

Regulamin konkursu Graj w Marzenia

§1. Zasady ogólne konkursu

1. Organizatorem konkursu "Graj w Marzenia" (dalej **Konkurs**) jest KatalogMarzeń.pl Joanna Zubik-Borucka, Tomasz Zubik s.c., ul. Kijowska 5, 03-738 Warszawa NIP 5213537169, prowadzący serwis KatalogMarzen.pl, administrator Fanpage`a w serwisie Facebook <https://www.facebook.com/KatalogMarzenpl> i profilu na Instagramie <https://www.instagram.com/katalogmarzen.pl/> (dalej **Organizator**) Organizator ogłasza Konkurs do publicznej wiadomości na łamach strony www.grajwmarzenia.pl.

2. Konkurs jest przeprowadzany zgodnie z niniejszym regulaminem Konkursu (dalej **Regulamin**) Organizator jest również fundatorem nagród w Konkursie.

3. Konkurs nie jest sponsorowany, prowadzony, współprowadzony ani administrowany przez Facebook czy Instagram. Informacje dostarczone przez Uczestnika Konkursu mogą być wykorzystane na potrzeby prawidłowego przeprowadzenia Konkursu, w tym, w celu dostarczenia zwycięzcy nagrody.

4. Konkurs rozpoczyna się w dniu: 1.06.2024 roku w Warszawie, 1.07.2024 w innych aglomeracjach miejskich, w ramach których kierowane są oferty usług świadczonych przez Organizatora.

5. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.

6. Konkurs trwa do 31.12.2024 roku do końca dnia.

§ 2. Warunki uczestnictwa w Konkursie Graj w Marzenia

1. W Konkursie mogą Uczestniczyć wyłącznie osoby fizyczne, konsumenci, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych — pełnoletnie i niepoddane całkowitemu lub częściowemu ubezwłasnowolnieniu).

2. W Konkursie nie mogą brać udziału ani osoby prawne, ani jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej.

3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz osoby świadczące usługi na rzecz Organizatora w związku z przygotowaniem lub realizacją Konkursu lub pracownicy tych osób, oraz najbliżsi członkowie ich rodzin. Przez najbliższych członków rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, dzieci rodzeństwa, małżonków, wstępnych i zstępnych małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

4. Aby wziąć udział w pierwszej fazie Konkursu obejmującej nagrody gwarantowane należy zbierać naklejki.



5. Naklejki zbiera się w ten sposób, że należy wejść na stronę <https://katalogmarzen.pl/> (dalej **Serwis Organizatora**) nabyć voucher, zrealizować Usługę. Partner podczas realizacji Usługi wręczy Uczestnikowi kartę do zbierania naklejek i przekaże naklejkę — za realizację jednej Usługi przysługuje jedna naklejka.

Można również uzyskać pierwszą naklejkę na zachętę u Partnera, w sytuacji jeżeli Uczestnik realizujący usługę u Partnera na podstawie vouchera pochodzącego od podmiotu innego niż Organizator, zostanie poinformowany przez Partnera o Konkursie, zachęcony do wzięcia w nim udziału i otrzyma kartę do zbierania naklejek oraz naklejkę. Każdy Partner ma swoje indywidualnie oznaczone naklejki — z logo Partnera oraz kolorową obwódką.

6. Uczestnik może zarejestrować się w Konkursie na stronie www.grajwmarzenia.pl, po zebraniu co najmniej 3. naklejek (z uwzględnieniem naklejki na zachętę), przy jednoczesnym spełnieniu warunku, że co najmniej 2 naklejki pochodzą z realizacji 2 voucherów zarejestrowanych na ten sam adres e-mail zapisany na karcie z naklejkami. W dalszej części Regulaminu przez zebrane naklejki będą rozumiane naklejki zapisane na ten sam adres email na karcie z naklejkami.

