

Regulamin konkursu „WEDEL UP!”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**”) określa warunki i zasady, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą „WEDEL UP! (dalej: „**Konkurs**”).
2. Organizatorem Konkursu jest J. sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (adres siedziby: ul. Szamocka 8, 01-748 Warszawa), wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000498819, NIP: 7010413291, o kapitale zakładowym w wysokości 5 000 zł, kontaktowy adres e-mail: konkurs@wedel.pl (dalej: „**Organizator**”).
3. Konkurs jest organizowany na zlecenie LOTTE Wedel sp. z o.o. (adres siedziby: ul. Zamoyskiego 28/30, 03-801 Warszawa, dalej: „**LOTTE Wedel**”) i ma na celu promowanie produktów oferowanych przez LOTTE Wedel pod marką „E.Wedel”.
4. Regulamin stanowi treść przyrzeczenia publicznego Organizatora. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 Kodeksu cywilnego.
5. Konkurs jest przeprowadzany za pomocą serwisu internetowego, dostępnego pod adresem: www.wedelup.pl (dalej: „**Strona Internetowa Konkursu**”).
6. Strona Internetowa Konkursu umożliwia użytkownikom sieci Internet zapoznanie się z informacjami o Konkursie oraz zgłoszenia pracy konkursowej do Konkursu.
7. Konkurs odbywa się w Polsce.
8. Zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie przyjmowane są od chwili uruchomienia formularza zgłoszeniowego na Stronie Internetowej Konkursu w dniu **15 lutego 2018 r.** do dnia **22 lutego 2018 r. do godziny 23:59:59**. W powyższym okresie Uczestnicy mogą wykonywać zadania konkursowe i zgłaszać je do Konkursu.
9. Konkurs jest organizowany we współpracy z następującymi czterema youtuberami i gamerami, zwanymi dalej „**Gamerami**”:
 - 9.1. **Kaluch** – prowadzący kanał „Kaluch” w serwisie YouTube (<https://www.youtube.com/user/MrKamcioll?feature=mhee>) oraz posiadający profil „Kaluch” w serwisie Facebook (<https://www.facebook.com/kaaluch>);
 - 9.2. **RoxMb** – prowadzący kanał „RoxMb” w serwisie YouTube (<https://www.youtube.com/user/RoxmbPlay>) oraz posiadający profil „RoxMb” w serwisie Facebook (<https://www.facebook.com/RoxmbPlay>);
 - 9.3. **Dealereq** – prowadzący kanał „dealereq” w serwisie YouTube (<https://www.youtube.com/user/dealereq>) oraz posiadający profil „Dealer” w serwisie Facebook (<https://www.facebook.com/Dealereq>);
 - 9.4. **PLKD** – prowadzący kanał „PLKD” w serwisie YouTube (<https://www.youtube.com/user/plkdamianx>) oraz posiadający profil „PLKD” w serwisie Facebook (<https://www.facebook.com/plkdamian>).

§ 2. Uczestnictwo w Konkursie

1. Uczestnikiem Konkursu (dalej: „**Uczestnik**”) może być osoba fizyczna, która ukończyła 13 rok życia i posiada co najmniej ograniczoną zdolność do czynności prawnych oraz posiada miejsce zamieszkania w Polsce.
2. Osoby, które nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych (w szczególności młodzież w wieku od 13 do 18 lat), mogą brać udział w Konkursie za zgodą swojego przedstawiciela ustawowego (np. rodzica).

3. Do wzięcia udziału w Konkursie wymagane jest ponadto posiadanie przez Uczestnika profilu w serwisie internetowym YouTube oraz posiadanie skrzynki poczty elektronicznej (e-mail).
4. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora, pracownicy LOTTE Wedel ani członkowie najbliższej rodziny takich osób. Przez „pracowników” rozumie się osoby zatrudnione na podstawie dowolnego tytułu prawnego (w tym w ramach stosunku pracy lub pozostające w stosunku cywilnoprawnym). Przez „członków najbliższej rodziny” rozumie się wstępnych, zstępnych, małżonków oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
5. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne i dobrowolne.

