

# REGULAMIN KONKURSU „PRZYGOTUJ SIĘ DO OLIMPIADY WIEDZY O POLSCE I ŚWIECIE WSPÓŁCZESNYM”



Bank Polski

## Rozdział 1. Postanowienia ogólne.

### § 1.

1. Niniejszy regulamin („Regulamin”) konkursu („Konkurs”) pod nazwą „Przygotuj się do Olimpiady Wiedzy o Polsce i Świecie Współczesnym” określa warunki oraz zasady konkursu prowadzonego na profilu „PKO Bank Polski” na portalu społecznościowym Facebook.com.
2. Organizatorem Konkursu jest Powszechna Kasa Oszczędności Bank Polski SA z siedzibą w Warszawie, ul. Puławska 15, 02-515 Warszawa, zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000026438; NIP: 525-000-77-38; REGON: 016298263; kapitał zakładowy (kapitał wpłacony) 1 250 000 000 zł, zwana dalej „Organizatorem” lub „PKO Bankiem Polskim”.
3. Konkurs jest prowadzony przez Organizatora w ramach Serwisu Facebook, na stronie <http://www.facebook.com/PKOBankPolski>.
4. Na potrzeby Konkursu przyjmuje się następujące definicje:
  - 1) „Komisja Konkursowa” – Komisja powołana przez PKO Bank Polski w celu rozstrzygnięcia wątpliwości związanych z Konkursem; Komisja Konkursowa jest złożona z przedstawicieli Organizatora; informacja o składzie Komisji może być przekazana na życzenie Uczestnika drogą mailową lub listownie;
  - 2) „Konkurs” – akcja mająca na celu promowanie marki PKO Banku Polskiego, w szczególności angażowanie fanów profilu „PKO Bank Polski”, opisana niniejszym Regulaminem, pod nazwą „Przygotuj się do Olimpiady Wiedzy o Polsce i Świecie Współczesnym” w okresie i na warunkach określonych w treści Regulaminu;
  - 3) „Nagroda Dzienna” – nagroda opisana w § 5 ust. 10 Regulaminu;
  - 4) „Nagroda Tygodnia” – nagroda opisana w § 5 ust. 9 Regulaminu;
  - 5) „Szkolna Nagroda Pierwszego Stopnia” – nagroda opisana w §5 ust. 11 Regulaminu;
  - 6) „Szkolna Nagroda Drugiego Stopnia” – nagroda opisana w § 5 ust. 12 Regulaminu;
  - 7) „Etap” - jeden z etapów Konkursu, zgodnie z treścią postanowień § 3 ust. 1 Regulaminu;
  - 8) „Serwis Facebook” – portal społecznościowy pod adresem [www.facebook.com](http://www.facebook.com),
  - 9) „Strona konkursowa” – zakładka pod adresem <https://apps.facebook.com/pko-olimpiada/> znajdująca się na stronie <http://www.facebook.com/PKOBankPolski>
  - 10) „Uczestnik” – osoba fizyczna biorąca udział w Konkursie, spełniająca wymagania wskazane w § 2 ust. 2 Regulaminu;
  - 11) „Zwycięzca” – Uczestnik, który zdobył Nagrodę Dzienną lub Nagrodę Tygodnia;
  - 12) „Ranking Tygodnia” – opublikowany na Stronie Konkursowej ranking zawierający listę najlepszych wyników uzyskanych przez Uczestników Konkursu w danym tygodniu;
  - 13) „Ranking Szkolny” – opublikowana na Stronie Konkursowej lista zsumowanych wyników uzyskanych przez uczniów poszczególnych szkół ponadgimnazjalnych w danym Etapie Konkursu; zsumowaniu podlegają najlepsze wyniki uzyskane przez każdego z biorących udział w Konkursie uczniów danej szkoły ponadgimnazjalnej;
  - 14) „Zwycięska szkoła” – szkoła zajmująca pierwsze miejsce w Rankingu Szkolnym w danym Etapie i nagrodzona Szkolną Nagrodą Pierwszego Stopnia lub zajmująca drugie lub trzecie miejsce w Rankingu Szkolnym w danym Etapie i nagrodzona Szkolną Nagrodą Drugiego Stopnia.
5. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, zarządzany ani powiązany z podmiotami będącymi właścicielami lub zarządzającymi Serwisem Facebook.
6. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym, loterią fantową lub loterią promocyjną, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. Nr 201, poz. 1540, z późn. zm.).

