

Regulamin Konkursu marki Barbie

§ 1 Definicje pojęć

Nadaje się następujące definicje pojęć użytych w dalszej części regulaminu:

1. **Konkurs** – Konkurs marki Barbie o nazwie “Konkurs Barbie - Wygraj urodziny z Julią Żugaj” realizowany na podstawie niniejszego regulaminu w okresie od 04.05.2026 do dnia 14.06.2026 będącego datą końcową Konkursu.
2. **Regulamin** – dokument opisujący zasady realizacji Konkursu,
3. **Organizator** – organizatorem Konkursu jest 2take.it Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, AL. JANA PAWŁA II 27 00-867, KRS 0000554146, Numer REGON:361357627, Numer NIP:522-302-81-27, email: kontakt@konkursbarbie.pl
4. **Zleceniodawca organizacji Konkursu** - MATTEL POLAND SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ z siedzibą przy ul. PROSTA 67, 00-838 WARSZAWA;
5. **Strona www Konkursu** – strona internetowa pod adresem www.konkursbarbie.pl, na której można przystąpić do Konkursu
6. **Uczestnik** - osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat i posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, zamieszkała na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, biorąca udział w Konkursie zgodnie z regułami przedstawionymi w Regulaminie. Uczestnikiem konkursu nie mogą być pracownicy Organizatora, Zleceniodawcy organizacji Konkursu oraz członkowie najbliższej rodziny pracowników wymienionych podmiotów. Członkami najbliższej rodziny w rozumieniu Regulaminu są: małżonkowie, osoby pozostające w faktycznym wspólnym pożyciu z pracownikiem, wstępni, zstępni, teściowie i rodzeństwo takich pracowników. Pracownikiem w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę, jak i osoba współpracująca na podstawie umowy cywilnoprawnej (np. na podstawie umowy o dzieło, umowy zlecenia). Określone zasady stosuje się analogicznie do osób (wraz z osobami najbliższymi) wykonujących obowiązki na rzecz Organizatora lub Zleceniodawcy organizacji Konkursu na podstawie powołania lub jako pełnomocnicy, w szczególności członków zarządu, rad nadzorczych i prokurentów.

7. **Produkt** – jeden z dowolnych produktów marki Barbie produkcji Mattel lub na licencji Mattel dystrybuowanych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej przez Zleceniodawcę organizacji Konkursu.
8. **Dowód zakupu** – dowodem zakupu w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest wyłącznie paragon fiskalny lub faktura (zwane dalej łącznie dokumentem fiskalnym) potwierdzająca dokonanie sprzedaży konsumenckiej co najmniej jednego Produktu. Za dowód zakupu uznaje się dokument fiskalny dokumentujący czynności opisane w zdaniu poprzednim, jeśli został wystawiony w okresie trwania Konkursu. Dokument fiskalny jest uznawany za Dowód zakupu pod warunkiem, że w terminie powyższym cena za Produkt została w całości uiszczona do ostatniego dnia Konkursu (za uiszczenie ceny uznaje się przekazanie gotówki lub wpłynięcie całości środków pieniężnych na rachunek sprzedającego). Dowód zakupu jest w stanie, który nie wywołuje wątpliwości co do zawartych na nim treści, w szczególności pozwala na bezproblemowe zeskanowanie go w ramach systemu informatycznego udostępnionego przez Organizatora. Uczestnik, pod rygorem utraty prawa do otrzymania nagrody, ma obowiązek:
 - a. przechowywać Dowód zakupu przez okres trwania konkursu i 60 dni po jego zakończeniu;
 - b. udostępnić Organizatorowi oryginał Dowodu zakupu niezwłocznie po wezwaniu Uczestnika przez Organizatora. Brak wykonania tego obowiązku, może skutkować odmową przekazania nagrody wygranej w Konkursie.
9. **Klasyfikacja** – prowadzona przez Organizatora w wersji elektronicznej lista Uczestników określająca dla każdego uczestnika najlepszy czas ukończenia gry, o której mowa w § 2 ust 1. Uczestnicy, którzy nie ukończyli gry w czasie wyznaczonym przez Organizatora nie są uwzględniani w klasyfikacji.
10. **Gra Puzzle (Układanka Obrazkowa)**: Rozumie się przez to rodzaj łamigłówki opublikowanej przez organizatora na Stronie Konkursu, składającej się z zestawu wzajemnie pasujących elementów (fragmentów) rozrzuconych na planszy gry po naciśnięciu przycisku start (rozpoczęciu gry), które po prawidłowym połączeniu tworzą z góry określony, spójny obraz lub wzór. Zadaniem uczestnika gry (gracza) jest poprawne zidentyfikowanie wzajemnego położenia wszystkich elementów i połączenie ich w jedną całość, zgodnie z docelowym obrazem (wzorem),

