



REGULAMIN KONKURU ORGANIZOWANEGO W RAMACH PROJEKTU „GRYWALIZACJA. ZRÓB TO SAM”

(dalej: „Regulamin”)

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu w ramach projektu „Grywalizacja. Zrób to sam” jest Fundacja Orange z siedzibą w Warszawie przy al. Jerozolimskich 160, zarejestrowana w rejestrze stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000241397 (dalej: Fundacja Orange lub Organizator) oraz Fundacja Highlight/Inaczej z siedzibą w Zaosiu, Zaosie 16, gm. Ujazd wpisaną do Rejestru Stowarzyszeń, Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Łodzi-Śródmieścia w Łodzi pod numerem: KRS 0000443056 (dalej: Fundacja Highlight/inaczej lub Współorganizator) oraz Laboratorium EE Spółka z.o.o z siedzibą pod adresem: ul. Szpitalna 8a/3, 00-031 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000523161, posiadająca numer identyfikacji podatkowej NIP: 525-259-34-79 (dalej Laboratorium EE lub Współorganizator)
2. Sponsorem nagród w Konkursach jest Fundacja Orange, Fundacja Highlight/inaczej i Laboratorium EE Spółka z.o.o
3. Konkurs wraz z przyznaniem nagród przeprowadzany jest w okresie od 11 września 2014 r. do 9 listopada 2014 r. (dalej: Okres Trwania Konkursu). Konkurs prowadzony są na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Udział w Konkursie i podanie związanych z udziałem w nich danych jest dobrowolne.

§ 2. WARUNKI UCZESTNICTWA I PRZEBIEG KONKURSU

1. W Konkursie mogą wziąć udział:
 - organizacje pozarządowe (fundacje lub stowarzyszenia),
 - jednostki samorządu terytorialnego,
 - ośrodki pomocy społecznej,
 - instytucje kultury, w tym biblioteki,
 - organy i jednostki organizacyjne kościołów lub związków wyznaniowych (parafie),



- firmy,
 - szkoły lub inne placówki oświatowe,
 - osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, będące konsumentami w rozumieniu art. 221 Kodeksu Cywilnego, osoby prawne i jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, którym odrębne przepisy przyznają zdolność prawną z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Nagrodami w Konkursie są trzy zestawy konsultacji merytorycznych dotyczących grywalizacji – konsultacje mechaniki grywalizacji, technologiczne oraz finansowe. Na każdy zestaw składają się:
- a. warsztaty grywalizacyjne w zakresie ustalonym ze zwycięzcami konkursu,
 - b. wstępna analiza technologiczna możliwości wdrożeniowych koncepcji na grywalizację zakończona stworzeniem wyceny prac IT,
 - c. konsultacje finansowe w zakresie możliwości znalezienia źródeł sfinansowania pomysłu, w tym potencjalnych sponsorów
- o wartości rynkowej nie mniejszej niż 600 i nie większej niż 760 złotych każdy. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wyboru osób przeprowadzających w/w konsultacje. Cały zestaw konsultacji zostanie przyznany trzem zwycięskim uczestnikom Konkursu. Warunkami udziału w Konkursie są:
- d. prawidłowa rejestracja pomysłu dotyczącego koncepcji grywalizacji społecznej na stronie www.grywalizujemy.pl poprzez wypełnienie formularza w okresie od 11 września do 9 listopada 2014 r.
 - e. Dostęp do formularza będzie zapewniony przez autoryzację w serwisie przy pomocy konta w serwisie społecznościowym Facebook.
3. Każdy uczestnik Konkursu może zgłosić maksymalnie jeden pomysł na grywalizację.
4. Formularz zgłoszeniowy wypełnia autor pomysłu – Pracy Konkursowej, podając swoje imię i nazwisko, a dokonując zgłoszenia akceptuje, że działa na rzecz podmiotu, który jest uczestnikiem konkursu i w przypadku, gdy jego pomysł zostanie uznany za najlepszy przez Komisję Konkursową, to nagroda przypadnie temu uczestnikowi. Wszystkie zgłaszane pomysły przez danego uczestnika muszą być autorstwa tej samej osoby.

