ 5. Prawa i obowiązki Uczestników**

1. Uczestnicy Konkursu biorąc udział w Konkursie zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu Konkursu.
2. Naruszenia Regulaminu mogą skutkować wykluczeniem Uczestnika z udziału w Konkursie.
3. Niedopuszczalne jest podejmowanie przez Uczestników działań sprzecznych z prawem, uznanych powszechnie za naganne moralnie, społecznie niewłaściwych lub naruszających zasady etyki. Uczestnik, u którego zachowania, określone w niniejszym ustępie zostaną stwierdzone podlega wykluczeniu z Konkursu. Okoliczność ta pozostaje bez wpływu na uczestnictwo pozostałych Uczestników Konkursu.
4. Organizator nie wyklucza pociągnięcia do odpowiedzialności Uczestników, którzy w rażący sposób naruszają dobre imię innych Uczestników lub Organizatora korzystając z narzędzi niezbędnych do udziału w konkursie, w tym za pośrednictwem komunikatorów „Discord” lub serwisów społecznościowych za pośrednictwem, których prowadzony jest Konkurs.
5. Adresatem informacji umieszczanych przez Uczestników w Serwisach społecznościowych oraz w formie Zgłoszeń konkursowych na landing page Organizatora jest wyłącznie Organizator Konkursu, a nie serwisy „Instagram” lub „Discord” albo twórca gry „Fortnite”. Informacje te, zostaną wykorzystane jedynie w celu przeprowadzenia Konkursu zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.

#### **§ 6. Prawa i obowiązki Organizatora**

1. Organizator zobowiązuje się powiadamiać Uczestników o przebiegu Konkursu poprzez informacje na swojej stronie internetowej <https://technikum.pl/>, gdy jest to konieczne, a w szczególnych przypadkach określonych niniejszym Regulaminem poprzez wiadomość wysłaną Użytkownikowi za pośrednictwem adresu poczty elektronicznej udostępnionego przez Użytkownika na landing page Organizatora podczas wypełniania Zgłoszenia Konkursowego.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, a w skrajnych przypadkach do blokowania uczestnictwa w Konkursie tych Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
  - a) biorą udział w Konkursie z wykorzystaniem nieprawidłowych danych osobowych,
  - b) dokonują zgłoszenia udziału w Konkursie więcej niż jeden raz za pośrednictwem landing page wskazanym przez Influencera,
  - c) w związku z udziałem w niniejszym Konkursie prowadzą działania sprzeczne z prawem, z dobrymi obyczajami lub a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich lub naruszają ich prawa,
  - d) prowadzą działania mające na celu obejście Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Konkursu,



- e) prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub godzą w jego wizerunek.
3. Od decyzji Organizatora przysługuje Uczestnikowi odwołanie do Sądu.
  4. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za:
    - a) sposób, w jaki Uczestnicy korzystają z udostępnionej przez serwisy społecznościowe wykorzystane do organizacji Konkursu, powierzchni wirtualnej, ani za jakiegokolwiek wynikłe z tego skutki i szkody spowodowane wpływem treści umieszczonych przez Użytkowników w Serwisie „Instagram” lub za pośrednictwem Serwisu „Discord”;
    - b) naruszenie przez Uczestników praw autorskich lub dóbr osobistych osób trzecich,
    - c) problemy z dostarczeniem bądź wyświetleniem Zgłoszeń Konkursowych związane z technicznymi aspektami użytkowania komputera przez Uczestnika, w tym brak aktualizacji oprogramowania komputerowego do najnowszych wersji dostępnej w chwili rozpoczęcia Konkursu, a także brak spełnienia wymagań niezbędnych do wzięcia w rozgrywkę „Fortnite”;
    - d) problemy z dostarczeniem bądź wyświetleniem Zgłoszeń Konkursowych związane z funkcjonowaniem oprogramowania na komputerze Uczestnika Konkursu, także tego, o którego istnieniu nie miał on świadomości w trakcie trwania Konkursu (np. zapora sieciowa, oprogramowanie malware, oprogramowanie antywirusowe, wirus komputerowy lub innego rodzaju złośliwe oprogramowanie) lub problemy uniemożliwiające wzięcie udziału w rozgrywkę „Fortnite”, czyli drugim etapie Konkursu;
    - e) nieumiejętnego posługiwania się przez Uczestnika komputerem bądź urządzeniem elektronicznym, z którego zgłoszenie zostało dodane lub za pośrednictwem którego użytkownik bierze udział w rozgrywce finałowej.
  5. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności, ani nie jest stroną w sporach dotyczących praw Uczestników do korzystania z kont w Serwisach „Discord” lub w przypadku naruszeń przez Uczestników w innych serwisach wykorzystanych do komunikacji z Użytkownikami w trakcie Konkursu.

