

Regulamin Konkursu „Wirtualne Mistrzostwa w Piłce Nożnej w Centrum Handlowym M1 w Markach” przeprowadzonego w dniach 18-19 maja 2018 roku.

1. Postanowienie ogólne.

- 1.1. Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**”) określa zasady udziału w konkursie „Wirtualne Mistrzostwa w Piłce Nożnej w Centrum Handlowym M1 w Markach” (dalej: „**Konkurs**”). Regulamin określa również zasady przebiegu Konkursu i postępowania reklamacyjnego.
- 1.2. Organizatorem Konkursu jest: PP1 Sp. z o.o. Sp. K. z siedzibą przy ul. Muszyńska 31, 02-916 Warszawa; NIP: 521-366-79-95; miejsce zarejestrowania: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000501997 (dalej: „**Organizator**”), działającym na zlecenie METRO PROPERTIES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.
- 1.3. Fundatorem nagród w Konkursie jest: METRO PROPERTIES sp. z o.o. w Warszawie (02-183), Al. Krakowska 61, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000030425, NIP: 5222828707, REGON: 9510065434, kapitał zakładowy 11.000.000,00 zł (dalej „**MP**”).
- 1.4. Konkurs nie podlega zatwierdzeniu w trybie określonym w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2015 r. Nr 2015, poz. 612). Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
- 1.5. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.
- 1.6. Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie za udział w Konkursie.

2. Zgłoszenie i uczestnictwo.

- 2.1. Każdy, kto spełnia wymogi zapisane w punkcie 2.3. niniejszego Regulaminu może wziąć udział w Eliminacjach do Konkursu, które odbędą się w Centrum Handlowym M1 w Markach w terminie podanym poniżej.
- 2.2. W Eliminacjach do Konkursu oraz w Konkursie mogą wziąć udział osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, spełniające warunki określone w Regulaminie oraz osoby niepełnoletnie w wieku powyżej 7 lat za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego, posiadającego pełną zdolność do czynności prawnych oraz zamieszkałego na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, spełniające warunki określone w Regulaminie. Każdy Uczestnik powinien posiadać do wglądu dokument tożsamości potwierdzający wymagany wiek. Dodatkowo wymagana jest znajomość języka polskiego na poziomie umożliwiającym swobodną komunikację (dalej: „Uczestnik”).
- 2.3. Zgłoszenia do Eliminacji do Konkursu odbywać się będą na pasażu w Centrum Handlowym M1 w Markach w dniu 18.05.2018 r. w godzinach 13:30 – 15:30 w rejestracji Konkursu usytuowanej niedaleko sceny. Do Eliminacji do Konkursu może zgłosić się maksymalnie 150 Uczestników. Organizator może podjąć decyzję o zwiększeniu liczby Uczestników biorących udział w Eliminacjach do Konkursu jeśli nie zakłóci to terminarza Konkursu.

- 2.4. Eliminacje do Konkursu zostaną przeprowadzone w dniu 18.05.2018 r. w godzinach 13:45-16:00.
- 2.5. Do Konkursu zostaną zakwalifikowani Uczestnicy, którzy zdołają rozegrać i zakończyć rozgrywkę w Eliminacjach do Konkursu do godziny 16:00 i uzyskają wynik uprawniający ich do udziału w Konkursie.
- 2.7. Eliminacje do Konkursu oraz Konkurs rozgrywane będą na platformach: Xbox 360 i/lub Xbox One.
- 2.8. Do rozegrania wszystkich faz Konkursu wykorzystana zostanie gra FIFA 18.
- 2.9. Każdy Uczestnik zgadza się z ustaleniami Regulaminu i zobowiązuje się do jego przestrzegania oraz do respektowania wszelkich decyzji Organizatora odnośnie Eliminacji do Konkursu oraz Konkursu.
- 2.10. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, MP oraz Centrów Handlowych M1, a także osoby współpracujące z tymi podmiotami w sposób stały również na innej podstawie niż stosunek pracy właściciele i pracownicy punktów handlowych i usługowych znajdujących się na terenie Centrów handlowych M1, pracownicy agencji ochrony świadczący usługi na terenie Centrów handlowych M1, pracownicy firmy sprzątającej, którzy świadczą usługi na terenie Centrów handlowych M1, pracownicy serwisu technicznego świadczący usługi na terenie Centrów Handlowych M1 oraz członkowie rodzin wszystkich wyżej wymienionych osób (rodzice, małżonkowie i dzieci oraz rodzeństwo).

