

REGULAMIN KONKURSU „Squid Game Arena”
(dalej: **Regulamin**)

I. PODSTAWOWE ZASADY

- A. W ramach konkursu zostanie wyłonionych **1.200 najlepszych uczestników**, którzy rozwiążą zadanie zręcznościowe oraz udzielą najciekawszej, najbardziej oryginalnej i kreatywnej odpowiedzi na pytanie konkursowe: **„Dostajesz szansę wymyślenia nowej gry w Squid Game. Jest jeden warunek - musi bazować na zabawie z Twoich lat dziecięcych. Opisz, jak mogłaby wyglądać ta konkurencja.”**
- B. Do Konkursu można zgłosić się od dnia **02 grudnia 2024 roku od godziny X** do dnia **09 grudnia 2024 roku do godziny 23:59** za pośrednictwem strony internetowej **www.squidgamearena.pl** Zgłoszenia przesłane po tym terminie nie są brane pod uwagę przy przyznawaniu nagród w konkursie.
- C. Zgłoszenie do Konkursu polega na wykonaniu dwóch czynności – jedna po drugiej:
- 1) w pierwszej kolejności, po otwarciu strony internetowej należy wykonać **zadanie zręcznościowe** polegające na odrysowaniu określonego kształtu na ekranie – ,
 - 2) a następnie wypełnić i przesłać formularz zgłoszeniowy podając w nim swoje imię, numer telefonu oraz adres e-mail, a także odpowiedź na **pytanie konkursowe** oraz zaznaczyć wymagane oświadczenie.
- D. Do wygrania w konkursie jest **zaproszenie do udziału w ekskluzywnym evencie** inspirowanym serialem „Squid Game”, który odbędzie się w dniach 14-15 grudnia 2024 r. w Warszawie.
- E. Jury wybierze zwycięzców konkursu do dnia **10 grudnia 2024** Uczestników poinformujemy o wynikach konkursu mailowo najpóźniej do dnia **11 grudnia 2024**
- F. Konkurs organizuje BOSKO TRĘBICKA KWIECIEŃ WOJNAROWSKI SPÓŁKA JAWNA, adres: Rondo Ignacego Daszyńskiego 2 B, 00-843 Warszawa (dalej: **Organizator**). Organizator przeprowadza konkurs na zlecenie spółki Netflix Services Poland sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-839) przy ul. Towarowej 28.

II. SZCZEGÓŁOWE ZASADY

Poniżej można zapoznać się ze szczegółowymi zasadami konkursu „Squid Game Arena” (dalej: **Konkurs**). Opisane zostały zwłaszcza warunki zgłaszania udziału, nagrody, procedura wyboru zwycięzców, postępowanie reklamacyjne oraz zasady przetwarzania danych osobowych.

1. KTO MOŻE WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE?

- 1.1. Udział w Konkursie może wziąć pełnoletnia osoba fizyczna (tj. która ma 18 lat lub więcej), o pełnej zdolności do czynności prawnych i zamieszkała w Polsce, która posiada urządzenie z dostępem do Internetu oraz aktywne konto e-mail (dalej: **Uczestnik**).
- 1.2. Z udziału w Konkursie wykluczenie są pracownicy i współpracownicy Organizatora oraz Netflix.

2. JAK ZGŁOSIĆ SIĘ DO KONKURSU?

- 2.1. Aby zgłosić udział w Konkursie Uczestnik powinien w dniach od 02 grudnia 2024 r. (od moment udostępnienia informacji o Konkursie) do 09 grudnia 2024 (do

zakończenia dnia) wejść na stronę internetową www.squidgamearena.pl (dalej: **strona internetowa Konkursu**) i wykonać dwie czynności – jedna po drugiej:

- 2.1.1. w pierwszej kolejności należy wykonać zadanie zręcznościowe polegające na odrysowaniu określonego kształtu na ekranie,
- 2.1.2. a następnie wypełnić i przesłać formularz zgłoszeniowy podając w nim swoje imię, numer telefonu oraz adres e-mail, a także odpowiedź na pytanie konkursowe: *„Wyobraź sobie hipotetyczną sytuację: Dostajesz szansę wymyślenia nowej gry w Squid Game. Jest jeden warunek - musi bazować na zabawie z Twoich lat dziecięcych. Opisz, jak mogłaby wyglądać ta konkurencja.”* (dalej: **Odpowiedź**) oraz zaznaczyć oświadczenie potwierdzające, że Uczestnik jest osobą pełnoletnią oraz zapoznał się z Regulaminem i akceptuje jego treści.