## **§ 7. Reklamacje**

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu, Uczestnicy winni zgłaszać na piśmie w czasie trwania Konkursu, jednakże nie później niż w terminie do 14 dni od dnia ogłoszenia wyników Konkursu na adres siedziby Organizatora: TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, al. Niepodległości 2, 61-874 Poznań. Termin do wniesienia reklamacji uważa się za zachowany, gdy w tym czasie Uczestnik nada pismo w placówce pocztowej operatora publicznego. Organizator nie jest obowiązany do rozpatrzenia reklamacji, w przypadku gdy reklamacja zostanie wysłana do Organizatora po terminie określonym w niniejszym punkcie.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko i dokładny adres Uczestnika, jak również dokładny opis i powód reklamacji wraz z uzasadnieniem.
3. Reklamacje rozpatrywane będą niezwłocznie jednakże nie dłużej niż w ciągu 7 dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora.
4. Uczestnik zostaje powiadomiony o decyzji Organizatora listem poleconym wysłanym na adres podany w reklamacji w terminie 7 dni od daty otrzymania reklamacji.

5. Od decyzji Organizatora Uczestnikowi przysługuje odwołanie do Sądu.

### **§ 8. Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych Pozyskiwanych od osoby, której dane dotyczą**

1. Administratorem, czyli podmiotem decydującym o tym, jak będą wykorzystywane dane osobowe Uczestników i Laureatów, jest TEB Edukacja sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, al. Niepodległości 2, 61-874 Poznań.
2. We wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych może się Pani/Pan kontaktować się z naszym Inspektorem Ochrony Danych pod adresem email: [iod@teb-edukacja.pl](mailto:iod@teb-edukacja.pl).
3. Dane osobowe Uczestników i Laureatów będą przetwarzane w celu prawidłowego przeprowadzenia Konkursu, w tym m.in na potrzeby wyłonienia Laureatów Konkursu oraz zidentyfikowania Laureatów Konkursu, skontaktowania się z Laureatami Konkursu po rozstrzygnięciu, odprowadzenia stosownego podatku od otrzymanej przez Laureata Nagrody, promowania Organizatora, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji oraz w celu obrony lub dochodzenia ewentualnych roszczeń.
4. Dane osobowe Uczestników i Laureatów będą przetwarzane przez Administratora przez okres niezbędny do przeprowadzenia i promowania Konkursu, przez czas konieczny dla dochodzenia roszczeń lub obrony przez Administratora przed roszczeniami lub przez okres wynikający z przepisów prawa - 6 lat. W przypadku podjęcia przez Laureata nauki w szkole należącej do TEB Edukacja sp. z o.o., dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z prawem oświatowym.
5. Dane osobowe Uczestników i Laureatów w trakcie ich przetwarzania mogą być ujawniane następującym kategoriom odbiorców: Influencerowi, podmiotom przetwarzającym dane na zlecenie i w imieniu Administratora - dostawcom usług.
6. Przetwarzane dane osobowe nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
7. Każdemu Uczestnikowi i Laureatowi przysługuje prawo dostępu do swoich danych oraz prawo żądania ich sprostowania, przenoszenia, usunięcia, poprawienia, ograniczenia przetwarzania. Uczestnicy/Laureaci mogą wnieść sprzeciw wobec przetwarzania danych osobowych.
8. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych Uczestników/Laureatów jest zgoda, mają oni prawo cofnięcia zgody. Cofnięcie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
9. Uczestnikom/Laureatom przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych, czyli Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
10. Podanie przez Uczestników/Laureatów danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne dla prawidłowego przeprowadzenia Konkursu i wydania Laureatom Nagrody. Odmowa podania danych osobowych uniemożliwi Uczestnikowi udział w Konkursie.

11. Dane osobowe Uczestników/Laureatów nie będą wykorzystane w celu profilowania lub zautomatyzowanego podejmowania decyzji względem tych osób.

#### **§ 9. Postanowienia dotyczące niniejszego Regulaminu**

1. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy. Informacjami wiążącymi są postanowienia niniejszego Regulaminu.
2. Niniejszy Regulamin jest dostępny przez cały czas trwania Konkursu na stronie TEB Technikum [www.technikum.pl/fortnite](http://www.technikum.pl/fortnite) oraz w siedzibie Organizatora.
3. Organizator zobowiązuje się, że w przypadku zmian w Regulaminie, zmiany te nie będą naruszać praw już nabytych przez Uczestników, oraz nie będą pogarszać warunków uczestnictwa w Konkursie.
4. W przypadku zmian w Regulaminie, Organizator poinformuje o tym fakcie Uczestników umieszczając odpowiednie informacje na stronie internetowej.
5. Regulamin w wersji zmienionej obowiązuje od momentu opublikowania na stronie internetowej Organizatora.

#### **§ 10. Postanowienia Końcowe**

1. Zarówno Uczestnicy Konkursu jak i Organizator będą dążyć do rozwiązywania wszelkich sporów powstałych na tle Regulaminu Konkursu w sposób ugodowy, na drodze negocjacji.
2. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z niniejszym Konkursem będą rozstrzygane przez Sąd właściwy dla siedziby pozwanego.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 22.05.2020 roku.