3. Eliminacje do Konkursu.

- 3.1. Każdy Uczestnik obowiązany będzie do rozegrania jednej rozgrywki w wybranym przez Organizatora trybie treningowym.
- 3.2. Po rozegraniu jednej rozgrywki w trybie treningowym animator zapisze wynik punktowy (przydzielony przez grę FIFA 18) jaki uzyska Uczestnik.
- 3.3. Wynik Uczestnika zostanie zapisany przez animatora w tabeli wyników. Po zapisaniu wyniku w tabeli wyników Uczestnik potwierdzi go własnoręcznym podpisem.
- 3.4. Dopiero po wykonaniu powyższych czynności, udział Uczestnika w Eliminacjach do Konkursu zostanie uznany za zakończony.
- 3.5. W wyniku Eliminacji do Konkursu do Konkursu zostanie zakwalifikowanych 48 Uczestników.
- 3.6. W przypadku jeśli będzie więcej Uczestników, którzy zajęli ostatecznie miejsce uprawniające do kwalifikacji do Konkursu nastąpi dogrywka. Wszyscy Ci Uczestnicy rozegrają po jednej rozgrywce w wybranym przez Organizatora trybie treningowym. Jeśli i to nie wyłoni Uczestnika, który uzyska prawo do wzięcia udziału w Konkursie, animator wprowadzi rozgrywkę „pucharową”. Animator wybierze dwójki (w przypadku nieparzystej liczby Uczestników jednej trójki) Uczestników, którzy stoczą ze sobą rozgrywkę. Każdy z nich rozegra jedną rozgrywkę w trybie treningowym. Ten, który uzyska większą (w przypadku trójki graczy największą) liczbę punktów wygra. Animator będzie prowadził rozgrywki do momentu aż wyłoni Uczestnika, który zdobędzie prawo do wzięcia udziału w Konkursie.

- 3.7. Wszyscy Uczestnicy Eliminacji do Konkursu będą rozgrywali swoje rozgrywki w jednym i tym samym trybie treningowym wybranym wcześniej przez Organizatora. W dogrywce animator może zmienić tryb treningowy tak aby wyłonić jak najszybciej Uczestnika, który uzyska prawo do wzięcia udziału w Konkursie. W danej turze dogrywki wszyscy Uczestnicy będą rozgrywali swoje rozgrywki w tym samym trybie treningowym. Uczestnicy nie mają prawa wybierania trybów treningowych w całych Eliminacjach do Konkursu, Konkursie i dogrywkach.