2.2. Odpowiedź na pytanie konkursowe:

- 2.2.1. nie może być dłuższa niż 1.500 znaków (włącznie ze spacjami);
- 2.2.2. musi być wynikiem osobistej twórczości Uczestnika, a więc m.in. nie może być wytworzone przez oprogramowanie służące do generowania tekstu podobnego do tworzonego przez człowieka, oparte na rozwiązaniach tzw. sztucznej inteligencji (AI) i głębokiego uczenia maszynowego (*deep learning*),
- 2.2.3. nie może zawierać treści obraźliwych, obscenicznych, rasistowskich, naruszających powszechnie uznane normy społeczne, a także treści sprzecznych z prawem;
- 2.2.4. nie może zawierać treści reklamowych dotyczących jakichkolwiek podmiotów, z wyłączeniem treści reklamowych dotyczących producenta serialu – Netflix;
- 2.2.5. nie może naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych i praw autorskich;
- 2.2.6. nie może naruszać w jakikolwiek inny sposób postanowień Regulaminu.

2.3. Przystępując do udziału w Konkursie i przesyłając swoją Odpowiedź Uczestnik potwierdza, że:

- 2.3.1. zapoznał się z Regulaminem i akceptuje jego postanowienia oraz spełnia warunki uczestnictwa określone w Regulaminie;
- 2.3.2. jest autorem wszelkich utworów w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, które mogły powstać w związku ze zgłoszeniem jego Odpowiedzi, a utwory te nie naruszają w żaden sposób przepisów obowiązującego prawa ani jakichkolwiek praw lub dóbr osobistych osób trzecich oraz, że jego autorskie prawa majątkowe do tych utworów nie są w jakimkolwiek zakresie ograniczone lub obciążone.

2.4. Do Konkursu można zgłosić się również korzystając z linków udostępnionych na profilach influencerów, którzy współpracują z Organizatorem przy promocji konkursu. Linki te będą bezpośrednio odsyłały do strony internetowej Konkursu, na której Uczestnik będzie mógł dokonać pełnego zgłoszenia zgodnie z wymogami Regulaminu. Linki udostępniane przez influencerów będą oznaczone w sposób jednoznacznie wskazujący na ich związek z Konkursem, co ułatwi Uczestnikom identyfikację wiarygodnych źródeł informacji. Zgłoszenia przesłane za pośrednictwem linków influencerów są traktowane na równi ze zgłoszeniami dokonanymi bezpośrednio na stronie internetowej Konkursu.

2.5. W odpowiedzi na prawidłowo przesłany Formularz zgłoszeniowy na stronie internetowej Konkursu zostanie wyświetlony automatycznie komunikat

z potwierdzeniem, że zgłoszenie zostało przesłane do Konkursu i przekazane do weryfikacji Organizatora. Uczestnik otrzyma również wiadomość e-mail zawierającą ww. informację. W przypadku, gdyby taki komunikat lub wiadomość e-mail nie dotarły do Uczestnika jest on zobowiązany niezwłocznie skontaktować się z Organizatorem pod adresem kontakt@squidgamearena.pl, gdyż może to oznaczać, że wystąpił błąd techniczny i zgłoszenie nie zostało zarejestrowane przez serwer teleinformatyczny obsługujący proces przyjmowania zgłoszeń w Konkursie.

- 2.6. Ta sama osoba fizyczna (Uczestnik) w ramach udziału w Konkursie może korzystać wyłącznie z jednego adresu e-mail. Z jednego adresu e-mail nie może korzystać więcej niż jedna osoba (Uczestnik). Jako adres e-mail właściwy dla danego Uczestnika rozumie się wyłącznie ten adres e-mail, z którego Uczestnik przesłał swoje pierwsze zgłoszenie w Konkursie. Wykorzystywanie przez tego samego Uczestnika różnych adresów e-mail do dokonywania zgłoszeń w Konkursie stanowi naruszenie zasad Regulaminu i może być podstawą do wykluczenia takiego Uczestnika z Konkursu i pozbawienia go prawa do uzyskania nagrody.
- 2.7. Ta sama osoba (Uczestnik) może zgłosić się do udziału w Konkursie tylko jeden raz, tzn. przesłać tylko jedną Odpowiedź i ewentualnie otrzymać w całym Konkursie tylko jedną nagrodę.