przedstawionym przez Organizatora na Stronie Konkursowej. Obraz docelowy może się zmieniać przy każdej grze uczestnika natomiast podczas całego konkursu nie zmienia się ilość elementów, na które obraz jest podzielony. Proces Układania polega na analizie kształtów, kolorów i wzorów na poszczególnych elementach oraz dopasowywaniu ich krawędzi w celu odtworzenia kompletnej grafiki. Mierzony jest czas ułożenia elementów od momentu naciśnięcia przez uczestnika przycisku Start do dopasowania wszystkich elementów zgodnie z obrazem wzorcowym. Maksymalny czas na ułożenie puzzli (Czas Gry) to 5 min (300 sekund). Po tym czasie gra się zatrzymuje automatycznie.

Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2023 r. poz. 227).

§ 2 Przedmiot i zasady Konkursu

1. Przedmiotem konkursu jest współzawodnictwo Uczestników w cyfrowej Grze udostępnionej przez Organizatora na Stronie www Konkursu.
2. Każda Gra złożona jest z trzech prób.
3. W ramach Gry dokonywany jest automatyczny pomiar czasu zakończenia każdej z prób. Po ukończeniu próby czas Uczestnika jest zapisywany przez Organizatora na serwerze. Pomiar czasu następuje z dokładnością do 0,01 sekundy. Uczestnik otrzymuje możliwość zagrania trzy razy. Do klasyfikacji zapisywany jest najkrótszy czas spośród trzech prób.
4. Do kolejnej próby spośród trzech można wrócić w dowolnym momencie. Przerwana próba uznawana jest za zakończoną, a jedna z trzech szans uznawana za wykorzystaną.
5. Klasyfikacja Uczestników opiera się na porównaniu czasu ukończenia najlepszej z trzech prób w Grze. Osoby z krótszym czasem będą zajmować wyższe miejsca w klasyfikacji niż osoby z dłuższym czasem. Orientacyjna klasyfikacja najszybszych czasów

mających szansę na wygraną nagrody publikowana jest przez Organizatora na bieżąco w sposób zautomatyzowany. Publikowana w ten sposób klasyfikacja jest tymczasowa i finalnie może się zmienić po sprawdzeniu zgodności zgłoszeń z regulaminem oraz uwzględnieniu reklamacji i dyskwalifikacji.

6. W przypadku gdy kilku uczestników uzyskało ten sam czas, o kolejności decyduje to, który z nich zakończył Grę wcześniej (wcześniejsza data i godzina).
7. Każdy z Uczestników może przystąpić do Gry więcej niż jeden raz na warunkach określonych w § 3 ust 4. W takim przypadku Klasyfikacja wskazuje wynik uzyskany w najlepszej próbie Uczestnika.
8. O momencie przystąpienia do konkursu decyduje data wczytania dokumentu zakupu i zakończenia gry, a nie zapisana data na dokumencie zakupu.
9. Gra rozpoczęta, a nie ukończona przed zakończeniem Konkursu, może zostać ukończona w dostępnym Czasie Gry, a wszystkie gry rozpoczęte przed czasem zakończenia Konkursu będą mogły być ukończone.
10. Zachowania uczestników w ramach Konkursu powinny cechować dbałość o to, żeby ich rywalizacja w Grze opierała się jedynie na testowaniu ich zdolności pamięciowych i manualnych. Wszelkie zachowania, które pomagają ukończyć Grę przy zastosowaniu metod czy technik nie bazujących na pamięci i zdolnościach manualnych uczestnika oraz nie bazujących na sposobie gry opisanym w regulaminie uznaje się za sprzeczne z regulaminem. W szczególności zabronione jest sprawdzanie kodów źródłowych, treści połączenia z serwerem oraz używanie jakichkolwiek innych narzędzi poza przeglądarką. Organizator ma prawo na tej podstawie dokonać dyskwalifikacji Uczestnika.
11. Dyskwalifikacji i ew. blokady konta podlega używanie wszelkich zautomatyzowanych, a w szczególności masowych działań, w tym prowadzących do przeciążenia systemu.
12. Próba Uczestnika, w której rozpoczął Grę, ale jej nie ukończył w Czasie Gry, nie podlega klasyfikacji.
13. W przypadku dyskwalifikacji Uczestnik jest usuwany z Klasyfikacji, a jego konto zostaje zablokowane.

