

## Regulamin Konkursu „SEJF”

### § 1 Postanowienia wstępne

1. Niniejszy Konkurs jest oparty na grze „Sejf”, która nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach losowych i zakładach wzajemnych (tekst jedn. DzU z 2004 r., nr 4, poz. 27 ze zm.).
2. **Organizatorem** gry jest GRATOMA Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie 00-739, ul. Gagarina 27 lok 13, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000159378, NIP 521-32-37-869, REGON 015467500, o kapitale zakładowym w wysokości 50.000 złotych.
3. Gra trwa od 24 września 2007 do 24 października 2007 r.
4. **Uczestnikiem gry (Graczem)** może być każda osoba fizyczna, która jest uprawniona do użytkowania telefonu w sieci komórkowej PLAY (Użytkownik końcowy sieci P4). Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w grze pod warunkiem uzyskania zgody przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w grze.
5. Gra jest prowadzona przez Organizatora z wykorzystaniem sieci telekomunikacyjnej operowanej przez P4 sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Pileckiego 63, 02-781 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000217207, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla miasta stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP 951-21-20-077, REGON 015808609, której kapitał zakładowy wynosi: 24 250 000,00 złotych (**Operator**).
6. W grze nie mogą brać udziału pracownicy GRATOMA Sp. z o.o. oraz członkowie ich najbliższych rodzin.
7. Używane w niniejszym regulaminie (**Regulaminie**) pojęcie „SMS” oznacza krótką wiadomość tekstową wysłaną z telefonu komórkowego Uczestnika gry na podany przez Organizatora gry numer oraz krótką wiadomość tekstową wysyłaną przez Organizatora na telefon Uczestnika gry.

### § 2 Zasady uczestnictwa w grze

1. Aby rozpocząć udział w grze należy wysłać SMS-a o treści SEJF na numer 7103. Koszt SMS-a zgłoszeniowego to 1,22 zł brutto (z VAT). Całkowity koszt każdego następnego wysłanego SMS-a w trakcie rozgrywki to 1,22 zł brutto (w tym 22% VAT). Wszystkie SMS-y wysyłane przez Uczestników gry powinny być wysyłane wyłącznie z terminali GSM. SMS-y wysyłane z PC nie będą uwzględniane. Każdy Uczestnik może brać udział w grze dowolną liczbę razy.
2. Celem gry jest możliwie najszybsze odgadnięcie (kodu) kombinacji trzech cyfr z zakresu od 0 do 9 w oparciu o otrzymywane od Organizatora informacje dotyczące odgadywanej kombinacji. Cyfry występujące w trzycyfrowej kombinacji mogą się powtarzać. Gracz wysyła SMS ze swoją propozycją trzech kolejnych cyfr i otrzymuje informacje zwrotne, na ile dokładny kod podał. W zależności od tego, na którym miejscu kodu jest jego cyfra dostaje informacje zwrotne :

2 (dwa) punkty za właściwą cyfrę na właściwym miejscu,

1 (jeden) punkt za właściwą cyfrę na niewłaściwym miejscu.

Punkty te są dodawane i Gracz otrzymuje zwrotnym SMS informację o SUMIE punktów. Sejf zostaje uznany za otwarty, jeśli Gracz wyśle SMS z odgadniętym, poprawnym trzycyfrowym kodem.

Gra rozgrywana jest na czas i punkty zwane „dinxami”. Gra toczy się 24 godziny na dobę i podzielona jest na pojedyncze rozgrywki trwające maksymalnie 60 minut każda. Gracz, aby zdobyć punkty w jednej rozgrywce musi odgadnąć kod w ciągu 60 minut licząc od momentu wysłania SMS o treści SEJF. Co minutę obniżana jest liczba „dinxów” do zdobycia za odgadnięcie kombinacji.

Maksymalna możliwa do zdobycia liczba „dinxów” w jednej rozgrywce wynosi 420. Co minutę liczba ta obniża się o siedem. Gracz po wysłaniu poprawnego kodu, otrzymywać będzie informację, ile punktów zdobył.

Podczas gry Gracz otrzymuje komunikaty dotyczące rozgrywki i sposobu postępowania w grze.

Ten, kto po zakończeniu gry o godzinie 21 w dniu 24 października 2007 r. ma na koncie w sumie najwięcej „dinxów” wygrywa. W przypadku, gdy więcej niż jeden Gracz ma najwyższą liczbę „dinxów” nagrodę w grze dzieli się równo pomiędzy zainteresowanych.