3. CO MOŻNA WYGRAĆ?

- 3.1. Nagrodą w Konkursie jest zaproszenie dla jednej osoby do udziału w ekskluzywnym evencie inspirowanym serialem „Squid Game” (dalej: **Event**), który odbędzie się w dniach 14-15 grudnia 2024 r. w Warszawie (dalej: **Nagroda**).
- 3.2. Udział w Evencie związany będzie z intensywną aktywnością fizyczną, w związku z tym może okazać się nieodpowiedni dla osób, które ze względu na swój stan zdrowia lub kondycję fizyczną (np. ciąża, niepełnosprawność fizyczna) nie będą mogły w nim uczestniczyć. W przypadku wątpliwości Uczestnik powinien skonsultować możliwość wzięcia udziału w Konkursie z lekarzem lub specjalistą.
- 3.3. Każdy dzień Eventu podzielony jest na trzy tury rozpoczynające się o godz. 09:00, 14:00 i 19:00. W każdej turze udział weźmie 200 zwycięzców Konkursu. Zwycięzcy zostaną poinformowani o dokładnej dacie i godzinie swojego wejścia i realizacji Nagrody w wiadomości e-mail, o której mowa w pkt. 4.3. Regulaminu.
- 3.4. Do wygrania w Konkursie jest łącznie 1.200 (słownie: tysiąc dwieście) pojedynczych zaproszeń. Nagrodę można zrealizować wyłącznie zgodnie z informacjami zawartymi w Regulaminie oraz przekazanymi przez Organizatora, tj. w konkretnym miejscu oraz dacie i godzinie. Zwycięzcom **nie przysługuje** możliwość indywidualnego wyboru konkretnej daty i godziny realizacji Nagrody.
- 3.5. Dodatkowe koszty związane z realizacją Nagrody, a nie wskazane wprost w Regulaminie (np. koszty transportu, wyżywienia i noclegu, korzystanie z innych atrakcji przy okazji realizacji Nagrody itp.) zwycięzcy ponoszą we własnym zakresie.
- 3.6. Zwycięzcy nie mają żadnych obowiązków podatkowych w związku z otrzymaniem Nagród (uczestnictwem w Evencie).

4. W JAKI SPOSÓB WYBIERZEMY ZWYCIĘZCÓW?

- 4.1. Zwycięzców Konkursu wyłoni jury składające się z osób powołanych przez Organizatora (dalej: **Jury**). Jury dokona wyboru najlepszych Odpowiedzi według własnego uznania, uwzględniając zwłaszcza kryteria określone w pkt A Regulaminu.
- 4.2. W przypadku, gdy spośród przesłanych zgłoszeń (Odpowiedzi) nie będzie możliwe wyłonienie liczby zwycięzców odpowiadającej liczbie przewidzianych do wydania

Nagród (np. z uwagi na zbyt niską liczbę zgłoszeń lub ich niedostateczną jakość w świetle kryteriów wskazanych w pkt. A Regulaminu), może zostać przyznana niższa liczba Nagród.