## Rozdział 2. Warunki uczestnictwa w Konkursie.

### § 2.

1. Udział w Konkursie oraz udostępnianie danych, związane z uczestnictwem w Konkursie jest dobrowolne.
2. Z zastrzeżeniem ust. 3, w Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, które:
  - 1) posiadają pełną zdolność do czynności prawnych albo nie mają pełnej zdolności do czynności prawnych lecz ukończyły lat 13 i posiadają zgodę przedstawiciela ustawowego na udział w Konkursie (okazanie zgody przedstawiciela ustawowego będzie warunkiem wydania nagrody);
  - 2) posiadają konto osobiste w Serwisie Facebook, założone i prowadzone zgodnie z regulaminem Serwisu Facebook; dane zawarte na profilu muszą być prawdziwe, zgodne z rzeczywistością.
3. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy Departamentu Komunikacji Korporacyjnej Organizatora, członkowie ich najbliższych rodzin oraz pracownicy Mint Media sp. z o.o., z siedzibą w Lublinie, przy ul. Pana Wołodyjowskiego 6/118, biorący bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu oraz członkowie ich najbliższych rodzin tj. małżonkowie, dzieci, rodzice, rodzeństwo, powinowaci pierwszego i drugiego stopnia, a także osoby pozostające we wspólnym gospodarstwie domowym.
4. Przystąpienie do Konkursu następuje z chwilą spełnienia łącznie następujących warunków:
  - 1) zapoznania się z Regulaminem i zaakceptowania go poprzez zaznaczenie właściwego okienka przy akceptacji Regulaminu;
  - 2) udzielenia (poprzez zaznaczenie właściwego okienka w komunikacie wygenerowanym przez Stronę konkursową w Serwisie Facebook) zgody aplikacji „Przygotuj się do olimpiady Wiedzy o Polsce i Świecie Współczesnym” na: dostęp do publicznych informacji dotyczących Uczestnika udostępnianych na jego profilu, publikowanie poprzez Stronę konkursową informacji dotyczących Konkursu na Profilu Uczestnika.
5. Nagrody dla Uczestników przyznawane są w cyklu dziennym (Nagroda Dzienna) oraz tygodniowym (Nagroda Tygodnia) na zasadach opisanych w rozdz. 3 ust. 8.
6. Nagrody dla szkół przyznawane są w 2 Etapach, o których mowa w § 3 ust. 1, po jednej Szkolnej Nagrodzie Pierwszego Stopnia i po dwie Szkolne Nagrody Drugiego Stopnia na Etap.
7. Szkolną Nagrodę Pierwszego Stopnia albo Szkolne Nagrody Drugiego Stopnia w danym Etapie otrzymują szkoły, zajmujące w danym Etapie pierwsze trzy miejsca w Rankingu Szkolnym, zgodnie z § 3 ust. 9.
8. O miejscu szkoły w Rankingu Szkolnym stanowi liczba punktów zdobytych przez Uczestników Konkursu na jej rzecz.
9. Szkoła jest notowana w Rankingu Szkolnym, jeśli choć jeden z Uczestników zadeklarował chęć gry na jej rzecz przy rejestracji w Konkursie poprzez wpisanie jej danych na znajdującym się na Stronie konkursowej formularzu, o którym mowa w § 3 ust. 5.