§ 3 Przystąpienie do Konkursu

1. Aby przystąpić do Konkursu Uczestnik w okresie trwania konkursu musi:
 - a. zarejestrować się na stronie www Konkursu podając swój email;
 - b. zaakceptować warunki niniejszego regulaminu, a także regulacje Organizatora dotyczące ochrony danych osobowych;
 - c. przesłać przy użyciu narzędzi udostępnionych przez Organizatora skan/zdjęcie Dowodu Zakupu dokumentujący zakup Produktu.
2. Po dokonaniu czynności określonych w ust. 1 powyżej Uczestnik może przystąpić do Gry. Dane uczestnika są rejestrowana przez Organizatora.
3. Jeśli uczestnictwo w Grze jest znacząco utrudnione lub uniemożliwione ze względu na błędy lub problemy techniczne leżące po stronie Organizatora Uczestnik może go wezwać do powtórzenia podejścia do Gry kierując email na adres Organizatora wraz z dokładnym udokumentowaniem problemów technicznych, które napotkał.
4. Uczestnik może brać udział w Grze kilka razy na następujących warunkach:
 - a. przesłanie kolejnego unikalnego Dowodu Zakupu uprawnia uczestnika do podjęcia kolejnej Gry (jeden unikalny Dowód Zakupu uprawnia do jednej Gry zawierającej 3 próby);
 - b. jedynie najlepsza próba Uczestnika zostanie umieszczona w Klasyfikacji.
 - c. w związku z punktem b. powyżej uczestnik może wygrać nagrodę tylko raz
5. W przypadku problemów technicznych Uczestnik może skontaktować się z Organizatorem pod adresem email Organizatora w celu uzyskania pomocy technicznej.
6. Wszelkie niezamierzone celem Konkursu oraz naruszające równość rywalizacji zachowania Uczestnika, w tym ingerencje techniczne w funkcjonowanie Gry lub Strony www Konkursu (np. próby modyfikacji/analizy kodu, nielegalna aktywność na serwerze, działania polegające na celowym nadmiernym obciążaniu systemu informatycznego, w tym dokonywanie masowych zgłoszeń lub automatyzacja gry), będą wiązały się z dyskwalifikacją Uczestnika i zablokowaniem jego konta.

§ 4 Wymagania techniczne

Minimalne wymagania sprzętowe udziału w Konkursie obejmują:

1. urządzenie techniczne pozwalające na obsługę przeglądarki internetowej wraz z dostępem do Internetu;
2. aktualną przeglądarkę internetową z włączoną obsługą plików cookie i JavaScript;
3. aparat lub skaner pozwalający na wykonanie skanu lub zdjęcia Dowodu zakupu
4. należący do uczestnika adres email, przez który będzie następować komunikacja w ramach Konkursu.

§ 5 Etapy konkursu, rozstrzygnięcie konkursu i nagrody

1. Po skutecznym wykonaniu czynności opisanych w § 3 ust 1. Uczestnik otrzymuje pakiet grafik-tapet na telefon komórkowy z sesji zdjęciowej Julii Żugaj na podany w procesie rejestracji adres email (nagroda gwarantowana - niespodzianka)
2. Konkurs jest realizowany w 4-tygodniowych etapach. Dodatkowo Klasyfikacja potencjalnych laureatów i zwycięzców, generowana automatycznie na podstawie uzyskanych czasów, podzielona jest na tygodniowe etapy.
3. Osoba skwalifikowana na miejscu pierwszym w całym okresie trwania Konkursu (zwycięzca/zwycięzcy) otrzymuje nagrodę główną: "Urodziny w stylu Barbie z udziałem Julii Żugaj". Podmiotem odpowiedzialnym za organizację urodzin jest Agencja Reklamowa Redheads s.c. ul. Grzegórzecka 67d/166, 31-559 Kraków. Urodziny zostaną zorganizowane dla maksymalnie 30 osób. Data imprezy zostanie ustalona wspólnie ze Zwycięzcą, a gwarantowany czas Julii Żugaj na urodzinach to jedna godzina. Szczegóły urodzin w obecności Julii Żugaj będą w miarę możliwości ustalane ze zwycięzcą, ale finalnie to w pierwszej kolejności Agencja Reklamowa Redheads decyduje o ich przebiegu, przy czym wszelkie reklamacje mogą być zgłaszane do Organizatora. Wartość wszystkich świadczeń w ramach wygranej to ok. 20 000 zł, obejmuje obsługę agencji organizującej urodziny, wynajem sali, catering, dekoracje oraz animatorów. Świadczenia nie obejmują ew. dojazdu uczestników urodzin na ustalone miejsce. W przypadku gdy z przyczyn losowych Julia Żugaj nie będzie w stanie pojawić się w ustalonym terminie, zostanie ze Zwycięzcą ustalony nowy termin lub Zwycięzca będzie

miał prawo do ekwiwalentu nagrody w postaci 20 000 zł przelewanych na konto Zwycięzcy. Nagroda zostanie powiększona o odpowiedni podatek, który pokrywa Organizator.