7. Uczestnik, aby zarejestrować się w Konkursie zobowiązany jest zaakceptować Regulamin. Skuteczna rejestracja jest jednym z dwóch warunków (patrz pkt. 9) udziału w dalszym etapie Konkursu - gry o nagrody główne. Organizator zweryfikuje, czy naklejki zostały pozyskane w sposób zgodny z Regulaminem.

8. Po zebraniu minimum 3 naklejek i zarejestrowaniu się w Konkursie Uczestnik może zgłosić się po nagrodę gwarantowaną za realizację 3 albo 5 Usług, przy czym wykorzystanie naklejek do otrzymania nagrody za realizację 3 Usług nie uniemożliwia wykorzystanie ich do otrzymania nagrody za realizację 5 Usług.

9. Aby walczyć o nagrody główne, należy zarejestrować się w Konkursie i zebrać co najmniej 5 naklejek, stworzyć co najmniej jedną relację foto/video z udziału w realizacji Usługi i umieścić ją swoim koncie w mediach społecznościowych: facebook.com, instagram.com, tiktok.com w formie postów lub rolek, (zwanym dalej Relacja), wraz z oznaczeniem #GrajwMarzenia @katalogmarzen.pl oraz nazwą Partnera (dalej **Relacja**).

10. Po realizacji 5 Usług i udostępnieniu Relacji należy przesłać do Organizatora linki do Realizacji opublikowanych na swoich konta w mediach społecznościowych wraz ze zdjęciem planszy w naklejkami poprzez formularz dostępny na stronie: <https://grajwmarzenia.pl/#form>

11. Publikacja Relacji musi mieć charakter postu lub reels, nie wystarczy stories, ponieważ liczy się kreatywność, jakość, regularność. Konto Uczestnika w mediach społecznościowych, na którym została opublikowana Relacja musi być publiczne. Brak spełnienia tych warunków będzie dyskwalifikować Relację z Konkursu.

12. Organizator przewiduje dodatkową cotygodniową nagrodę za aktywność w mediach społecznościowych w formie 100 punktów w ramach programu lojalnościowego Klub Marzycieli. Aby móc otrzymać tę nagrodę wymagane jest członkostwo w [Klubie Marzycieli](#).



13. Organizator jeden raz w tygodniu będzie sprawdzał wszystkie posty z oznaczeniem Organizatora i użyciem #Grajwmarzenia poprzez serwis Brand24 - śledzący wzmianki o Organizatorze. Ze wszystkich postów będą wybierane Relacje najciekawsze lub najfajniejsze, lub najbardziej kreatywne.

14. Organizator będzie pisał do Uczestnika: "Hej, bardzo podoba nam się Twoja relacja! Postanowiliśmy przyznać Ci za nią nagrodę tygodniową, czyli 100 zł w Klubie Marzycieli. Czy jesteś już członkiem i posiadasz tam konto?" Jeżeli tak -> naliczamy punkty, jeżeli nie - "Aby odebrać taką nagrodę, należy zarejestrować się w Klubie Marzycieli (link). Jak już tego dokonasz — daj nam znać, a naliczymy Ci dodatkowe 100 punktów, czyli 100 zł do wydania w KM"

15. Uczestnik Konkursu zobowiązuje się:

- a. zbierać naklejki na kartę z naklejkami w sposób zgodny z Regulaminem.
- b. posiadać do opublikowanych relacji w Mediach Społecznościowych wyłączne majątkowe prawa autorskie pozwalające mu rozpowszechniać relacje na zasadach określonych w Konkursie.
- c. że poprzez zgłoszenie w Konkursie nie naruszył ani nie narusza i nie będzie naruszał praw osób trzecich.