## Rozdział 3. Zasady i przebieg konkursu.

### § 3.

- Konkurs prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej w dwóch Etapach, z których każdy trwa trzy tygodnie:
  - Etap I: od dnia 14.10.2015 r. do 03.11.2015 r. do godz. 23:59 CET, z czego I tydzień trwa od 14.10 do 20.10.2015 r. do godz. 23:59 CET; II tydzień trwa od 21.10 do 27.10.2015 r. do godz. 23:59 CET, III tydzień trwa od 28.10.2015 do 03.11.2015 r. do godz. 23:59 CET.
  - Etap II: od dnia 09.11.2015 r. do 29.11.2015 r. do godz. 23:59 CET., z czego I tydzień trwa od 09.11.2015 r. do 15.11.2015 r. do godz. 23:59 CET; II tydzień trwa od 16.11 do 22.11.2015 r. do godz. 23:59 CET; III tydzień trwa od 23.11 do 29.11.2015 r. do godz. 23:59 CET.
- Za grę poza wskazanymi terminami nagrody nie są przyznawane – Uczestnicy mają możliwość gry jedynie w trybie treningowym.
- Zwycięzcy wyłaniani są równoległe w dwóch ścieżkach Konkursu – dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych oraz dla pozostałych Uczestników Konkursu. Uczeń szkoły ponadgimnazjalnej może wybrać również ścieżkę dla pozostałych Uczestników, jednak Uczestnik niebędący uczniem szkoły ponadgimnazjalnej nie może wybrać ścieżki dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych.
- Na początku gry Uczestnik dokonuje wyboru ścieżki Konkursu – raz dokonany wybór obowiązuje w obu Etapach Konkursu.
- Każdy Uczestnik Konkursu rozpoczynając grę może podać dane szkoły, do której uczęszcza i dla której chce grać.
- Uczestnicy ścieżki dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych grają o nagrody Dienne i Tygodniowe.
- Punkty zdobyte przez wszystkich Uczestników Konkursu, którzy wskazali, dla której szkoły grają, liczą się dodatkowo do Rankingu Szkolnego. Zwycięzcami Rankingu Szkolnego zostają szkoły ponadgimnazjalne, które zdobędą najwięcej punktów w danym Etapie – do klasyfikacji liczą się zsumowane najlepsze wyniki uzyskane przez Uczestników w danym Etapie.
- Każdy dzień Konkursu prowadzi do wyłonienia spośród Uczestników, Zwycięzców nagrodzonych Nagrodą Dzienną w obu ścieżkach Konkursu, a każdy tydzień każdego Etapu Konkursu prowadzi do wyłonienia Zwycięzcy nagrodzonego Nagrodą Tygodnia w ścieżce dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych.
- Każdy Etap Konkursu prowadzi również do wyłonienia Zwycięskich szkół: szkoły zajmującej pierwsze miejsce w Rankingu Szkolnym, nagrodzonej Szkolną Nagrodą Pierwszego Stopnia i szkół zajmujących kolejne dwa miejsca w Rankingu, nagrodzonych Szkolnymi Nagrodami Drugiego Stopnia
- Dane Zwycięzców Konkursu obejmujące imię i pierwszą literę nazwiska w przypadku Uczestników, a w przypadku Zwycięskich szkół obejmujące ich pełną nazwę, będą publikowane na Stronie konkursowej w terminach określonych w §5. ust.14.
- Uczestnik może zdobyć tylko jedną Nagrodę Dzienną lub Nagrodę Tygodnia. Zwycięska szkoła może zdobyć tylko jedną Szkolną Nagrodę Pierwszego Stopnia i Szkolną Nagrodę Drugiego Stopnia.

## Rozdział 4. Zadanie konkursowe.

### § 4.

- Uczestnik rozpoczynając grę wybiera ścieżkę Konkursu, wybór jest wiążący do końca trwania Konkursu:
  - ścieżka 1 – przeznaczona dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych – Uczestników, którzy w czasie danego etapu Konkursu uczęszczają do szkół ponadgimnazjalnych;
  - ścieżka 2 – przeznaczona dla pozostałych Uczestników, którzy w czasie trwania danego etapu Konkursu nie rozpoczęli nauki w szkołach ponadgimnazjalnych lub zakończyli ją.
- Zadanie konkursowe w każdym z Etapów ma charakter testu z wiedzy o Polsce i świecie współczesnym.
- W czasie gry Uczestnik odpowiada na pytania automatycznie wylosowane z puli wszystkich pytań:
  - pytanie zamknięte - Uczestnik wskazuje poprawną spośród czterech podanych odpowiedzi;

