

Regulamin Konkursu na Twitterze®
@kroskiewicz - „Monstrous Love
Letters” (dalej: „Regulamin”)

§ 1.

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu “” (dalej: **“Konkurs”**) i fundatorem nagród w Konkursie jest Phobia Game Studio Sebastian Krośkiewicz sp. j. z siedzibą w Warszawie (02-353), ul. Szczęśliwicka 54 lok. 331, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000896610, NIP: 7011030735, REGON: 388782737 (dalej: **„Organizator”**).
2. Konkurs nie jest żadnym rodzajem gry losowej, której wynik zależy od przypadku (w tym loterią fantową ani promocyjną), ani też zakładem wzajemnym, których zasady organizacji określa ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 227).
3. Konkurs przeprowadzany jest na podstawie Regulaminu na platformie Twitter® pod adresem **@kroskiewicz** - <https://www.twitter.com/kroskiewicz> (dalej: **“Profil”**), w zgodzie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Regulamin określa zasady uczestnictwa w Konkursie, rodzaj nagrody i sposób jej uzyskania przez uczestników.
5. Informacje o Konkursie, jego zasadach i nagrodach w nim przewidzianych, zostaną zamieszczone na Profilu Organizatora.
6. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne i nieodpłatne, a także oznacza, że Uczestnik zapoznał się z Regulaminem Konkursu i w pełni go akceptuje w związku z przystąpieniem do realizacji Zadania konkursowego.
7. Celem Konkursu jest promocja gry komputerowej pod tytułem „Carrion” oraz działalności prowadzonej przez Organizatora.

§ 2.

Czas trwania Konkursu

Konkurs rozpocznie się w dniu 12.05.2023 r. o godz. 24:00 i zakończy w dniu 19.05.2023 r. o godz. 23:59 (dalej: **„Czas Trwania Konkursu”**) według czasu obowiązującego na terenie Rzeczypospolitej Polskiej (GMT+2 - Central European Summer Time). Oznacza to, że w Czasie Trwania Konkursu należy wykonać zadanie konkursowe wskazane w § 4 ust. 4 Regulaminu.

§ 3.

Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, które najpóźniej w dniu rozpoczęcia Konkursu ukończyły 18 (osiemnaście) lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych. W przypadku osób, które nie ukończyły lat 18, osoba fizyczna która otrzymała zgodę opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego na udział w Konkursie, z tym zastrzeżeniem, że osoby te ukończyły 13 rok życia. W Konkursie można brać udział wyłącznie osobiście, tj. niedopuszczalne jest tworzenie kont i dokonywanie zgłoszeń konkursowych w imieniu osób trzecich.
2. Wzięcie udziału w Konkursie jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu w całości oraz wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby realizacji Konkursu (w zakresie, w jakim zgoda ta jest wymagana przepisami prawa) i w celu przekazania nagrody. Wyrażenie zgody jest dobrowolne, jednakże niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.

3. W Konkursie można brać udział wyłącznie osobiście, tj. niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń konkursowych w imieniu osób trzecich.
4. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy, członkowie władz i przedstawiciele Organizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu, a także osoby współpracujące ze wskazanymi powyżej podmiotami w sposób stały na innej podstawie niż stosunek pracy oraz członkowie ich najbliższych rodzin, tj. wstępni, zstępni, rodzeństwo, małżonkowie, rodzice małżonków i osoby pozostające z nimi w stosunku przysposobienia.
5. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Osoba, która przystąpiła do Konkursu (dalej: „**Uczestnik**”), jest związana warunkami Regulaminu.

§ 4.