4. I Faza Konkursu.

- 4.1. Do I Fazy Konkursu przystąpi maksymalnie 48 Uczestników, którzy zakwalifikują się do Konkursu, w sposób określony w punkcie 2 i 3 niniejszego Regulaminu. Ich nazwiska zostaną wyczytane przez konferansjera na scenie.
- 4.2. Następnie w porządku alfabetycznym zostaną wytypowane dwie grupy Uczestników, którzy zmierzą się w I Fazie Konkursu.
- 4.3. Uczestnicy zostaną podzieleni na dwie grupy po 24 Uczestników każda. Uczestnicy z pierwszej i drugiej grupy w trybie pucharowym rozegrają po jednym meczu z jednym przeciwnikiem (wybór nastąpi alfabetycznie) korzystając z trybu „krótkie mecze”. Mecz i awans do następnej fazy Konkursu wygrywa ten Uczestnik, który zdobędzie większą liczbę bramek.
- 4.4. Jeśli mecz zakończy się remisem o awansie do następnej fazy Konkursu będą decydować rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli ich więcej bramek awansuje do następnej fazy.
- 4.5. Uczestnik ma prawo do wyboru drużyny, którą będzie rozgrywał spotkanie. W przypadku jeśli dwóch Uczestników będzie chciało rozegrać mecz tą samą drużyną animator dokona wyboru Uczestnika i drużyny rzucając monetą. Przegrany wybierze inną drużynę, którą rozegra mecz.
- 4.6. Pierwsza grupa 24 Uczestników rozegra swoje mecze w dniu 18.05.2018 r. w godzinach 17:00-18:00. Po zakończeniu wszystkich meczów konferansjer wyczyta nazwiska maksymalnie 12 Uczestników, którzy awansowali do następnej fazy Konkursu. Druga grupa 24 Uczestników rozegra swoje mecze w dniu 18.05.2018 r. w godzinach 18:30-19:30. Po zakończeniu wszystkich meczów konferansjer wyczyta nazwiska maksymalnie 12 Uczestników, którzy awansowali do następnej fazy Konkursu.
- 4.7. W przypadku jeśli do I Fazy Konkursu przystąpi nieparzysta liczba Uczestników animator ma prawo do wyboru jednej trójki graczy, którzy rozegrają ze sobą po jednym meczu. Rozgrywkę i awans do następnej rundy osiągnie ten Uczestnik który wygra największą liczbę meczów. W przypadku jeśli Uczestnicy wygrają tę samą liczbę meczów decydować będzie ilość zdobytych i straconych bramek. W pierwszej kolejności animator weźmie pod uwagę ilość zdobytych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach zdobędzie ich najwięcej. Jeśli i ten sposób nie wyłoni zwycięzcy animator weźmie pod uwagę ilość straconych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach straci ich najmniej. Gdyby i ten sposób nie wyłonił zwycięzcy o awansie decydować będą rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli więcej bramek awansuje do następnej fazy Konkursu.

5. II Faza Konkursu.

- 5.1. Do II Fazy Konkursu przystąpi maksymalnie 24 Uczestników, którzy zakwalifikują się do Konkursu poprzez udział w I Fazie Konkursu. Ich nazwiska zostaną wyczytane przez konferansjera na scenie.

- 5.2. Następnie w porządku alfabetycznym zostaną wytypowani Uczestnicy (po dwóch), którzy zmierzą się w II Fazie Konkursu.
- 5.3. Uczestnicy w trybie pucharowym rozegrają po jednym meczu z jednym przeciwnikiem (wybór nastąpi alfabetycznie) korzystając z trybu „krótkie mecze”. Mecz i awans do następnej fazy Konkursu wygrywa ten Uczestnik, który zdobędzie większą liczbę bramek.
- 5.4. Jeśli mecz zakończy się remisem o awansie do następnej fazy Konkursu będą decydować rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli ich więcej awansuje do następnej fazy.
- 5.5. Uczestnik ma prawo do wyboru drużyny którą będzie rozgrywał spotkanie. W przypadku jeśli dwóch Uczestników będzie chciało rozegrać mecz tą samą drużyną animator dokona wyboru Uczestnika i drużyny rzucając monetą. Przegrany wybierze inną drużynę, którą rozegra mecz.
- 5.6. II Faza Konkursu zostanie rozegrana w dniu 19.05.2018 r. w godzinach 12:30-14:00. Po zakończeniu wszystkich meczów konferansjer wyczyta nazwiska maksymalnie 12 Uczestników, którzy awansowali do następnej fazy Konkursu.
- 5.7. W przypadku jeśli do II fazy Konkursu przystąpi nieparzysta liczba Uczestników animator ma prawo do wyboru jednej trójki Uczestników, którzy rozegrają ze sobą po jednym meczu. Rozgrywkę i awans do następnej fazy osiągnie ten Uczestnik, który wygra największą liczbę meczów. W przypadku jeśli Uczestnicy wygrają tę samą liczbę meczów decydować będzie ilość zdobytych i straconych bramek. W pierwszej kolejności animator weźmie pod uwagę ilość zdobytych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach zdobędzie ich najwięcej. Jeśli i ten sposób nie wyłoni zwycięzcy animator weźmie pod uwagę ilość straconych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach straci ich najmniej. Gdyby i ten sposób nie wyłonił zwycięzcy o awansie decydować będą rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli więcej bramek awansuje do następnej rundy.