- pytanie mapa – Uczestnik wskazuje jako odpowiedź punkt na mapie;
  - pytanie połącz element – Uczestnik dopasowuje elementy z jednej kolumny do drugiej;
  - pytanie otwarte – Uczestnik wpisuje odpowiedź opisową.
- Każda z gier trwa 300 sekund zgodnie ze wskazaniem serwera, na którym prowadzonym jest Konkurs i jest podzielona na:
    - rundę główną – zadaniem Uczestnika jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na dynamicznie losowane pytania; na udzielenie odpowiedzi na poszczególne pytanie Uczestnik ma maksymalnie 20 sekund; im szybciej Uczestnik odpowie na pytanie, tym szybciej wylosowane zostanie kolejne,
    - rundę bonusową – trwa w trakcie rundy głównej i rozpoczyna się po udzieleniu 5. poprawnych odpowiedzi na pytania z rundy głównej; w tej rundzie ogólna pula czasu z rundy głównej (300 sekund lub więcej) jest zatrzymana, a czas, jaki Uczestnik ma na odpowiedź, zależy od liczby poprawnych odpowiedzi udzielonych w poprzednich 5. pytaniach z rundy głównej; przed pojawieniem się pytań z rundy bonusowej Uczestnik ma możliwość wyboru rodzaju pytań.
  - Uczestnik może powiększyć czas 300 sekund przeznaczony na rundę główną poprzez zaproszenie znajomych do udziału w Konkursie o:
    - 5 sekund w przypadku skutecznego zaproszenia do Konkursu 2 znajomych,
    - 10 sekund w przypadku skutecznego zaproszenia do aplikacji 5 znajomych.
  - Bonus czasowy jest przyznawany w momencie zaakceptowania zaproszenia przez znajomego. W przypadku, gdy zaproszony znajomy już jest Uczestnikiem Konkursu lub gdy zaproszenie zostanie zaakceptowane po zakończeniu danego Etapu, bonus czasowy nie będzie przyznawany.
  - Punkty będą przyznawane za udzielenie poprawnych odpowiedzi według schematu:
    - pytania zamknięte – liczba opcji testowych będzie zmniejszać się wraz z upływem czasu przewidzianym na dane pytanie; odpowiedź niepoprawna - 0 pkt., odpowiedź poprawna - 1-3 pkt. (liczba punktów do zdobycia zmniejsza się w miarę upływu czasu – co 6.66 sekundy; liczba możliwych do zdobycia punktów zmniejsza się o 1);
    - pytania otwarte - wpisanie odpowiedzi niezgodnej z kluczem odpowiedzi: 0 pkt, wpisanie odpowiedzi poprawnej w 1-4 sekundzie 5 pkt., w 5-8 sekundzie 4 pkt., w 9-12 sekundzie 3 pkt., 13-16 sekundzie 2 pkt., w 17-20 sekundzie – 1 pkt;
    - pytanie „dopasuj elementy” – każde poprawne połączenie, które Użytkownik wskaże to 1 pkt; maksymalna liczba punktów za to zadanie to 4 punkty.
  - Uczestnik może uzyskać w każdym tygodniu każdego z Etapów bonus punktowy zliczany do Rankingu Tygodniowego za regularne wykonywanie zadania konkursowego. Bonusy będą przyznawane po każdym tygodniu trwania danego Etapu według poniższych kryteriów:
    - 3 dni gry pod rząd + 5 pkt,
    - 5 dni gry pod rząd + 10 pkt,
    - 7 dni gry pod rząd + 15 pkt.
  - Bonus punktowy jest przyznawany po pełnym tygodniu kalendarzowym trwania Konkursu. Bonus jest przyznawany jedynie w czasie danego tygodnia Konkursu i nie przechodzi na kolejny tydzień danego Etapu, ani na kolejny Etap.
  - Każdego dnia Konkursu Uczestnik dysponuje nieograniczoną liczbą prób realizacji zadania konkursowego w obu ścieżkach gry. Uczestnik może nieograniczoną liczbę razy realizować zadanie konkursowe celem poprawy uzyskanego wyniku punktowego; w takim przypadku do klasyfikacji wyników danego dnia trwania Konkursu oraz klasyfikacji wyników danego tygodnia Konkursu (Rankingu Tygodnia) uwzględniany będzie najlepszy z wyników uzyskanych przez Uczestnika odpowiednio danego dnia lub tygodnia w danym Etapie.
  - Wyłącznym kryterium decydującym o zdobyciu Nagrody Diennej lub uplasowaniu się danego Uczestnika na danym miejscu Rankingu Tygodnia jest uzyskana przez Uczestnika liczba punktów zdobytych podczas realizacji zadania konkursowego, uwzględniająca ewentualny bonus punktowy - im więcej punktów uzyskanych podczas wykonania zadania konkursowego tym wyższa lokata w Rankingu Tygodnia.

12. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej Uczestników identycznego wyniku punktowego realizacji zadania konkursowego, o uplasowaniu się Uczestnika na danym miejscu decyduje kryterium dodatkowe – data (godzina) wykonania zadania konkursowego – im wcześniejsza data (godzina) uzyskania przez Uczestnika danego czasu, tym wyższa lokata w danym Rankingu.
13. Uzyskany przez Uczestnika najwyższy wynik punktowy w danym dniu Konkursu zaliczany jest jednocześnie do Rankingu Tygodnia na zasadach wskazanych w ust. 15.
14. W Rankingu Tygodnia w przypadku ścieżki dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych prezentowany jest wynik uwzględniający punkty z najlepszej gry w danym tygodniu.
15. Na Stronie Konkursowej prezentowany jest również Ranking Szkolny zawierający zsumowane najlepsze wyniki uzyskane w całym Etapie przez Uczestników w podziale na reprezentowane przez nich szkoły.

## Rozdział 5. Zwycięzcy i Nagrody.

### § 5.

1. Uczestnicy, którzy wybrali ścieżkę dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych walczą o Nagrody Dienne, przyznawane każdego dnia Konkursu oraz o Nagrody Tygodniowe przyznawane w każdym tygodniu Konkursu.
2. Uczestnicy, którzy wybrali ścieżkę dla Uczestników nie będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych walczą o Nagrody Dienne, przyznawane każdego dnia Konkursu.
3. Szkoły walczą o Szkolne Nagrody Pierwszego Stopnia i Szkolne Nagrody Drugiego Stopnia przyznawane na zakończenie każdego z Etapów Konkursu wskazanych § 3 ust. 1.
4. Zwycięzcą wśród Uczestników, którzy wybrali ścieżkę dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych w danym tygodniu Konkursu zostaje osoba z najwyższą liczbą punktów w Rankingu Tygodnia. W przypadku, gdy więcej osób uzyska taki sam wynik, Zwycięzcą zostaje osoba, która uzyskała go, jako pierwsza.
5. Zwycięzcą wśród pozostałych Uczestników danego dnia Konkursu zostaje osoba, która uzyska najlepszy wynik danego dnia Konkursu. W przypadku, gdy dwie lub więcej osób zyskają taki sam wynik, Zwycięzcą zostaje osoba, która uzyskała go, jako pierwsza.
6. Zwycięzcą wśród szkół w danym Etapie i zdobywcą Szkolnej Nagrody Pierwszego Stopnia w danym Etapie zostanie szkoła zajmująca pierwsze miejsce w Rankingu Szkolnym w danym Etapie Konkursu. W przypadku, gdy dwie lub więcej szkół uzyskają taki sam wynik, zwycięża szkoła, która uzyskała dany wynik, jako pierwsza.
7. Zdobywcami Szkolnych Nagród Drugiego Stopnia zostają w danym Etapie dwie szkoły, które zajmą odpowiednio drugie i trzecie miejsce w Rankingu Szkolnym w danym Etapie Konkursu. W przypadku, gdy dwie lub więcej szkół uzyskają taki sam wynik, zwycięża szkoła, która uzyskała dany wynik, jako pierwsza.
8. W ścieżce dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych w każdym Etapie Konkursu zostanie przyznanych 3 (trzy) Nagrody Tygodnia, po jednej w każdym tygodniu Konkursu, 21 (dwadzieścia jeden) Nagród Dziennych po jednej dziennie w każdym Etapie. W ścieżce dla pozostałych Uczestników zostanie przyznanych po 21 Nagród Dziennych, po jednej dziennie, w każdym Etapie Konkursu. Zwycięskim szkołom w każdym Etapie przyznane zostaną 1 (jedna) Szkolna Nagroda Pierwszego Stopnia i 2 (dwie) Szkolne Nagrody Drugiego Stopnia.
9. Nagrodę Tygodnia stanowi Kamera GoPro HERO o wartości 589 zł (pięćset osiemdziesiąt dziewięć zł) brutto.
10. Nagrodę Dzienną stanowi bon do sieci handlowej Empik (zarówno sklepów stacjonarnych jak i sklepu internetowego) o wartości 50 zł (pięćdziesiąt zł) brutto.
11. Szkolna Nagroda Pierwszego Stopnia w ramach każdego Etapu składa się z projektora Epson EH – TW 5100 o wartości 2249 zł (dwa tysiące dwieście czterdzieści dziewięć zł) brutto oraz tablicy interaktywnej Qomo QWB200-BW (88") o wartości 3000 zł (trzy tysiące zł) brutto.
12. Szkolna Nagroda Drugiego Stopnia składa się z bonów do sieci handlowej Empik (zarówno sklepów stacjonarnych jak o sklepu internetowego) o wartości 500 zł (pięćset zł) brutto.
13. W przypadku osób nieposiadających pełnej zdolności do czynności prawnych, warunkiem wydania nagrody będzie