16. W przypadku naruszenia praw osób trzecich uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność za to naruszenie oraz za szkody poniesione przez Organizatora. Uczestnik zwolni Organizatora z ponoszenia jakiegokolwiek odpowiedzialności względem osoby trzeciej, której prawa zostały naruszone poprzez publikację Relacji przez Uczestnika lub Organizatora w związku z Konkursem. Uczestnik w szczególności zobowiązuje się przejąć i zaspokoić wszelkie, skierowane do Organizatora roszczenia osoby trzeciej, której prawa zostały naruszone oraz przystąpić po stronie Organizatora do każdego sporu sądowego, którego wytoczenie nastąpi w związku z tymi roszczeniami, a jeżeli strona przeciwna wyrazi na to zgodę, wejść w miejsce Organizatora do procesu na zasadach strony pozwanej i zaspokoić wszelkie takie roszczenia, o ile będą one zasadne lub prawomocnie zasądzone, lub potwierdzone ugodą. Pokrycie ww. roszczeń obejmie pokrycie przez Uczestnika również wszelkich kosztów, na które Katalog Marzeń zostanie narażony w związku z takimi roszczeniami, w tym w szczególności zwrot Organizatorowi wszelkich zapłaconych przez niego odszkodowań, zadośćuczynień, a także kosztów obsługi prawnej.

17. Uczestnik jednocześnie oświadcza, że przysługuje mu prawo do zgłoszenia Relacji w Konkursie i udzielenia Organizatorowi zezwoleń na jej wykorzystanie zgodnie z Regulaminem. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw osób trzecich w związku z Konkursem i wykorzystaniem zgodnie z udzielonymi na podstawie niniejszego Regulaminu zezwoleniami.

18. Naruszenia postanowień Regulaminu dają Organizatorowi prawo do wykluczenia Uczestnika z Konkursu, również na przyszłość.



19 Zgodnie z art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, Organizator nabywa od Uczestników, w zamian za otrzymaną którąkolwiek nagrodę przewidzianą w Konkursie, bez obowiązku zapłaty wynagrodzenia, własność nagrodzonych prac oraz uzyskuje autorskie prawa majątkowe do prac nadesłanych przez Uczestników na następujących polach eksploatacji:

- a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania – wytwarzanie egzemplarzy w dowolnej możliwej technicznie formie oraz zwielokrotnienie dowolną techniką w dowolnej ilości egzemplarzy w tym w szczególności techniką cyfrową, drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego,
- b. wprowadzenie do obrotu, użyczenie lub najem egzemplarzy utworu,
- c. wykorzystanie całości i pojedynczych elementów zgłoszenia dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych oraz korzystanie z elementów w ramach materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi w lit. a) powyżej, oraz wprowadzenie do obrotu, najem, użyczenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
- d. wprowadzenie do pamięci komputera,
- e. rozpowszechnianie i udostępnianie w sieci Internet, w radiu lub telewizji,
- f. wykorzystanie w różnych akcjach promocyjnych, w tym w Internecie, w szczególności w serwisie facebook.pl, w aplikacji Instagram, Tiktok, oraz na stronach serwisu KatalogMarzeń.pl
- g. dokonywanie i zezwalanie na dokonywanie wszelkich przeróbek, zmian, w tym w zakresie obróbki graficznej i dźwiękowej według uznania Organizatora,
- h. rozporządzanie i korzystanie ze zgłoszeń (w szczególności na łączenie z innymi elementami w materiałach reklamowych).

20. Organizator nabywa również prawo do wykonywania zależnych praw autorskich w stosunku do nagrodzonych Relacji na polach eksploatacji wskazanych w par.19. powyżej.

21. Organizator ma prawo przeniesienia uzyskanych praw na inne podmioty.

22. Uczestnik zobowiązuje się, że nie będzie wykonywał uprawnień z tytułu autorskich praw osobistych w stosunku do Organizatora ani jego następców, w szczególności poprzez oznaczenie jego autorstwa.

23. Uczestnik zobowiązuje się do niezgłaszania żadnych roszczeń względem Organizatora Konkursu z tytułu wykorzystania przez niego zgłoszonej Relacji i zgodnie z postanowieniami Regulaminu.