Zasady Konkursu

1. Konkurs jest przeprowadzony za pośrednictwem Profilu. Zadanie konkursowe ogłoszone zostanie na Profilu, za pomocą postu konkursowego Organizatora upublicznionego w dniu 12.05.2023 r. o godzinie 22:00.
2. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, zarządzany ani powiązany z podmiotami będącymi właścicielami serwisu społecznościowego Twitter®. Serwis społecznościowy Twitter® nie ponosi jakiejkolwiek odpowiedzialności wobec Uczestników za przeprowadzenie Konkursu. Wszelkie dane osobowe wymagane i powierzane przez Uczestników są przekazywane Organizatorowi, a nie serwisowi Twitter®.
3. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik zobowiązany jest do:
 - a. posiadania osobistego publicznego konta pozwalającego korzystać z serwisu Twitter®, prowadzonego zgodnie z wymogami tej aplikacji;
 - b. zapoznania się z treścią i zaakceptowania Regulaminu;
 - c. wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu udziału w Konkursie, poprzez przystąpienie do Konkursu;
 - d. wykonania co najmniej raz zadanie konkursowego, o którym mowa w ust. 4 poniżej („**Zadanie Konkursowe**”).
4. **Zadaniem Konkursowym** jest wykonanie wpisu, który będzie odpowiedzią na post konkursowy na Profilu zawierający Zadanie Konkursowe polegające na sporządzeniu treści oryginalnego listu miłosnego do bohatera gry komputerowej pt. „Carrion” i publikacja tegoż wpisu jako odpowiedzi na post konkursowy Organizatora publicznym profilem Uczestnika w platformie z hashtagem #carrion. Z chwilą publikacji Zadania Konkursowego na Profilu, Uczestnik dokonuje zgłoszenia do Konkursu („**Zgłoszenie**”). Uczestnik może wziąć udział w Konkursie tylko z jednego konta w Serwisie, niezależnie od tego, ile kont w tych serwisach posiada, ale ma prawo zgłosić do konkursu dowolną liczbę Zadań Konkursowych.
5. W Konkursie zostanie rozdanych łącznie **20 (dwadzieścia) nagród**, o których mowa w §5 ust. 1 Regulaminu (dalej: „**Nagroda**”). Każdy Uczestnik może wygrać tylko jedną Nagrodę niezależnie od liczby zgłoszonych Zadań Konkursowych.
6. Nagrodami zostanie nagrodzonych 20 (dwudziestu) Uczestników, których Zadania Konkursowe komisja konkursowa, o której mowa w poniższym ustępie, uzna za najciekawsze i najbardziej kreatywne, przy czym Uczestnik musi spełnić również inne wymogi przewidziane Regulaminem.
7. Oceny Zadań Konkursowych dokona 3-osobowa komisja konkursowa złożona z przedstawicieli Organizatora (dalej: „**Komisja**”). Komisja dokona oceny Zgłoszeń Konkursowych opublikowanych w serwisie Twitter® i wybierze najciekawsze Zgłoszenia Konkursowe, uwzględniając w szczególności ich oryginalność, humorystyczność, estetykę, jakość i niepowtarzalny nastrój.
8. Wyłonienie nagrodzonych Zgłoszeń realizujących Zadanie Konkursowe i osób w nich nagrodzonych (dalej: „**Zwycięzcy**”) nastąpi w ciągu 5 (pięciu) dni roboczych od zakończenia Konkursu. Zwycięzca w ciągu 2 (dwóch) dni roboczych od tego zdarzenia Organizator prześle do Zwycięzcy w wiadomości prywatnej za pośrednictwem platformy Twitter® Nagrodę.
9. Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie za uczestnictwo w Konkursie. Nie jest możliwe przeniesienie prawa do nagrody na rzecz osób trzecich. Nie jest możliwe wypłacenie równowartości Nagrody ani wymiana Nagrody na inną. Zwycięzcy nie przysługuje prawo do zastrzeżenia wyboru szczególnych właściwości Nagrody. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Konkursie w każdym czasie poprzez poinformowanie o tym fakcie Organizatora

lub poprzez usunięcie z Serwisu swojego Zgłoszenia przed upływem terminu na zgłaszanie prac konkursowych. W przypadku rezygnacji przez Uczestnika będącego zwycięzcą z Nagrody Organizator zastrzega sobie prawo zatrzymania Nagrody.

10. Organizator jest uprawniony do weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie, jeśli zachodzi uzasadnione podejrzenie, że dany Uczestnik działa sprzecznie z niniejszym Regulaminem. Organizator jest uprawniony do wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie i odmowy przyznania mu nagrody, jeśli nie spełnia warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w niniejszym Regulaminie lub też w przypadku powzięcia uzasadnionych podejrzeń, iż odpowiedź zamieszczona przez Uczestnika w wykonaniu Zgłoszenia Konkursowego narusza prawa osób trzecich.