przedstawienie zgody opiekuna prawnego na udział w Konkursie.

14. Nagrody będą przyznawane w terminie 14 (czternastu) dni roboczych po zakończeniu danego Etapu Konkursu.
15. Imiona i pierwsze litery nazwisk zwycięzców oraz pełne nazwy i adresy szkół będą opublikowane w Serwisie Facebook na profilu Organizatora na Stronie Konkursowej w terminach wskazanych w ust. 14.
16. Zwycięzcy Konkursu zostaną poinformowani przez Organizatora o fakcie przyznania nagrody pocztą elektroniczną na adres mailowy podany w Serwisie Facebook w terminie 14 (czternastu) dni kalendarzowych od dnia zakończenia danego Etapu Konkursu oraz poproszeni o przesłanie do Organizatora drogą elektroniczną na adres facebook@pkobp.pl swoich danych osobowych (link do swojego profilu w Serwisie Facebook oraz – w celu przekazania nagrody: imię, nazwisko, adres do korespondencji) a nadto w przypadku Uczestników, którzy wybrali ścieżkę dla Uczestników będących uczniami szkół ponadgimnazjalnych – skan ważnej legitymacji szkolnej. Zwycięskie szkoły zostaną poinformowane o uzyskanym wyniku mailowo i telefonicznie w terminie 7 (siedmiu) dni od dnia zakończenia danego Etapu Konkursu oraz poproszone o przesłanie do Organizatora drogą elektroniczną na adres facebook@pkobp.pl informacji o preferowanym sposobie odbioru nagrody.
17. W przypadku zdobywców Nagród Dziennych i Nagród Tygodnia nagroda zostanie przesłana na wskazany przez Zwycięzcę adres, o którym mowa w ust. 16, w ciągu 14 (czternastu) dni roboczych licząc od daty otrzymania przez Organizatora odpowiedzi zwrotnej oraz danych adresowych Zwycięzców, o których mowa w ust.16. W przypadku braku odpowiedzi ze strony Zwycięzcy w ciągu 14 dni zawierającej dane adresowe niezbędne do przekazania nagrody, Zwycięzca taki traci prawo do nagrody, a Komisja Konkursowa dokona wyboru kolejnego Zwycięzcy.
18. W przypadku odmowy odbioru nagrody przez Uczestnika lub szkołę, taki Uczestnik lub szkoła traci prawo do nagrody, a prawo do nagrody przechodzi na kolejnego Uczestnika lub szkołę.
19. W przypadku szkół, Szkolna Nagroda Pierwszego Stopnia zostanie przekazana szkole w ciągu 21 dni od momentu poinformowania Organizatora przez zwyciężką szkołę o gotowości do przyjęcia Szkolnej Nagrody Pierwszego Stopnia. W przypadku szkół z Organizatorem kontaktuje się dyrektor szkoły lub osoba przez niego wskazana.
20. Nagrody nie podlegają zamianie na równowartość pieniężną ani inną nagrodę rzeczową. Zwycięzca nie może zastrzec szczególnych właściwości nagrody. Nagroda może zostać dostarczona jedynie na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