- 4.3. Organizator poinformuje Uczestników o wynikach Konkursu i wyśle do każdego informację o przyznaniu lub nieprzyznaniu Nagrody. Wiadomość zostanie wysłana na adres e-mail podany przez Uczestnika w Formularzu zgłoszeniowym najpóźniej do dnia 11 grudnia 2024. W związku z tym każdy Uczestnik powinien na bieżąco monitorować swoją skrzynkę adresu e-mail, w tym również folder SPAM lub OFERTY (lub inny) na wypadek, gdyby wiadomość od Organizatora została zakwalifikowana jako tego rodzaju komunikat.
- 4.4. W treści wiadomości e-mail wysłanej do zwycięzców Konkursu znajdować się będzie dedykowany link, który przekierowuje do strony z formularzem zwycięzcy. Zwycięzcy zobowiązani są wypełnić go i przesłać najpóźniej do dnia 12 grudnia 2024. Formularz zwycięzcy wymaga podania danych niezbędnych do stworzenia profilu uczestnika eventu, tj. imienia, nazwiska, adresu e-mail oraz numeru telefonu. Dodatkowo, w formularzu Zwycięzca wybiera termin (datę i godzinę), w którym chce wziąć udział w Evencie. Wybór ograniczony jest wyłącznie do aktualnie dostępnych terminów wyświetlanych w formularzu.
- 4.5. Po wypełnieniu formularza zwycięzcy zostanie wygenerowany unikatowy kod QR, który upoważnia zwycięzcę do udziału w Evencie. Kod QR zostanie przesłany na adres e-mail podany w formularzu i należy okazać go do zeskanowania pracownikowi dokonującemu weryfikacji osób uprawnionych do udziału w Evencie. Warunkiem realizacji Nagrody jest również uzupełnienie przez zwycięzcę utworzonego dla niego profilu uczestnika o zdjęcie przedstawiające jego wizerunek. Link do profilu uczestnika zostanie udostępniony zwycięzcom mailowo. Na zdjęciu powinna być dobrze widoczna twarz zwycięzcy (może być to zdjęcie typu selfie), a plik ze zdjęciem nie może przekraczać 5 MB.
- 4.6. Jeśli zwycięzca Nagrody nie przekaże wszystkich informacji, o których mowa w pkt 4.4. i 4.5. Regulaminu we wskazanym terminie traci prawo do Nagrody i nie przysługują mu z tego tytułu żadne roszczenia, w tym zwłaszcza domaganie się wydania ekwiwalentu pieniężnego za niewykorzystaną Nagrodę.
- 4.7. W wiadomości e-mail, o której mowa w pkt 4.5. Regulaminu poza kodem QR Organizator przekaże zwycięzcom szczegółowe informacje dotyczące realizacji Nagrody, w szczególności potwierdzi datę i godzinę y, w której będą uczestniczyć w Evencie.
- 4.8. Profil uczestnika, o którym mowa w pkt 4.4. Regulaminu służy do identyfikowania uczestników biorących udział w Evencie. Profil ten będzie wykorzystywany wyłącznie w tym celu, a po zakończeniu Eventu zostanie usunięty.
- 4.9. Przesyłając zdjęcie, o którym mowa w pkt. 4.5. Regulaminu zwycięzca zgadza się nieodpłatnie na wykorzystywanie swojego wizerunku utrwalonego na przesłanym zdjęciu (wraz z imieniem) w ramach realizacji Nagrody w Konkursie. Wizerunek ten będzie wykorzystywany wyłącznie w miejscu i czasie realizowania Nagrody, dla celów promocji, marketingu oraz w kontekście realizowania Nagrody. Zgoda ta obejmuje wykorzystanie wizerunku podczas Eventu, np. poprzez jego wyświetlenie.
- 4.10. Zwycięzca ma prawo do odwołania zgody na wykorzystanie jego wizerunku w dowolnym momencie, jednak z uwagi na to, że wykorzystanie wizerunku zwycięzców jest niezbędne do realizacji Nagrody, odwołanie tej zgody będzie równoznaczne ze zrzeczeniem się prawa do Nagrody.

5. REKLAMACJE

- 5.1. Uczestnicy mogą zgłaszać Organizatorowi reklamacje związane z Konkursem do dnia 29 grudnia 2024 r. (decyduje data wpływu do Organizatora).
- 5.2. Zgłoszenie reklamacyjne Uczestnik może przekazać Organizatorowi w dowolny sposób, który pozwala na zapoznanie się z jej treścią, np.
 - 5.2.1. na piśmie: reklamację można doręczyć osobiście lub drogą pocztową (np. listem poleconym lub kurierem) na adres: BOSKO TRĘBICKA KWIECIEŃ WOJNAROWSKI SPÓŁKA JAWNA, adres: Rondo Ignacego Daszyńskiego 2 B, 00-843 Warszawa z dopiskiem na kopercie tj. "Squid Game Arena" lub
 - 5.2.2. e-mailowo na adres kontakt@squidgamearena.pl, w temacie maila: "Squid Game Arena"
- 5.3. W reklamacji Uczestnik podaje swoje imię i nazwisko, adres e-mail który podał w Formularzu zgłoszeniowym, jak również wskazuje co jest przyczyną reklamacji i treść swojego żądania.
- 5.4. O sposobie rozstrzygnięcia reklamacji Organizator poinformuje w terminie 14 dni kalendarzowych liczonych od daty jej otrzymania. Odpowiedź na reklamację zostanie przesłana w formie wiadomości e-mail na adres podany w reklamacji.
- 5.5. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa Uczestnika do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