6. III Faza Konkursu.

- 6.1. Do III Fazy Konkursu przystąpi maksymalnie 12 Uczestników, którzy zakwalifikują się do Konkursu poprzez udział w II Fazie Konkursu. Ich nazwiska zostaną wyczytane przez konferansjera na scenie.
- 6.2. Następnie w porządku alfabetycznym zostaną wytypowani Uczestnicy (po dwóch), którzy zmierzą się w III Fazie Konkursu.
- 6.3. Uczestnicy w trybie pucharowym rozegrają po jednym meczu z jednym przeciwnikiem (wybór nastąpi alfabetycznie) korzystając z trybu „krótkie mecze”. Mecz i awans do następnej fazy Konkursu wygrywa ten gracz który zdobędzie większą liczbę bramek.
- 6.4. Jeśli mecz zakończy się remisem o awansie do następnej fazy rozgrywek będą decydować rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli ich więcej awansuje do następnej rundy.
- 6.5. Uczestnik ma prawo do wyboru drużyny którą będzie rozgrywał spotkanie. W przypadku jeśli dwóch Uczestników będzie chciało rozegrać mecz tą samą drużyną animator dokona wyboru Uczestnika i drużyny rzucając monetą. Przegrany wybierze inną drużynę, którą rozegra mecz.
- 6.6. III Faza Konkursu zostanie rozegrana w dniu 19.05.2018 r. w godzinach 14:30-15:30. Po zakończeniu wszystkich meczów konferansjer wyczyta nazwiska maksymalnie 6 graczy, którzy awansowali do następnej fazy Konkursu.

- 6.7. W przypadku jeśli do III Fazy Konkursu przystąpi nieparzysta liczba Uczestników animator ma prawo do wyboru jednej trójki Uczestników, którzy rozegrają ze sobą po jednym meczu. Rozgrywkę i awans do następnej rundy osiągnie ten Uczestnik który wygra największą liczbę meczów. W przypadku jeśli Uczestnicy wygrają tę samą liczbę meczów decydować będzie ilość zdobytych i straconych bramek. W pierwszej kolejności animator weźmie pod uwagę ilość zdobytych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach zdobędzie ich najwięcej. Jeśli i ten sposób nie wyłoni zwycięzcy animator weźmie pod uwagę ilość straconych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach straci ich najmniej. Gdyby i ten sposób nie wyłonił zwycięzcy o awansie decydować będą rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli więcej bramek awansuje do następnej fazy Konkursu.

7. IV Faza Konkursu.

- 7.1. Do IV Fazy Konkursu przystąpi maksymalnie 6 graczy którzy zakwalifikują się do Konkursu poprzez udział w III Fazie Konkursu. Ich nazwiska zostaną wyczytane przez konferansjera na scenie.
- 7.2. Następnie w porządku alfabetycznym zostaną wytypowani Uczestnicy (po dwóch), którzy zmierzą się w IV Fazie Konkursu.
- 7.3. Uczestnicy w trybie pucharowym rozegrają po jednym meczu z jednym przeciwnikiem (wybór nastąpi alfabetycznie) korzystając z trybu „krótkie mecze”. Mecz i awans do następnej fazy Konkursu wygrywa ten gracz który zdobędzie większą liczbę bramek.
- 7.4. Jeśli mecz zakończy się remisem o awansie do następnej fazy Konkursu będą decydować rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli ich więcej awansuje do następnej rundy.
- 7.5. Uczestnik ma prawo do wyboru drużyny którą będzie rozgrywał spotkanie. W przypadku jeśli dwóch Uczestników będzie chciało rozegrać mecz tą samą drużyną animator dokona wyboru Uczestnika i drużyny rzucając monetą. Przegrany wybierze inną drużynę, którą rozegra mecz.
- 7.6. IV faza Konkursu zostanie rozegrana w dniu 19.05.2018 r. w godzinach 16:00-16:45. Po zakończeniu wszystkich meczów konferansjer wyczyta nazwiska maksymalnie 3 graczy, którzy awansowali do następnej fazy Konkursu.
- 7.7. W przypadku jeśli do IV fazy Konkursu przystąpi nieparzysta liczba Uczestników animator ma prawo do wyboru jednej trójki Uczestników, którzy rozegrają ze sobą po jednym meczu. Rozgrywkę i awans do następnej rundy osiągnie ten Uczestnik który wygra największą liczbę meczów. W przypadku jeśli Uczestnicy wygrają tę samą liczbę meczów decydować będzie ilość zdobytych i straconych bramek. W pierwszej kolejności animator weźmie pod uwagę ilość zdobytych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach zdobędzie ich najwięcej. Jeśli i ten sposób nie wyłoni zwycięzcy animator weźmie pod uwagę ilość straconych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach straci ich najmniej. Gdyby i ten sposób nie wyłonił zwycięzcy o awansie decydować będą rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli więcej bramek awansuje do następnej rundy.