13. Uczestnik zobowiązuje się zgłaszać jedynie takie materiały, których wykorzystanie przez Organizatora jest zgodne z obowiązującymi przepisami i nie narusza praw osób trzecich, a w szczególności autorskich praw majątkowych ani autorskich praw osobistych.

14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za spory wynikłe z tytułu praw osób trzecich, w tym szczególności praw autorskich, co do zamieszczonych w zgłoszonym materiale oraz za skutki ewentualnego wykorzystania zgłoszeń przez osoby trzecie. Za treści zamieszczanych materiałów odpowiada wyłącznie Uczestnik, który go nadeśle.

§3. Kryterium wyboru Zwycięzcy Konkursu

1. Zwycięzcą Konkursu zostaną trzy osoby wybrane przez jury, zwycięzca konkursu musi spełnić wszystkie zasady konkursu zawarte w §2

2. Jury będzie się składać z 3 osób wskazanych przez Organizatora konkursu.

3. Jury będzie oceniać kreatywność oraz oryginalność postów i rolek z realizacji marzeń umieszczonych na koncie osoby zgłaszającej na portalach facebook.com, Instagram.com lub Tiktok.com. Konto osoby zgłaszającej musi być publiczne, aby Jury mogło ocenić pracę.

4. Zgłaszane prace powinny być opatrzone oznaczeniami #GrajwMarzenia @katalogmarzen.pl i oznaczeniem profilu organizatora atrakcji.

5. Konkurs trwa od 1.06 do 31.12.2024. Do tego dnia można publikować posty i relacje oraz zgłaszać je do Konkursu na stronie www.grajwmarzenia.pl

6. Nagrody gwarantowane będziemy wysyłać pocztą kurierską na adresy Uczestników na bieżąco w każdą środę, natomiast ogłoszenie zwycięzców nagród głównych nastąpi do 15.01.2025 na profilach Katalogu Marzeń w serwisie społecznościowym Facebook i Instagram.

§ 4. Nagrody

1. Nagrody gwarantowane:

a. za realizację 3 atrakcji z karty i zdobycie 3 naklejek u 3 różnych Partnerów — eBook [Dreamspiracje](#), który zawiera 65 pomysłów na prezenty DIY, o wartości 59 zł

b. za realizację 5 atrakcji z karty i zdobycie 5 naklejek u 5 różnych Partnerów — koszulka Marzyciela dla pierwszych 500 zgłoszeń.

c. kod rabatowy za realizację każdego marzenia. Otrzymywany od razu u Partnera akcji, po realizacji marzenia. Kody są procentowe: od 5% do 50% oraz wartościowe, na 20 zł, 30 zł i 50 zł. Kody rabatowe są jednorazowe i mogą być użyte w zamówieniu zawierającym maksymalnie jedną atrakcję o maksymalnej wartości do 1500 zł brutto. Lista atrakcji objętych działaniem kodu rabatowego dostępna jest pod adresem: <https://katalogmarzen.pl/pl/k/graj-w-marzenia>

2. Nagrody tygodniowe:



Za aktywność w Mediach Społecznościowych. Publikowanie relacji ze spełniania marzeń w akcji Graj w Marzenia wraz z odpowiednimi oznaczeniami #GrajwMarzenia @katalogmarzen.pl oraz oznaczenie Partnera organizującego atrakcje na portalach społecznościowych jak Facebook, Instagram lub Tiktok będzie przyznawana wybranym Uczestnikom, którzy jednocześnie zapiszą się do Klubu Marzycieli, nagroda 100 pkt. do wykorzystania w tym Programie Lojalnościowym Klub Marzycieli. Nagroda ma wartość 100 zł.