3. W SMS-ie Uczestnik nie podaje żadnych danych osobowych, a ustalenie zwycięzców będzie dokonywane jedynie w oparciu o numer telefonu, z którego dokonano połączenia, na podstawie raportów dostarczonych przez system obsługujący grę.
4. Wygrana w grze wynosi: 2000 zł (słownie: dwa tysiące złotych). W przypadku, gdy więcej niż jeden Gracz będzie miał tę samą liczbę zdobytych „dinxów”, kwota przeznaczona na wygraną dzieli się pomiędzy zwycięzców i każdy z nich otrzymuje należną wypłatę.
5. Codziennie trzech Graczy, którzy w danym dniu do godziny 21.00 osiągnęli najlepsze wyniki (zdobyli w sumie najwięcej „dinxów”), otrzymuje nagrody dodatkowe: płytę „Play the music”.
6. Codziennie sześciu Graczy, którzy w danym dniu do godziny 21.00 osiągnęli czwarty, piąty, szósty, siódmy, ósmy i dziewiąty wynik, otrzymuje nagrodę dodatkową: smycz PLAY do telefonu komórkowego.
7. Organizatorzy Konkursu skontaktują się ze zwycięzcą lub zwycięzcami pod numerem telefonu, który używany był w grze w terminie trzech dni od momentu zakończenia ostatniej rozgrywki.
8. Nagroda zostanie przekazana zwycięzcy(om) w terminie dwóch tygodni od dnia rozstrzygnięcia gry przesyłką pocztową lub osobiście, lub w inny sposób ustalony ze zwycięzcą lub zwycięzcami.
9. Warunkiem wypłacenia nagrody zwycięzcy lub zwycięzcom jest uiszczenie przez zwycięzcę lub zwycięzców należnego podatku od nagród.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne nieprawidłowości w wysyłaniu wiadomości SMS określonych w Regulaminie. Organizator i Operator nie ponoszą odpowiedzialności za przypadki wykonania połączeń przez osoby nieuprawnione oraz opóźnienia w przesyłaniu SMS.
11. Czas rozpatrywany w Konkursie to czas mierzony przez system informatyczny Organizatora.
12. W każdym przypadku, kiedy mowa jest o pomiarze czasu, należy rozumieć czas odebrania SMS-a przez aplikację konkursową lub wysłania SMS-a przez aplikację konkursową, mierzony przez system informatyczny Organizatora.

### § 3 Reklamacje

1. Reklamacja, jako formalny wniosek Uczestnika gry we własnej sprawie, związany z usługą telekomunikacyjną wykorzystywaną do uczestnictwa w Konkursie lub aspektami merytorycznymi związanymi z zasadami uczestnictwa w grze, może być składana:
  - a. drogą elektroniczną, na adres podany do wiadomości Klientów, w szczególności:
    - i. pod adresem „www” Portalu Obsługi Klienta Operatora podanym do wiadomości Klientów,
    - ii. na adres e-mail: gratoma @ op.pl obsługiwany przez Organizatora;
  - b. telefonicznie, pod numerem telefonicznym podanym do wiadomości Klientów, w szczególności pod numerem:
    - i. 0-790500500 (Centrum Obsługi Klienta Operatora),
    - ii. \*500 (dostępny tylko z sieci Operatora – Centrum Obsługi Klienta Operatora),
  - c. w formie pisma przesłanego na adres:
    - i. korespondencyjny Operatora,
    - ii. korespondencyjny Organizatora na adres Gratoma sp. z o.o., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 3 lok 43,
2. Reklamacje zgłaszane w Centrum Obsługi Klienta Operatora– w tym przypadku upoważniona osoba wypełni protokół obejmujący następujące dane:
  - I. data zgłoszenia/reklamacji,
  - II. przydzielony reklamującemu numer, którego dotyczy reklamacja,
  - III. miejscowość,
  - IV. nazwa firmy lub imię i nazwisko,
  - V. adres zamieszkania albo siedziby,
  - VI. adres korespondencyjny,
  - VII. e-mail,
  - VIII. telefon kontaktowy,
  - IX. przedmiot zgłoszenia/reklamacji,
  - X. przedstawienie okoliczności uzasadniających reklamację,
  - XI. numer telefonu, którego dotyczy zgłoszenia/reklamacja,
  - XII. data transakcji,
  - XIII. kwota,
  - XIV. rodzaj płatności,
  - XV. wysokość kwoty odszkodowania lub innej należności – w przypadku, gdy reklamujący żąda ich wypłaty,
  - XVI. numer konta bankowego lub adres właściwy do wypłaty odszkodowania lub innej należności – w przypadku, gdy reklamujący żąda ich wypłaty,
  - XVII. oświadczenie: „W formularzu udzielono wszelkich niezbędnych informacji.”,
  - XVIII. oświadczenie: „Zapoznałem się z regulaminem Usługi.”,
  - XIX. podpis zgłaszającego zgłoszenie/reklamację,
  - XX. podpis przyjmującego zgłoszenie/reklamację.