8. V Faza Konkursu – FINAŁ.

- 8.1. Do V Fazy Konkursu przystąpi maksymalnie 3 Uczestników, którzy zakwalifikują się do Konkursu poprzez udział w IV Fazie Konkursu. Ich nazwiska zostaną wyczytane przez konferansjera na scenie.

- 8.2. Uczestnicy w trybie pucharowym rozegrają po jednym meczu z każdym Uczestnikiem korzystając z trybu „krótkie mecze”. Tytuł Mistrza Wirtualnych Mistrzostw w Piłce Nożnej otrzyma ten Uczestnik który wygra największą liczbę meczów. W przypadku jeśli Uczestnicy wygrają tę samą liczbę meczów decydować będzie ilość zdobytych i straconych bramek. W pierwszej kolejności animator weźmie pod uwagę ilość zdobytych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach zdobędzie ich najwięcej. Jeśli i ten sposób nie wyłoni zwycięzcy animator weźmie pod uwagę ilość straconych bramek. Wygra ten Uczestnik, który we wszystkich meczach straci ich najmniej. Gdyby i ten sposób nie wyłonił zwycięzcy o zwycięstwie w turnieju decydować będą rzuty karne. Ten Uczestnik, który strzeli więcej bramek wygra całe Mistrzostwa - Konkurs.
- 8.3. Uczestnik ma prawo do wyboru drużyny którą będzie rozgrywał spotkanie. W przypadku jeśli dwóch Uczestników będzie chciało rozegrać mecz tą samą drużyną animator dokona wyboru Uczestnika i drużyny rzucając monetą. Przegrany wybierze inną drużynę, którą rozegra mecz.
- 8.4. V Faza Konkursu zostanie rozegrana w dniu 19.05.2018 r. w godzinach 17:15-18:15. Po zakończeniu wszystkich meczów konferansjer wyczyta nazwiska Uczestników którzy zajęli pierwsze trzy miejsca w kolejności począwszy od miejsca 3 a skończywszy na wyczytaniu zwycięzcy Wirtualnych Mistrzostw w Piłce Nożnej w Centrum Handlowym M1 w Markach - Konkursu.

9. Dodatkowe informacje.

- 9.1. W przypadku zatrzymania gry bez winy Uczestników (brak prądu, samoistne, zatrzymanie rozgrywki), gra zostanie powtórzona. Podczas wystąpienia takiej sytuacji Uczestnicy zgłoszą przerwanie lub zatrzymanie meczu animatorowi odpowiedzialnemu za konsolę na której prowadzone są rozgrywki. Decyzję o powtórzeniu meczu podejmie animator.
- 9.2. Niesportowe zachowanie: granie na czas, specjalne rozłączanie się z meczu w przypadku korzystnej szansy dla rywala oraz inne sytuacje, które według animatora mogą być zaliczane jako niesportowe zachowanie mogą powodować podjęcie decyzji o usunięciu Uczestnika z Konkursu. Decyzję kiedy usunąć Uczestnika z konkursu podejmie animator.
- 9.3. W przypadku nie stawienia się Uczestnika przy konsoli o określonej godzinie rozpoczynającej daną fazę Konkursu, animator absencję Uczestnika potraktuje jako oddanie meczu walkowerem. W takiej sytuacji Uczestnika odpada z Konkursu. Ostateczną decyzję kiedy usunąć Uczestnika z Konkursu podejmie animator.
- 9.4. W sytuacjach nieprzewidzianych w niniejszym Regulaminie, ostateczną decyzję w kwestii ich rozwiązania podejmuje Organizator.