§ 3. Zadanie konkursowe i wymagania dotyczące pracy konkursowej

1. W ramach Konkursu każdy ze współpracujących z Organizatorem Gamerów ogłasza na swoim profilu w mediach społecznościowych (YouTube lub Facebook albo w obu tych mediach) jedno zadanie konkursowe dla Uczestników. Do tych zadań konkursowych stosuje się postanowienia Regulaminu. Łącznie w ramach Konkursu zostaną ogłoszone cztery różne zadania konkursowe – po jednym zadaniu przez każdego z Gamerów.
2. Szczegółowe informacje o zadaniach konkursowych ogłaszanych przez poszczególnych Gamerów będą komunikowane na profilach tych Gamerów w mediach społecznościowych (np. w formie filmu, wpisu, postu). Gamerzy ogłoszą swoje zadanie konkursowe w dniu **15 lutego 2018 r.**
3. W każdym wypadku zadanie konkursowe ogłaszane przez danego Gamera polega na wykonaniu przez Uczestnika określonego wyzwania (zadania, questa, challenge, itp.) we wskazanej grze komputerowej oraz nagraniu filmu (gameplay) przedstawiającego wykonanie przez Uczestnika tego wyzwania.
4. Film (gameplay) przedstawiający wykonanie przez Uczestnika zadania konkursowego (dalej: „Praca Konkursowa”) powinien spełniać następujące wymagania:
 - 4.1. film powinien mieć długość do 60 sekund;
 - 4.2. film nie powinien przedstawiać wizerunku Uczestnika ani jakiegokolwiek innej osoby trzeciej (w szczególności w Pracy Konkursowej nie może pojawiać się twarz gracza-Uczestnika Konkursu), w przypadku jednak, w którym wizerunek taki byłby elementem filmu, Uczestnik zgłaszając Pracę Konkursową wyraża zgodę na usunięcie lub tzw. wyblurowanie tego wizerunku przez Organizatora;
 - 4.3. film powinien być nagrany przez Uczestnika na potrzeby Konkursu (w szczególności nie może to być film zamieszczony przez Uczestnika na YouTube przed rozpoczęciem Konkursu).
5. W ramach Konkursu odbywają się cztery odrębne rywalizacje. Każda z tych rywalizacji dotyczy zadania konkursowego ogłoszonego przez danego Gamera. W ten sposób Konkurs zostanie odrębnie rozstrzygnięty spośród Prac Konkursowych dotyczących zadania konkursowego ogłoszonego przez danego Gamera.

§ 4. Zgłoszenie do Konkursu

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik powinien zgłosić swoją Pracę Konkursową w sposób określony w niniejszym § 4 Regulaminu.
2. Prace Konkursowe mogą być zgłaszane przez Uczestników wyłącznie w terminie wskazanym w § 1 ust. 8 Regulaminu (tj. w każdym wypadku najpóźniej w dniu **22 lutego 2018 r.**).
3. Zgłoszenie Pracy Konkursowej do Konkursu możliwe jest wyłącznie za pośrednictwem Strony Internetowej Konkursu. W tym celu należy skorzystać z elektronicznego formularza zgłoszeniowego dostępnego na Stronie Internetowej Konkursu, podając w tym formularzu:
 - 3.1. link do Pracy Konkursowej opublikowanej przez Uczestnika na jego profilu w serwisie YouTube (zgodnie z instrukcjami opisanymi w § 4 ust. 4 poniżej);
 - 3.2. swój adres e-mail oraz imię i nazwisko lub nick.

Ponadto w formularzu Uczestnik powinien potwierdzić zapoznanie się z treścią Regulaminu. Wypełniony formularz zgłoszeniowy należy wysłać do Organizatora za pomocą odpowiedniego przycisku. Bezpośrednio po otrzymaniu zgłoszenia przez Organizatora na Stronie Internetowej Konkursu wyświetla się stosowny komunikat o zarejestrowaniu zgłoszenia w Konkursie.