3. Nagrody główne:

- a. Roczny Abonament na Spełnianie Marzeń o wartości 2400 zł do wykorzystania w serwisie katalogmarzen.pl
 - b. Półroczny Abonament na Spełnianie Marzeń o wartości 1200 zł do wykorzystania w serwisie katalogmarzen.pl
 - c. Kwartalny Abonament na Spełnianie Marzeń o wartości 600 zł do wykorzystania w serwisie katalogmarzen.pl
4. W przypadku, gdy Laureat nie odbierze nagrody w przeciągu 7 dni roboczych od ogłoszenia wyników lub też kontakt z Laureatem jest niemożliwy lub utrudniony z przyczyn niezależnych od Organizatora, nagroda przepada. W takim przypadku Organizator może dokonać ponownego wyboru Laureata. Postanowienia niniejszego Regulaminu stosuje się odpowiednio do nowo wybranego Laureata. W przypadku braku odbioru nagrody przez Laureata w ww. terminie, przyznana nagroda przepada
5. Nagroda nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny.
6. Aby odebrać nagrody gwarantowane za zrealizowanie 3 lub 5 marzeń, należy wypełnić formularz na stronie www.grajwmarzenia.pl oraz dołączyć zdjęcie karty z naklejkami. W przypadku 5 naklejek podać również dane do wysyłki.
7. Aby odebrać nagrodę cotygodniową za aktywność w Mediach Społecznościowych, należy być członkiem [Klubu Marzycieli](#) - tam zostaną przydzielone punkty
8. Aby odebrać nagrodę główną należy wypełnić formularz zgłoszeniowy i dołączyć linki do publikacji w Mediach Społecznościowych. Po wyłonieniu zwycięzców, skontaktujemy się drogą mailową.
9. Do każdej Nagrody głównej zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11%, na poczet podatku dochodowego od przyznanej nagrody.

§5. Postanowienia końcowe i informacje techniczne

1. Konkurs nie jest loterią promocyjną w rozumieniu art. 2 ust. 1 pkt. 9 Ustawy o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29.07.1992 r. (Dz. U. z 2004r., Nr 4, poz. 27, z późn. zm.) i nie podlega regułom zawartym w ww. ustawie, rozporządzeniach wykonawczych do tej ustawy.



2. Konkurs ma charakter ogólnopolski.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia w prawidłowym działaniu Serwisu Społecznościowego Facebook, Tiktok i Instagram.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za pliki tekstowe lub graficzne, które zostały umieszczone przez Użytkownika.
5. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do usunięcia treści zamieszczonych przez Użytkownika, które są sprzeczne z treścią Regulaminu, z obowiązującym prawem, zasadami współżycia społecznego, dobrymi obyczajami, naruszają prawa osób trzecich lub też treści obraźliwych, wulgarnych, zawierających groźby skierowane pod adresem osób trzecich, zawierających treści dyskryminujące płeć, rasę, narodowość, język, religię, nawołujące do przemocy lub posiadające charakter pornograficzny. Treści (grafika, tekst, linki) naruszające powyższe zasady będą usuwane.
6. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność wobec Organizatorów i osób trzecich za użycie treści, grafiki lub linki naruszające prawa osób trzecich.
8. Zgłaszane Relacje nie mogą zawierać treści, które przeznaczone są wyłącznie dla osób pełnoletnich, w tym treści erotycznych, promujących alkohol lub wyroby tytoniowe.
9. Osoby przystępujące do Konkursu tym samym wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Konkursu swoich danych osobowych wyłącznie na potrzeby Konkursu, w zakresie koniecznym do jego prawidłowego przeprowadzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do udostępniania i przetwarzania informacji, które są przedmiotem Konkursu, celem realizacji procesu Konkursu (zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych /Dz.U. z 2002r nr 101 poz. 926 z późn. zm/)
10. Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - a) odrzucenia zgłoszenia przystąpienia do Konkursu w przypadku niedopełnienia warunków, wynikających z Regulaminu,
 - b) wykładni Regulaminu i rozstrzygnięcia sporów przy jego stosowaniu.
 - c) zmiany Regulaminu co zostanie podane do wiadomości na stronie serwisu Organizatora.
11. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1.06.2024