10. Nagrody.

- 10.1. Nagrodą za zdobycie I miejsca w Konkursie jest: konsola XBOX ONE wraz z pucharem i dyplomem o wartości 1250 zł wraz z ekwiwalentem należnego podatku dochodowego. Powyższy podatek, zostanie odprowadzony przez MP jako podatek należny od Zwycięzcy do właściwego Urzędu Skarbowego. Zastosowanie znajdują przepisy Ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jednolity Dz. U. z 2010 r, Nr 51 poz. 307 z późn. zm.).
- 10.2. Nagrodą za zdobycie II miejsca w konkursie jest bezprzewodowy pad XBOX ONE wraz z pucharem i dyplomem o wartości 275 zł.

- 10.3. Nagrodą za zdobycie III miejsca w konkursie jest bezprzewodowy pad XBOX ONE wraz z pucharem i dyplomem o wartości 275 zł.
- 10.4. Laureat Konkursu lub opiekun prawny laureata Konkursu, w przypadku niepełnoletniego laureata Konkursu jest zobowiązany odebrać Nagrodę osobiście, podczas ogłoszenia wyników Konkursu. MP dopuszcza wyłącznie osobisty odbiór Nagrody, co w szczególności wyklucza możliwość korespondencyjnego przekazania/odbioru.
- 10.5. Uczestnictwa w Konkursie, jak i praw i obowiązków z nimi związanych, w tym także prawa żądania wydania Nagrody, nie można przenosić na inne osoby.
- 10.6. W przypadku niedopełnienia obowiązków informacyjnych w określonym terminie, podania nieprawidłowych danych lub niespełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w Regulaminie, laureat traci prawo do Nagrody.
- 10.7. MP nie ponosi odpowiedzialności za niemożność przekazania Nagrody laureatom Konkursu z przyczyn zależnych od laureata Konkursu lub zdarzeń siły wyższej.
- 10.8. Niedopuszczalne jest odstąpienie prawa do Nagrody osobom trzecim, a także wypłacenie równowartości Nagrody w pieniądzu lub zamiany nagrody na inną. Rezygnacja z części Nagrody jest równoznaczna z rezygnacją z całości Nagrody.
- 10.9. Nagrody w Konkursie, które nie zostały rozdysponowane wśród laureatów pozostaną do dyspozycji MP.

11. Reklamacje.

- 11.1. Każdy Uczestnik ma prawo zgłoszenia reklamacji na przebieg Konkursu nie później niż w terminie 7 dni od dnia zakończenia Konkursu. Niedochowanie ww. terminu nie wstrzymuje możliwości dochodzenia stosownych roszczeń na drodze postępowania sądowego lub pozasądowego. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane przez Uczestników Konkursu na adres: Organizatora: ul. Muszyńska 31, 02-916 Warszawa drogą pocztową, za pośrednictwem listu poleconego.
- 11.2. Reklamacja powinna zawierać:
 - a) dopisek na kopercie: „Reklamacja – Wirtualne Mistrzostwa w Piłce Nożnej w Centrum Handlowym M1 w Markach”
 - b) dane osoby wnoszącej reklamację, tj. wskazanie imienia, nazwiska i adresu do korespondencji (a także opcjonalnie kontaktowego nr tel. komórkowego);
 - c) uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji;
 - d) podpis reklamującego.
- 11.3. Dane osobowe podane w Reklamacji, będą przetwarzane przez Organizatora działającego na zlecenie MP wyłącznie w celu rozpatrzenia reklamacji, a podstawą do przetwarzania danych jest uzasadniony interes prawny MP.
- 11.4. Złożone reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od dnia ich wpłynięcia. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie pisemnej listem poleconym za pisemnym potwierdzeniem odbioru. Organizator zastrzega, że rozpatrzeniu podlegać będą jedynie reklamacje spełniające warunki niniejszego Regulaminu.