## Rozdział 6. Prawa i obowiązki Organizatora.

### § 6.

1. Organizator zastrzega sobie w terminie do dnia ogłoszenia wyników prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestnika, który:
  - 1) narusza postanowienia Regulaminu,
  - 2) bierze udział w Konkursie z użyciem fikcyjnego konta w Serwisie Facebook,
  - 3) bierze udział w Konkursie z wykorzystaniem więcej niż jednego konta w Serwisie Facebook,
  - 4) godzi w wizerunek Organizatora,
  - 5) używa oprogramowania, które automatyzuje poruszanie się w aplikacji konkursowej,
  - 6) zakłóca funkcjonowanie procesów przetwarzania lub gromadzenia danych w aplikacji konkursowej.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji kont Zwycięzców w Serwisie Facebook pod kątem zgodności ich postępowania z zapisami Regulaminu.
3. Jeśli któryś ze Zwycięzców zostanie wykluczony przez Organizatora, Zwycięzca taki traci prawo do Nagrody, a Komisja Konkursowa dokonuje wyboru innego Zwycięzcy, spośród Uczestników spełniających kryteria niniejszego Regulaminu.
4. Informacja o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Konkursie zostanie przekazana Uczestnikowi pocztą elektroniczną.

## **Rozdział 7. Dane osobowe.**

### **§ 7.**

1. Administratorem danych Konkursu prowadzonego w ramach Strony konkursowej jest PKO Bank Polski SA z siedzibą w Warszawie, ul. Puławska 15, 02-515 Warszawa. Dane zbierane są w związku z realizacją Konkursu.
2. Dane osobowe Uczestników (imię lub imiona, nazwisko, a w przypadku zwycięstwa w Konkursie również adres e-mail oraz adres do korespondencji) będą przetwarzane przez Organizatora Konkursu zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych w celu przeprowadzenia Konkursu, w tym w celu wyłonienia Zwycięzców i przekazania im nagród. Uczestnicy mają prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania na warunkach określonych w ustawie o ochronie danych osobowych. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie uniemożliwi udział w Konkursie.
3. Dane osobowe Uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu Organizator udostępnia Mint Media sp. z o.o., z siedzibą przy ul. Pana Wołodyjowskiego 6/118, 20-627 Lublin.

## **Rozdział 8. Reklamacje.**

### **§ 8.**

1. Reklamacje dotyczące Konkursu można przysyłać w formie pisemnej na adres Organizatora, pocztą elektroniczną na adres facebook@pkobp.pl lub składać osobiście w siedzibie Organizatora w terminie do 21 dni kalendarzowych od daty zakończenia danego Etapu Konkursu.
2. Decyzje dotyczące zgłoszonych reklamacji podejmowane są przez Komisję Konkursową Organizatora.
3. Uczestnik zgłaszający reklamację informowany jest o wyniku postępowania reklamacyjnego pisemnie lub pocztą elektroniczną (w zależności od sposobu złożenia reklamacji) w ciągu 14 dni roboczych od daty wpłynięcia reklamacji do Organizatora.
4. Niezależnie od procedury reklamacyjnej, Uczestnikowi przysługuje również prawo dochodzenia roszczeń na drodze sądowej.

## **Rozdział 9. Postanowienia końcowe.**

### **§ 9.**

1. Informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy, natomiast zakres uprawnień i obowiązków Uczestnika i Organizatora określa Regulaminu.
2. Obowiązująca wersja Regulaminu będzie dostępna:
  - 1) w siedzibie Organizatora Konkursu: PKO Bank Polski SA Departament Komunikacji Korporacyjnej, ul. Puławska 15, 02-515 Warszawa;
  - 2) na stronie profilu PKO Bank Polski w Serwisie Facebook.
3. Uczestnicy Konkursu mogą kontaktować się z Organizatorem:
  - 1) drogą elektroniczną na adres facebook@pkobp.pl
  - 2) pisemnie: PKO Bank Polski SA Departament Komunikacji Korporacyjnej, ul. Puławska 15, 02-515 Warszawa z dopiskiem „Konkurs na Facebooku”.