§ 3. POSTANOWIENIA KONKURSOWE

1. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy Fundacji Orange lub Fundacji Highlight/inaczej i Laboratorium EE Spółka z.o.o oraz pracownicy podmiotów zaangażowanych w organizację i przeprowadzenie Konkursu, a także członkowie najbliższych rodzin tych pracowników. Przez członków rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, osoby pozostające w stosunku przysposobienia,



- małżonków, powinowaci do drugiego stopnia oraz osoby pozostające we wspólnym pożyciu.
2. W przypadku naruszenia Regulaminu, dobrych obyczajów lub zasad fair play Organizator ma prawo do wykluczenia uczestnika z Konkursu.
 3. Zgłoszenia konkursowe niepełne lub nieprawidłowo wypełnione, bądź dokonane przez nieuprawnione osoby nie będą brały udziału w Konkursie.
 4. Każdy uczestnik może wziąć udział w Konkursie tylko raz. Raz dokonane zgłoszenie nie może zostać zmodyfikowane.
 5. Dokonanie zgłoszenia jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
 6. W przypadku, gdy autorem zgłoszonego do Konkursu pomysłu jest osoba niepełnoletnia, wówczas zgłoszenie wypełnia w jej imieniu prawny opiekun autora pomysłu.
 7. Dokonujący zgłoszenia w Konkursie, przesyłając zgłoszenie oświadcza, iż jest autorem zgłaszanego do Konkursu pomysłu i przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do przesyłanego pomysłu, które są przejawem jego własnej indywidualnej twórczości o oryginalnym charakterze i są wolne od wad fizycznych i prawnych oraz roszczeń podmiotów trzecich.
 8. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za treści zamieszczane przez Uczestników w Pracy Konkursowej, w szczególności naruszające prawa autorskie bądź dobra osobiste innych osób, w tym prawa do ochrony wizerunku osób utrwalonych w Pracy Konkursowej.
 9. W przypadku zwrócenia się przez podmioty trzecie do Organizatora z roszczeniem mającym związek z naruszeniem praw bądź dóbr określonych w pkt 8 powyżej, Uczestnik zobowiązany jest podjąć niezbędne kroki zmierzające do wyjaśnienia zaistniałej sytuacji lub naprawienia szkody, jaką Organizator poniósł z tytułu zasadności powyższych roszczeń.
 10. Dokonanie zgłoszenia do Konkursu jest równoznaczne z udzieleniem przez autora zgłaszanych pomysłów publicznej licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska zgodnie z zasadami określonymi na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/legalcode>. Licencja ma charakter nieodpłatny i niewyłączny na korzystanie z pomysłów na terytorium całego świata, na czas nieoznaczony (do momentu wygaśnięcia praw autorskich), na następujących polach eksploatacji:
 - a. zwielokrotnianie pomysłu, włączanie pomysłu do jednego lub więcej zbiorów, zwielokrotnianie pomysłu włączonego do zbiorów,
 - b. sporządzanie i zwielokrotnianie utworów zależnych pod warunkiem, że wszelkie takie utwory zależne, w tym wszelkie tłumaczenia na jakimkolwiek nośniku zostały w rozsądnym zakresie wyraźnie oznaczone, wyróżnione lub w



inny sposób zostało na nich wskazane, że w oryginalnym utworze dokonano zmian,

- c. rozpowszechnianie oraz publiczne prezentowanie pomysłu, w tym pomysłu włączonego do zbiorów;
- d. rozpowszechnianie oraz publiczne prezentowanie utworów zależnych;
- e. pobieranie danych z pomysłu oraz ich wtórne wykorzystanie,
- f. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt a-e: wykorzystanie pomysłów – prac konkursowych do celów szkoleniowych oraz do celów promocyjnych Organizatora konkursu.

11. W przypadku, gdyby oświadczenia, o których mowa w punktach powyżej okazały się niezgodne ze stanem faktycznym i/lub prawnym uczestnik, od którego pochodzi nadesłane zgłoszenie, w przypadku ewentualnych roszczeń osób trzecich, ponosi całkowitą odpowiedzialność oraz oświadcza, że ureguluje wszystkie związane z tym faktem poniesione przez Organizatora lub Fundację Highlight/inaczej i Laboratorium EE Spółka z.o.o szkody. Ponadto, w sytuacji o której mowa powyżej, uczestnik podlega dyskwalifikacji z konkursu i zobowiązany jest do niezwłocznego zwrotu przyznanej nagrody, a w braku takiej możliwości do zapłaty równowartości tej nagrody.