12 Przetwarzanie danych osobowych.

12.1 Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest METRO PROPERTIES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie pod adresem Al. Krakowska 61, 02-183 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000030425, NIP: 951-00-65-434, z kapitałem zakładowym 11.000.000,00 zł. Organizator jest podmiotem przetwarzającym dane osobowe na podstawie umowy powierzenia przetwarzania danych zawartej z MP.

12.2 Dane osobowe Uczestników Konkursu przetwarzane będą zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2014, poz. 1182, z późn. zm.), a od 25 maja 2018 roku na podstawie Rozporządzenia 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.

12.3 W chwili rejestracji, osoby zgłaszające się do udziału w Konkursie podadzą swoje imię i nazwisko oraz wiek, które to dane zostaną wpisane na listę Uczestników Konkursu. Lista ta stworzona będzie wyłącznie na potrzeby przeprowadzenia Konkursu, stanowić będzie doraźny zbiór danych stworzony wyłącznie ze względów technicznych, który zostanie usunięty w dniu zakończenia Konkursu.

12.4 Dane osobowe Laureatów Konkursu w postaci imienia i nazwiska i numeru PESEL są zbierane przez Organizatora na protokole odbioru Nagrody, w celu odprowadzenia należnego podatku dochodowego zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 roku. Podstawą przetwarzania danych jest przetwarzanie niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na METRO PROPERTIES w postaci odprowadzenia należnego podatku dochodowego.

12.5 Uczestnicy podają swoje dane na zasadzie dobrowolności, przy czym podanie tych danych jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie. Uczestnikom przysługują następujące prawa: a) dostępu do swoich danych oraz otrzymywania ich kopii, b) sprostowania swoich danych, c) usunięcia danych (jeżeli nie ma podstaw do tego, żeby MP przetwarzało dane osobowe Uczestnika, Uczestnik może zażądać ich usunięcia); d) ograniczenia przetwarzania danych; e) wniesienia sprzeciwu z uwagi na szczególną sytuację.

12.6 W przypadku jakichkolwiek wątpliwości w zakresie przetwarzania danych osobowych, uczestnik może skontaktować się z Administratorem Bezpieczeństwa Informacji METRO PROPERTIES wysyłając wiadomość e-mail na adres: abi@metro-properties.pl.

12.7 Dane osobowe Uczestników zgromadzone na liście rejestracyjnej zostaną usunięte po zakończeniu Konkursu, natomiast dane osobowe Laureatów Konkursu będą przechowywane przez okres przedawnienia zobowiązania podatkowego, tj. przez okres 5 lat licząc od końca roku kalendarzowego, w którym upłynął termin płatności.

12.8 Dane osobowe mogą zostać udostępnione podwykonawcom, czyli podmiotom z których usług korzystamy przy ich przetwarzaniu takim jak Organizatorowi, podmiotom działającym na podstawie umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych, czy organowi podatkowemu.

12.9 Obecnie skargę na przetwarzanie danych osobowych niezgodnie z prawem można złożyć do Generalnego Inspektora Danych Osobowych, przy czym wkrótce organem nadzorczym w tej kwestii może być Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

12.9 Przez wzięcie udziału w Konkursie, osoba biorąca udział w Konkursie lub jej opiekun prawny, oświadcza, że zapoznała się z niniejszym Regulaminem, przyjmuje do wiadomości jego postanowienia i zobowiązuje się do ich przestrzegania.

13 Postanowienia końcowe.

13.1. Organizator będzie uprawniony do wprowadzania zmian do niniejszego Regulaminu w każdym czasie i zakresie.

13.2. Regulamin dostępny jest w rejestracji konkursu. Regulamin jest także dostępny do wglądu w siedzibie MP oraz w biurze Dyrekcji Centrum Handlowego M1 w Markach.

13.3. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy, natomiast zakres uprawnień Uczestników określa Regulamin.

13.4. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa.

13.5. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 18.05.2018 roku.