

REGULAMIN KONKURSU „Mundial Polska-Kolumbia”

I. DEFINICJE

1. Organizatorem Konkursu „Mundial Polska-Kolumbia” jest Konsbud-Audio Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, 02-878, ul. Gajdy 24, wpisany do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 73444, NIP 526 – 020 – 28 – 55, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Uczestnikiem Konkursu, zwanym dalej „Uczestnikiem”, może być każda pełnoletnia osoba fizyczna, zamieszkała na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która w terminie wskazanym w punkcie II i podpunkcie 1 Regulaminu, zrealizuje zadanie konkursowe.
3. Fundatorem nagród w konkursie jest Konsbud Audio Sp. Z.o.o.
4. Zwycięzcą Konkursu, zwanym dalej „Zwycięzcą”, jest Uczestnik, który na Facebooku GenelecPolska (<https://www.facebook.com/GenelecPolska/>) pod postem konkursowym poprawnie wytypuje wynik włącznie z dogrywką i rzutami karnymi (jeśli dotyczy) meczu Mistrzostw Świata 2018 Polska – Kolumbia, który odbędzie się 24.06.2018. Odpowiedzi można zamieszczać w czasie określonym w II.1. Wynik meczu (łącznie z dogrywką, jeśli dotyczy) ma być zapisany w następujący sposób: Polska, liczba strzelonych przez Polskę goli (w postaci liczby naturalnej): Kolumbia, liczba strzelonych przez Kolumbię goli (w postaci liczby naturalnej). Rzuty karne mają być zapisane w następujący sposób: Polska, liczba strzelonych przez Polskę goli (w postaci liczby naturalnej): Kolumbia, liczba strzelonych przez Kolumbię goli. Uczestnik, który wytypuje poprawny wynik i jako pierwszy wyśle po zakończeniu meczu mail o treści „WYGRAŁEM” na adres: szkolenia@konsbud-audio.com.pl zostanie Zwycięzcą Konkursu.
5. Nagroda przyznana Zwycięzcy Konkursu, zwana dalej „Nagrodą” to:

50% rabatu na zakup dwóch sztuk białych monitorów Genelec 8010

II. PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się w dniu 21.06.2018 i kończy się w dniu 24.06.2018 o godz. 19:59 mecz Mistrzostw Świata 2018 Polska - Kolumbia
2. Organizator ogłosi wyniki konkursu najpóźniej w terminie 7 dni roboczych od dnia zakończenia konkursu, o czym poinformuje na Facebooku Genelec Polska (<https://www.facebook.com/GenelecPolska/>).
3. Nagroda nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny.
4. Nagrodę w Konkursie otrzyma 1 uczestnik.

III. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Zwycięzcy wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji Konkursu i w zakresie wskazanym w niniejszym Regulaminie. Zgoda jest dobrowolna, ale niezbędna do realizacji konkursu.
2. Administratorem danych osobowych jest Organizator Konkursu.

3. Zwycięzcy mają prawo wglądu do swoich danych oraz możliwość poprawiania swoich danych poprzez przesłanie odpowiedniej informacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres mailowy Organizatora: fb@konsbud-audio.com.pl
4. Zwycięzcy mają prawo do usunięcia swoich danych poprzez przesłanie odpowiedniej informacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres mailowy Organizatora: fb@konsbud-audio.com.pl. Dane zostaną usunięte w ciągu 14 dni od otrzymania stosownej prośby.
5. Podawanie danych osobowych przez Zwycięzców jest dobrowolne.
6. Dane gromadzone podczas realizacji Konkursu będą wykorzystywane jedynie przez Administratora Danych. Nie będą udostępniane żadnej innej organizacji, osobom fizycznym lub innym podmiotom trzecim bez zgody Zwycięzców.
7. Uczestnictwo w Konkursie oznacza wyrażenie zgody na powyższe warunki i zasady ochrony danych osobowych.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Uczestnictwa w Konkursie, praw oraz obowiązków z nim związanych, w tym także prawo do żądania wydania Nagrody Uczestnik nie może przenosić na osoby trzecie.
2. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach losowych i zakładach wzajemnych.
3. Konkurs nie jest organizowany z udziałem ani też wpierany przez właściciela serwisu Facebook.
4. Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie podanej przez Organizatora w opisie konkursu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania modyfikacji postanowień Regulaminu oraz do jego odwołania przed datą wskazania jego zwycięzcy.