4. W celu dokonania zgłoszenia Uczestnik powinien opublikować film stanowiący Pracę Konkursową na swoim profilu w serwisie YouTube w taki sposób, aby ustawienia prywatności tego filmu były ustawione jako „publiczne”. Film stanowiący Pracę Konkursową powinien być dostępny od momentu jego opublikowania co najmniej do końca dnia **4 marca 2018 r.**
5. Dokonując zgłoszenia Pracy Konkursowej poprzez przesłanie linku do filmu zamieszczonego na profilu Uczestnika w serwisie YouTube Uczestnik oświadcza, że jest dysponentem tego profilu oraz wyraża zgodę na sporządzenie przez Organizatora kopii Pracy Konkursowej z tego serwisu oraz korzystanie z niej w sposób określony w Regulaminie.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość weryfikacji tożsamości Uczestnika oraz spełnienia przez niego warunków udziału w Konkursie.
7. Uczestnik może zgłosić do Konkursu wiele Prac Konkursowych. W szczególności, Uczestnik może wykonać – według własnego uznania – zadania konkursowe wszystkich albo tylko niektórych Gamerów (np. jednego, dwóch, trzech albo czterech Gamerów). Ponadto w odniesieniu do zadania konkursowego ogłoszonego przez danego Gamera Uczestnik może wykonywać to zadanie wielokrotnie i zgłosić w związku z tym wiele Prac Konkursowych w danej rywalizacji, z zastrzeżeniem postanowienia § 5 ust. 4 Regulaminu. W ramach jednego zgłoszenia można zgłosić tylko jeden link do filmu stanowiącego Pracę Konkursową.
8. Ta sama Praca Konkursowa może być zgłoszona do Konkursu tylko jeden raz. Kolejne zgłoszenie tej samej Pracy Konkursowej nie jest brane pod uwagę w Konkursie.
9. Niedozwolone jest w ramach Konkursu dostarczanie treści, w tym Prac Konkursowych, o charakterze bezprawnym, naruszającym prawo lub dobre obyczaje, w tym:
 - 9.1. zawierających treści obsceniczne lub wulgarne;
 - 9.2. nawołujących do nienawiści – w szczególności ze względu na rasę, płeć, narodowość, pochodzenie etniczne, przynależność państwową, orientację seksualną;
 - 9.3. obrażających uczucia religijne lub bezwyznaniowość;
 - 9.4. propagujących ideologię narodowego socjalizmu, faszyzmu, komunizmu lub inną ideologię totalitarną;
 - 9.5. godzących w dobra osobiste Organizatora, LOTTE Wedel lub jakichkolwiek osób trzecich;
 - 9.6. naruszających prawa własności intelektualnej osób trzecich, w tym prawa autorskie lub prawa pokrewne;
 - 9.7. naruszających prawo do wizerunku lub jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich;
 - 9.8. promujących, zachęcających lub instruujących w zakresie działań przestępczych;
 - 9.9. spreparowanych w sposób mogący stanowić zagrożenie dla prawidłowego funkcjonowania systemu teleinformatycznego LOTTE Wedel lub Organizatora;
 - 9.10. promujących produkty lub usługi inne niż te oferowane przez LOTTE Wedel;
 - 9.11. zawierających – bezpośrednio lub pośrednio – antyreklamę marki, produktów lub usług oferowanych przez LOTTE Wedel.
10. Prace Konkursowe zamieszczone przez Uczestników w serwisie YouTube muszą być zgodne z regulaminem, zasadami i innymi warunkami serwisu YouTube, w tym w szczególności z „Wytycznymi dla społeczności YouTube”, które są dostępne pod adresem: <https://www.youtube.com/intl/pl/yt/about/policies/#community-guidelines>. Prace Konkursowe naruszające powyższe „Wytyczne dla społeczności YouTube” podlegają dyskwalifikacji zgodnie z postanowieniem ust. 11 poniżej.
11. W Konkursie nie są brane pod uwagę (dyskwalifikacja przez Organizatora) Prace Konkursowe:
 - 11.1. co do których Organizator ustalił na podstawie urzędowego zawiadomienia lub wiarygodnej wiadomości, że naruszają one § 4 ust. 9-10 powyżej lub w inny sposób naruszają Regulamin;