4. Codziennie każda z 3 osób z najlepszym czasem otrzyma jedną z 3 lalek z linii Barbie Deluxe Style (Różowy Denim): JIN69, JIN71, JIN72, o wartości ok. 80zł. Dodatkowo najlepszy czas w tygodniu otrzyma Barbie Dreamhouse Dom Marzeń HMX10 o wartości ok. 900zł .
5. W oparciu o Klasyfikację, w terminie do 30 dni od daty końcowej Konkursu poinformujemy zwycięzców i laureatów na podany przez nich email oraz wszystkich uczestników na stronie www Konkursu, o osiągniętych wynikach laureatów i zwycięzców. Informacja ta nie jest wiążąca i może się zmienić ze względu na reklamacje i dyskwalifikacje. Finalne Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w terminie do 60 dni od daty końcowej Konkursu w oparciu o Klasyfikację i ew. zgłaszane reklamacje.
6. Nagroda zostanie przesłana przez Organizatora niezwłocznie po podaniu przez Uczestnika danych wymaganych do ich dostarczenia w odpowiedzi na email opisany w zdaniu poprzednim.
7. Brak odpowiedzi w ciągu 14 dni kalendarzowych na wiadomości Organizatora dotyczące wygranych skutkuje anulowaniem wygranej. W takim wypadku wygrane nie przechodzą na kolejne osoby w Klasyfikacji.
8. Organizator może się wycofać z oświadczenia wysłanego Uczestnikowi drogą mailową lub opublikowanego na stronie, jeżeli jest to związane z oczywistą pomyłką Organizatora potwierdzoną dowodami (w tym logami bazy danych), która zostanie dokładnie i niezwłocznie wytłumaczona Uczestnikowi.
9. Wyniki konkursu mogą ulec zmianie do daty Finalnego Rozstrzygnięcia Konkursu w razie uwzględnienia reklamacji.

§ 6 Rodzaje i zakres usług świadczonych drogą elektroniczną

1. W ramach Konkursu Organizator świadczy usługi drogą elektroniczną w następującym zakresie:
 - a. przechowywanie danych osobowych Użytkownika związanych z Konkursem;
 - b. udostępnianie Gry pamięciowej wraz z obsługą Klasyfikacji;

- c. komunikacja drogą email w zakresie organizacji Konkursu oraz jego rozstrzygnięcia;
 - d. gromadzenie zdjęć i skanów Dowodów zakupu.
2. Usługi świadczone drogą elektroniczną są nieodpłatne oraz świadczone przez Organizatora wyłącznie w zakresie niezbędnym do prowadzenia Konkursu.
 3. Akceptacja warunków w trakcie rejestracji określonej w § 3 ust 1 pkt. a jest równoznaczna ze zgodą na świadczenie usług opisanych w ust. 1 powyżej.

§ 7 Tryb składania i rozpatrywania reklamacji

1. Reklamacje dotyczące przebiegu i organizacji Konkursu mogą być zgłaszane Organizatorowi do 14 dni od zakończenia Konkursu na adres e-mail Organizatora.
2. Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko Uczestnika, adres e-mail oraz dokładny opis okoliczności stanowiących podstawę reklamacji.
3. Złożone reklamacje rozpatrywane będą w terminie 14 dni od daty otrzymania zgłoszenia reklamacji. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji elektronicznie, w sposób w jaki dokonali zgłoszenia reklamacyjnego.

7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin stanowi podstawę Konkursu, reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Konkursie, jak również określa prawa i obowiązki Uczestników Konkursu oraz prawa i obowiązki Organizatora.
2. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem startu konkursu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, jeśli na skutek działania usługodawców (np. poczty, przewoźników, przedsiębiorstw telekomunikacyjnych, administratorów sieci komputerowych, wadliwości działania łączy internetowych lub oprogramowania lub sprzętu komputerowego Uczestnika) lub zdarzeń związanych z realizowaniem usług mających charakter siły wyższej, nie będzie mógł wywiązać się z całości lub części zobowiązań, przewidzianych niniejszym Regulaminem, mimo dochowania przez Organizatora szczególnej staranności.

4. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w Regulaminie w czasie trwania Konkursu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i doprecyzowaniem warunków uczestnictwa w Konkursie, z tym, że zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych Uczestników. Zmiany te obowiązują od dnia zamieszczenia ich na Stronie.
5. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się obowiązujące przepisy prawa polskiego.