§ 4. PRYZNANIE NAGRÓD

1. Nagrody będą przyznawane przez trzyosobową komisję konkursową powołaną przez Organizatora (dalej: Komisja Konkursowa).
2. Komisja Konkursowa podczas obrad, które odbędą się w okresie od 10 do 17 listopada 2014 r. będzie przyznawać nagrody. Komisja Konkursowa wyłoni trzech zwycięzców nagrody. Organizator zastrzega sobie prawo do jednostronnego wskazania miejsca i terminu realizacji warsztatów.
3. Decyzja Komisji Konkursowej jest suwerenna, nie może zostać zmieniona i nie podlega zaskarżeniu przez uczestników.
4. Z obrad Komisji Konkursowej zostanie sporządzony protokół podpisany następnie przez wszystkich jej członków.
5. Kryterium wyboru najlepszego pomysłu na grywalizację społeczną przez Komisję Konkursową stanowić będą w szczególności następujące elementy:
 - a. konkretność zdefiniowania problemu społecznego,
 - b. pragmatyczność pomysłu
 - c. oryginalność pomysłu,
 - d. skalowalność pomysłu,



- e. mierzalność pomysłu,
 - f. adekwatność wybranych rozwiązań do skali problemu
 - g. możliwości wdrożeniowych autora pomysłu,
 - h. prawdopodobieństwo osiągnięcia celów grywalizacji.
6. Uczestnik, który wygra Nagrodę, zostanie powiadomiony w dniu przyznania Nagrody przez Organizatorów o wygranej na adres e-mail podany przez Uczestnika w Zgłoszeniu oraz na stronie internetowej <http://grywalizujemy.pl>.
 7. Zwycięzca Konkursu zostanie powiadomiony o dokładnym miejscu i terminie warsztatów merytorycznych za pośrednictwem wiadomości wysłanej na adres e-mail podany przez Uczestnika w Zgłoszeniu.
 8. Wygrane nagrody nie podlegają wymianie i nie przysługuje za nie ekwiwalent pieniężny.

§ 5. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Reklamacje co do przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane pisemnie listem poleconym na adres Jacek Siadkowski, Warszawa, ul. Szpitalna 8A/3, 00-031 Warszawa lub mailowo na adres czesec@grywalizujemy.pl do dnia 10 listopada 2014 r. nie później jednak niż w ciągu 14 dni od dowiedzenia się o stanie lub wystąpieniu zdarzenia, będącego przyczyną reklamacji. O prawidłowym terminie wniesienia reklamacji decyduje data stempla pocztowego.
2. Reklamacja nie może dotyczyć wyników obrad komisji konkursowej, a jej decyzja jest niezawisła.
3. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie uczestnikom Konkursów.
4. Reklamacja powinna zawierać dane uczestnika, jego adres oraz dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
5. Reklamacje rozpatrywane są przez Organizatora w terminie 7 dni od dnia otrzymania reklamacji przez Organizatorów.
6. Uczestnik o decyzji Organizatora zostanie powiadomiony listem poleconym na adres podany w reklamacji w terminie 7 dni od dnia rozpatrzenia reklamacji.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Administratorem danych osobowych uczestników przetwarzanych na potrzeby udziału w Konkursach jest Fundacja Orange, Fundacja Highlight/inaczej i Laboratorium EE. Dane osobowe będą przetwarzane na potrzeby udziału w Konkursach. Przekazanie danych osobowych jest dobrowolne. Dane osobowe mogą zostać udostępnione Organizatorom w celu realizacji zadań związanych z bezpośrednim udziałem w Konkursie i wykonaniem tego Konkursu oraz innym podmiotom zaangażowanym w przeprowadzenie Konkursu. Uczestnicy i autorzy



pomysłów mają prawo dostępu do swoich danych osobowych ich poprawiania i usuwania w każdym czasie.

2. Niniejszy Regulamin będzie dostępny przez okres trwania Konkursu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej www.grywalizujemy.pl
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy polskiego prawa.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za skutki podania przez uczestnika nieprawdziwych lub nieprawidłowych danych adresowych uniemożliwiających poinformowanie o nagrodzie lub inne sytuacje powodujące brak możliwości lub utrudnienia odbioru nagrody leżące po stronie zwycięzców Konkursu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania modyfikacji postanowień niniejszego Regulaminu w każdym czasie, a także do zawieszenia, przerwania, przedłużenia lub odwołania Konkursu bez podania przyczyn z poszanowaniem praw uprzednio nabytych przez uczestników.