- 11.2. które zostaną usunięte lub zablokowane przez administratora serwisu YouTube, w szczególności z powodu naruszenia regulaminu serwisu YouTube.
12. Uczestnik może w każdym czasie, bez konieczności podawania przyczyny, zrezygnować z uczestnictwa w Konkursie. Usunięcie przez Uczestnika Pracy Konkursowej z profilu tego Uczestnika w serwisie YouTube lub uniemożliwienie do niej dostępu przez Uczestnika w inny sposób (np. zmiana ustawienia filmu na „niepubliczny”) przed dniem rozstrzygnięcia Konkursu jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie. Rezygnacja Uczestnika z udziału w Konkursie po przyznaniu nagrody oznacza rezygnację z tej nagrody.
13. Organizator informuje, że:
- 13.1. Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany przez YouTube (YouTube LLC z siedzibą pod adresem: 901 Cherry Avenue, San Bruno, CA 94066, Stany Zjednoczone) ani popierany, administrowany lub prowadzony przez YouTube ani z nim związany;
- 13.2. Organizator informuje, że YouTube nie ponosi wobec Uczestników żadnej odpowiedzialności w kwestiach związanych z Konkursem; w szczególności za zasady i przebieg Konkursu oraz przyznanie Nagród odpowiada Organizator.
14. Organizator informuje ponadto, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, administrowany ani przeprowadzany przez serwis Facebook ani z nimi związany. Organizator informuje, że serwis Facebook nie ponosi wobec Uczestników żadnej odpowiedzialności w kwestiach związanych z Konkursem; w szczególności za zasady i przebieg Konkursu oraz przyznanie Nagród odpowiada Organizator.
15. Skorzystanie ze Strony Internetowej Konkursu wymaga spełnienia następujących wymagań technicznych: komputer osobisty (PC) z dostępem do sieci Internet, wyposażony w aktualną i wspieraną przez producenta przeglądarkę internetową (Internet Explorer 11, Edge 14, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera lub Safari). Strona Internetowa Konkursu jest również przystosowana do współpracy z urządzeniami mobilnymi (takimi jak smartfony, tablety) z dostępem do sieci Internet, wyposażonymi w system operacyjny Android lub iOS wraz z przeglądarką internetową. Ponadto do prawidłowego funkcjonowania Strony Internetowej Konkursu wymagana jest akceptacja przez przeglądarkę użytkownika plików cookies pochodzących ze Strony Internetowej Konkursu.

§ 5. Nagroda

1. Nagrodą w Konkursie jest **3-dniowy karnet wstępu dla jednej osoby** na imprezę Intel Extreme Masters (IEM 2018) odbywającą się w Katowicach w dniach od **2 do 4 marca 2018 r.** o wartości 150 zł wraz z kwotą pieniężną w wysokości 17 zł, to jest każda nagroda ma łączną wartość 167 zł (słownie: sto sześćdziesiąt siedem złotych).
2. W Konkursie przyrzeczonych jest łącznie dwanaście nagród – po trzy nagrody w każdej z rywalizacji konkursowych (tj. po trzy nagrody w odniesieniu do każdego zadania konkursowego).
3. Nagrody nie podlegają wymianie na pieniądze ani nagrody innego rodzaju.
4. Ten sam Uczestnik może otrzymać w Konkursie tylko jedną nagrodę.
5. Uczestnik nie może bez zgody Organizatora przenieść prawa do uzyskania nagrody na inną osobę.
6. Nagrody zostają wydane zgodnie z przepisami prawa podatkowego. W szczególności, kwota pieniężna, o której mowa w ust. 1 powyżej, stanowiąca integralną część każdej z nagród, zostaje potrącona w momencie wydania nagrody i podlega odprowadzeniu przez płatnika do właściwego urzędu skarbowego na poczet należnego 10% zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych. Oznacza to, że powyższa kwota pieniężna nie jest wypłacana laureatowi nagrody.