6. LICENCJA DO NAGRODZONYCH ZGŁOSZEŃ

- 6.1. Z chwilą ogłoszenia wyników zwycięzca Konkursu udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na wykorzystanie jego nagrodzonej Odpowiedzi (jako utworu) w celu prowadzenia przez Organizatora działań marketingowych, w tym zwłaszcza działań promocyjnych na rzecz Netflix, na następujących polach eksploatacji:
 - 6.1.1. utrwalanie na jakimkolwiek nośniku audiowizualnym i audialnym, a w szczególności na: nośnikach video, taśmie światłoczułej, magnetycznej, dyskach komputerowych oraz wszystkich typach nośników przeznaczonych do zapisu cyfrowego;
 - 6.1.2. zwielokrotnienie jakąkolwiek techniką w tym: techniką światłoczułą i cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu, wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworów, w tym techniką drukarską oraz techniką cyfrową;
 - 6.1.3. rozpowszechnianie utworu w sposób inny niż określony w pkt 6.1.1.-6.1.2. Regulaminu – publiczne wykonania, wystawienie, wyświetlenie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności udostępnianie na stronach internetowych, w social mediach prowadzonych przez Netflix;
 - 6.1.4. wykorzystanie w utworach multimedialnych;
 - 6.1.5. wykorzystanie utworu w całości lub jego fragmentów;
 - 6.1.6. sporządzania obcojęzycznej wersji utworu;

- 6.1.7. wprowadzanie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;
- 6.1.8. wprowadzenie do pamięci komputera i do sieci multimedialnej w nieograniczonej ilości nadań i wielkości nakładów;
- 6.1.9. wykorzystanie utworu dla celów związanych z innymi przejawami działalności gospodarczej Organizatora.
- 6.2. Licencja udzielona zostaje bez ograniczeń terytorialnych, na okres 3 lat. Termin obowiązywania licencji rozpoczyna bieg począwszy od dnia ogłoszenia wyników w Konkursie.
- 6.3. Organizator uprawniony jest do udzielenia sublicencji na warunkach określonych w pkt 6 Regulaminu.
- 6.4. Ponadto, zwycięzca upoważnia Organizatora do wykonywania praw zależnych do Odpowiedzi (utworu), w zakresie uzasadnionym wykorzystywaniem utworu na powyższych polach eksploatacji, w tym do dokonywania modyfikacji utworu, łączenia go z innymi utworami, przekazywania innym podmiotom w celu modyfikacji. Dodatkowo, zwycięzca zobowiązuje się, że nie będzie wykonywał przysługujących mu praw osobistych jako twórcy utworu (Odpowiedzi) w okresie trwania licencji, w tym szczególnie zezwala na nieoznaczanie Odpowiedzi swoim imieniem, nazwiskiem czy pseudonimem oraz na udostępnianie jej anonimowo.
- 6.5. W przypadku wystąpienia przeciwko Organizatorowi przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z naruszeniem jej ewentualnych praw do Odpowiedzi, zwycięzca zobowiązuje się do ich pełnego zaspokojenia i zwolnienia Organizatora w tym zakresie. W przypadku dochodzenia na drodze sądowej roszczeń, o których mowa w zdaniu poprzednim, zwycięzca zobowiązuje się do przystąpienia w procesie po stronie pozwanego i podjęcia wszelkich czynności w celu jego zwolnienia z udziału w sprawie.

7. WAŻNE ZASTRZEŻENIA ORAZ POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1. Konkurs organizowany jest na terenie Polski.
- 7.2. Organizator ma prawo weryfikacji, czy Uczestnik spełnia warunki określone w Regulaminie. W tym celu może żądać od Uczestnika złożenia określonych oświadczeń na piśmie, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów niezbędnych do prawidłowego uczestnictwa w Konkursie. Niespełnienie warunków wynikających z Regulaminu lub nieuzasadniona odmowa spełnienia powyższych żądań może spowodować, po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego, wykluczenie danego Uczestnika z Konkursu z jednoczesnym wygaśnięciem prawa do Nagrody.
- 7.3. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność prawną wobec Organizatora oświadczenia określonego w pkt 2.3.2. Regulaminu i zobowiązany jest zwolnić Organizatora od jakiegokolwiek odpowiedzialności w zakresie objętym tym oświadczeniem, w szczególności w przypadku wystąpienia, w tym także na drodze sądowej, osób trzecich z roszczeniami wynikającymi z naruszenia przysługujących im praw, a także naprawić szkody i zwrócić koszty poniesione przez Organizatora w związku z takimi roszczeniami osób trzecich.
- 7.4. W każdym przypadku naruszenia postanowień Regulaminu przez Uczestnika, Organizator uprawniony jest do wykluczenia go z udziału w Konkursie. Organizator ma prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, którzy w szczególności:

- 7.4.1. prowadzą działania sprzeczne z prawem, a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich;
- 7.4.2. prowadzą jakiegokolwiek działania, które mają na celu obejście Regulaminu lub zabezpieczeń lub zasad funkcjonowania Konkursu, po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego potwierdzającego ww. przypuszczenie.
- 7.5. W przypadku, gdy Uczestnicy prześlą identyczne lub istotnie podobne Odpowiedzi, które mogłyby zostać wybrane jako zwycięskie, Nagroda zostanie przyznana temu Uczestnikowi, którego Odpowiedź została przesłana do Organizatora jako pierwsza (decyduje data wpływu Formularza zgłoszeniowego na serwer wykorzystywany przez Organizatora do obsługi Konkursu). Nie wyklucza to jednak prawa Uczestnika, któremu nie przyznano Nagrody do dochodzenia autorstwa swojej Odpowiedzi przeciw drugiemu Uczestnikowi na drodze sądowej.
- 7.6. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody ani otrzymania jej ekwiwalentu pieniężnego, jak również zastrzeżenia innego sposobu jej wydania.
- 7.7. Nagrody nieodebrane w terminie z winy zwycięzców oraz Nagrody osób wykluczonych z udziału w Konkursie, po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego, pozostają w dyspozycji Organizatora.
- 7.8. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym, grą w karty ani grą na automatach, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych.
- 7.9. Konkurs realizowany jest przez Organizatora jako przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 Kodeksu cywilnego.
- 7.10. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Konkursu oraz w siedzibie Organizatora.
- 7.11. W związku z prowadzeniem strony internetowej Konkursu Organizator świadczy również usługi drogą elektroniczną, które polegają na możliwości dokonania zgłoszenia do Konkursu (przesłanie Formularza zgłoszeniowego) oraz uzyskania dodatkowych informacji o Konkursie (promowanie Konkursu). Minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie ze strony internetowej Konkursu to:
- 7.11.1. komputer lub inne urządzenie elektroniczne posiadające dostęp do internetu;
- 7.11.2. zainstalowana przeglądarka internetowa w wersji wspieranej przez producenta oraz akceptująca niezbędne pliki cookies.
- Uczestnicy zobowiązani są do korzystania ze strony internetowej Konkursu zgodnie z przepisami prawa i postanowieniami Regulaminu. Zabronione jest przesyłanie lub publikowanie treści bezprawnych, jak również wykorzystywanie zasobów i funkcji strony internetowej Konkursu w celu prowadzenia przez Uczestników działalności, która naruszałaby interes Organizatora, w tym działalności reklamowej.
- Reklamacje dotyczące korzystania ze strony internetowej Konkursu należy kierować na adres e-mail Organizatora: kontakt@squidgamearena.pl.
- 7.12. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu i warunków Konkursu w okresie trwania Konkursu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie, z tym, że zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych przez Uczestników. Wszyscy Uczestnicy zostaną powiadomieni o zmianie Regulaminu poprzez informację opublikowaną na stronie internetowej Konkursu.

- 7.13. W szczególnie uzasadnionych okolicznościach, których nie można było wcześniej przewidzieć ani im zapobiec, Organizator może zmienić harmonogram Eventu, w tym w szczególności termin i miejsce jego organizacji. O takiej zmianie wszyscy Zwycięzcy zostaną niezwłocznie powiadomieni za pośrednictwem poczty elektronicznej.
- 7.14. W zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy prawa, ani Organizator, ani Netflix, ani żadna inna osoba lub podmiot związany z przeprowadzeniem Konkursu lub Eventu nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek pośrednie straty lub szkody lub jakiegokolwiek utracone korzyści poniesione w związku z udziałem Uczestnika w Konkursie lub Evencie.
- 7.15. Udział w Konkursie jest dobrowolny. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Konkursie w każdym czasie poprzez pisemne oświadczenie wysłane na adres siedziby Organizatora lub informację przesłaną na adres e-mail: kontakt@squidgamearena.pl.
- 7.16. Uprawnienia wynikające z uczestnictwa w Konkursie nie mogą być przeniesione przez Uczestnika na osobę trzecią, w szczególności zwycięzca nie może przenieść prawa do realizacji Nagrody na inną osobę.
- 7.17. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają właściwe przepisy polskiego prawa, w szczególności Kodeksu cywilnego i innych ustaw.