§ 6. Rozstrzygnięcie Konkursu

1. Konkurs jest rozstrzygany w odniesieniu do poszczególnych czterech zadań konkursowych z udziałem Gamerów, w sposób określony poniżej.
2. Organizator w porozumieniu z Gamerem oceni zgłoszone Prace Konkursowe dotyczące zadania konkursowego ogłoszonego przez danego Gamera i w terminie do **24 lutego 2018 r do godziny 23:59:59**. Organizator wyłoni w porozumieniu z tym Gamerem trzech laureatów Konkursu, których Prace Konkursowe zostaną uznane za najlepsze w odniesieniu do tego zadania konkursowego. W ten sposób w całym Konkursie zostanie wyłonionych łącznie dwunastu laureatów (po trzech w odniesieniu do każdego zadania konkursowego).
3. Laureaci Konkursu zostaną powiadomieni o przyznaniu nagrody pocztą elektroniczną, na adres e-mail podany w zgłoszeniu do Konkursu, niezwłocznie, nie później niż w następnym dniu po przyznaniu nagrody (dalej: „**Powiadomienie**”). Powiadomienie zawiera informację o konieczności spełnienia przez laureata warunków wydania nagrody, wskazanych w ust. 5 poniżej oraz informacje o sposobie wydania nagrody wraz z danymi kontaktowymi do Organizatora.
4. Niezależnie od Powiadomienia, informacja o rozstrzygnięciu Konkursu w odniesieniu do danego zadania konkursowego będzie ogłaszana na profilu danego Gamera w mediach społecznościowych (YouTube lub Facebook albo w obu tych mediach) oraz zostanie opublikowana na Stronie Internetowej Konkursu. Informacja będzie zawierać pseudonim lub imię laureata oraz może być publikowana wraz z nagrodzoną Pracą Konkursową lub jej fragmentem.
5. Warunkiem wydania nagrody laureatowi jest potwierdzenie przez laureata swojego uczestnictwa w Konkursie, podanie swojej tożsamości oraz wyrażenie chęci odbioru nagrody (dalej: „**Potwierdzenie**”). Potwierdzenia można dokonać kontaktując się z Organizatorem e-mailowo lub telefonicznie (Organizator ma prawo nagrywać rozmowę dla celów dowodowych), zgodnie z informacjami zawartymi w Powiadomieniu. Potwierdzenie powinno nastąpić w ciągu dwóch dni od dnia przesłania do laureata Powiadomienia. Potwierdzenie oznacza przyjęcie do wiadomości, że nagrodą jest 3-dniowy karnet wstępu na imprezę IEM 2018 w Katowicach dla **jednej osoby**, zaś w przypadku, gdyby laureat był osobą niepełnoletnią, to ewentualny pełnoletni opiekun takiej osoby musi nabyć karnet wstępu na imprezę IEM 2018 we własnym zakresie.
6. Jeśli laureat nie zareaguje na Powiadomienie (nie dokona Potwierdzenia) w ciągu jednego dnia, Organizator niezwłocznie wyśle do tego laureata kolejną wiadomość e-mail (przypomnienie), wskazując na konieczność dokonania Potwierdzenia, o którym mowa powyżej, wraz z pouczeniem o utracie prawa do nagrody w razie bezskutecznego upływu terminu wskazanego w ust. 5 powyżej.
7. Jeżeli laureat nie spełni warunków określonych w ust. 5 powyżej bądź odmówi przyjęcia nagrody, laureat ten traci prawo do nagrody. W takim wypadku nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora. Wówczas Organizator, w porozumieniu z danym Gamerem, może zdecydować o przyznaniu tej nagrody innemu Uczestnikowi, przy odpowiednim zastosowaniu postanowień niniejszego § 6 Regulaminu.
8. Nagrody zostaną wydane laureatom osobiście, do rąk własnych, w Katowicach w miejscu odbywania się imprezy IEM 2018, przed jej rozpoczęciem. Szczegółowe miejsce i termin wydania nagrody zostaną uzgodnione z laureatami telefonicznie lub e-mailowo.
9. Przed wydaniem nagrody przedstawiciel Organizatora jest uprawniony do weryfikacji tożsamości laureata oraz do żądania pisemnego potwierdzenia (pokwitowania) odbioru nagrody.
10. Organizator informuje, że zgodnie z informacjami uzyskanymi od organizatora IEM 2018, wstęp na imprezę IEM 2018 osoby niepełnoletniej, niebędącej na tej imprezie pod opieką swojego przedstawiciela ustawowego (np. rodzica), wymaga pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego (np. rodzica) takiej osoby niepełnoletniej. W powyższym wypadku organizator IEM 2018 może żądać okazania takiej pisemnej zgody i uzależnić wstęp na imprezę IEM 2018 od okazania takiej zgody.

§ 7. Własność intelektualna

1. Dokonując zgłoszenia Pracy Konkursowej do Konkursu, zgodnie z Regulaminem, Uczestnik oświadcza, że samodzielnie wykonał wskazane przez Gamera zadanie konkursowe i samodzielnie przygotował Pracę Konkursową.
2. W zakresie, w jakim Praca Konkursowa stanowi utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych i w zakresie w jakim Uczestnik posiada prawa autorskie do Pracy Konkursowej (zgodnie z ust. 1 powyżej), z momentem otrzymania przez Organizatora zgłoszenia do Konkursu, Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej (z uwzględnieniem ust. 6 poniżej) nieograniczonej czasowo ani terytorialnie licencji, z prawem udzielania dalszych licencji (sublicencji), na korzystanie z tej Pracy Konkursowej dla celów realizacji Konkursu.
3. Udzielona licencja, o której mowa w ust. 2 powyżej, obejmuje również – w wypadku przyznania nagrody w Konkursie – publikowanie Pracy Konkursowej (według wyboru licencjobiorcy: w całości lub w części, samodzielnie lub jako część innego utworu) na Stronie Internetowej Konkursu, na stronach internetowych LOTTE Wedel oraz spółek z jej grupy kapitałowej, na oficjalnych profilach (kontach) dotyczących marki E.Wedel w portalach społecznościowych (w tym Facebook, Twitter, Instagram, YouTube), w tym w ramach działań promocyjnych marki E.Wedel jak również w ramach filmu (spotu) składającego się z fragmentów wybranych Prac Konkursowych. Licencja ta obejmuje w szczególności utrwalanie i zwielokrotnianie Pracy Konkursowej, której przypadła nagroda, techniką cyfrową oraz rozpowszechnianie takiej Pracy Konkursowej w taki sposób, aby każdy miał do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (rozpowszechnianie za pośrednictwem sieci Internet) jak również publiczne wyświetlanie i odtwarzanie, w szczególności na imprezach lub eventach (w tym na imprezie IEM 2018). Udzielona licencja uprawnia również licencjobiorcę do dokonywania przeróbek (edycji) Pracy Konkursowej, której przypadła nagroda, oraz korzystania i rozporządzania opracowaniami tej Pracy Konkursowej, a także do rozpowszechniania jej w połączeniu z innymi utworami. W zakresie udzielonej licencji Uczestnik zezwala ponadto na rozpowszechnianie jego Pracy Konkursowej bez oznaczenia autorstwa lub z oznaczeniem autorstwa – według wyboru licencjobiorcy.
4. W ramach licencji, o której mowa powyżej, Prace Konkursowe, którym przypadła nagroda, mogą być również rozpowszechniane przez Gamerów, w całości lub w części, w tym w ramach innego utworu (filmu/spotu składającego się z fragmentów wybranych Prac Konkursowych), w mediach społecznościowych.
5. Licencjobiorca nie jest zobowiązany do rozpowszechniania Pracy Konkursowej ani ewentualnego opracowania tej Pracy Konkursowej.
6. Z tytułu licencji, o której mowa w ust. 2-4 powyżej, nie przysługuje Uczestnikowi świadczenie inne niż ewentualna nagroda w Konkursie, przyznawana i wydawana zgodnie z Regulaminem.

§ 8. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące Konkursu mogą być składane na piśmie, na adres siedziby Organizatora wskazany w Regulaminie lub pocztą elektroniczną, na adres e-mail: konkurs@wedel.pl. Reklamacja powinna zawierać dane osoby składającej reklamację (imię i nazwisko, adres do korespondencji), wskazanie przyczyny reklamacji i treść żądania.
2. Organizator udzieli odpowiedzi na reklamację w terminie 14 (czternastu) dni od daty jej otrzymania. Odpowiedź na reklamację zostanie wysłana listem poleconym lub pocztą elektroniczną – w zależności od sposobu złożenia reklamacji.
3. Reklamacje rozpatrywane są na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.
4. Skorzystanie przez Uczestnika z procedury reklamacyjnej jest dobrowolne.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Administratorem danych osobowych podawanych przez Uczestników jest zleceniodawca Konkursu – LOTTE Wedel sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Zamoyskiego 28/30 (kod pocztowy 03-801). Dane przetwarzane są w celu realizacji Konkursu, w tym wydania nagród i rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie. Osobom, których dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
2. Administrator danych powierzył Organizatorowi, na podstawie pisemnej umowy, przetwarzanie danych osobowych podawanych przez Uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, wydania nagród i rozpatrywania reklamacji. Przekazanie danych Organizatorowi następuje automatycznie z chwilą podania danych osobowych przez Uczestnika. Organizator i LOTTE Wedel stosują adekwatne i zgodne z aktualnym stanem techniki środki bezpieczeństwa, mające na celu zapewnienie ochrony danych osobowych dostarczanych przez Uczestników przed ich nieuprawnionym wykorzystaniem, przetworzeniem, pozyskaniem i modyfikowaniem. W tym celu połączenie ze Stroną Internetową Konkursu podczas wprowadzania takich danych (np. przy wypełnianiu formularza zgłoszeniowego) jest szyfrowane.
3. Regulamin jest udostępniony w wersji elektronicznej na Stronie Internetowej Konkursu (www.wedelup.pl), w tym do nieodpłatnego pobrania w formacie PDF.
4. Regulamin podlega przepisom prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.