§ 5. Nagroda

1. Każdemu Zwycięzcy zostanie przyznana Nagroda w postaci klucza umożliwiającego aktywowanie licencji do gry komputerowej Carrion na PlayStation™ Store. Wartość każdej nagrody przyznawanej przez Organizatora w konkursie wynosi 89,00 polskich złotych (19,99 Dolarów Amerykańskich).
2. Każdy z Uczestników ma prawo brać udział w Konkursie dowolną liczbę razy, przez co rozumie się nagranie dowolnej liczby wpisów będących Zgłoszeniem w Konkursie wypełniającym Zadanie Konkursowe. Każdy uczestnik może wygrać tylko jedną Nagrodę niezależnie od liczby dokonanych Zgłoszeń.
3. Nagroda, której otrzymania Zwycięzca się rzekł, pozostaje do dyspozycji Organizatora.
4. W razie zrzeczenia się otrzymania Nagrody, Zwycięzca nie nabywa roszczenia o zapłatę jej równowartości pieniężnej.
5. Zobowiązaniem do wydania Nagród w Konkursie zgodnie z Regulaminem jest Organizator.
6. Nagroda zostanie przesłana w prywatnej wiadomości do Zwycięzcy za pośrednictwem serwisu Twitter® w terminie do 3 (trzy) dni roboczych od dnia wyłonienia Zwycięzców.
7. Nagrody nie podlegają wymianie na inną ani na jej równowartość pieniężną. Nie jest możliwe przeniesienie prawa do Nagrody na rzecz osób trzecich, wypłacenie równowartości Nagrody, jak również rezygnacja z części Nagrody. Rezygnacja z części Nagrody jest równoznaczna z rezygnacją z całości Nagrody. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę z Nagrody Organizator zastrzega sobie prawo przyznania Nagrody kolejnemu Uczestnikowi.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zmianę danych przez Uczestnika, uniemożliwiającą dostarczenie Nagrody albo powiadomienia o wygranej oraz za podanie przez uczestnika niewłaściwych lub nieprawdziwych danych.

§ 6.

Prawa i obowiązki Organizatora

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie, a także pozbawienia prawa do Nagrody, Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem, w szczególności Uczestników, którzy:
 - a. nie działają osobiście, ale przez osoby trzecie,
 - b. nie spełniają wymogów określonych w Regulaminie, w szczególności w zakresie wieku;
 - c. wykorzystują różne aliasy (dodatkowe adresy) tego samego konta poczty elektronicznej do występowania w imieniu/zgłaszania różnych Uczestników za pomocą fałszywych kont na Twitter®.
2. W celu wyjaśnienia wątpliwości związanych z aktywnością Uczestnika w Konkursie Organizator może kontaktować się z Uczestnikiem przy wykorzystaniu podanych przez niego sposobów komunikacji (tj. prowadzić korespondencję w wiadomościach prywatnych przez Twitter®); podczas takiego kontaktu Organizator może oczekiwać od Uczestnika podania szczegółowych informacji dotyczących jego udziału w Konkursie.
3. Wszystkie Zadania Konkursowe zawierające treści obraźliwe lub obelżywe, naruszające prawa autorskie, zawierające treści: erotyczne, niecenzuralne, ośmieszające, nieprzyzwoite, zawierające treści reklamowe innych podmiotów niż Organizator, naruszające powszechnie akceptowane zasady moralności, naruszające godność osobistą, zawierające nawiązania do symboli religijnych, etnicznych lub rasowych, naruszające zasady współżycia społecznego, a także takie, które nie zawierają wymagań stawianych przez Regulamin, nie będą brane pod uwagę przy rozstrzygnięciu Konkursu.
4. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania Regulaminu.
5. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność wobec Organizatora i osób trzecich za wszelkie szkody, jakie spowoduje swoim zachowaniem, niezależnie od tego, czy były one związane

bezpośrednio z uczestnictwem w Konkursie czy też w jakikolwiek sposób mogą być związane z Konkursem, Organizatorem lub pozostałymi Uczestnikami.

§ 7.

Prawa autorskie

1. W wypadku, gdy Zadanie Konkursowe spełniać będzie kryteria utworu w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej: „**Utwór**”), wówczas przesyłając Utwór Uczestnik potwierdza, że:
 - a. zgłoszony przez niego Utwór jest oryginalny;
 - b. jest wynikiem jego osobistej i samodzielnej twórczości;
 - c. przysługują mu autorskie prawa majątkowe i osobiste do Utworu w pełnym zakresie oraz prawa te nie są w żaden sposób ograniczone lub obciążone na rzecz osób trzecich. Uczestnik oświadcza, że korzystanie z Utworu w zakresie koniecznym dla realizacji Konkursu, jak również w zakresie określonym w Regulaminie, nie będzie naruszało praw osób trzecich, a w tym: że jeśli Zadanie Konkursowe zawiera wizerunki osób trzecich, osoby te wyraziły zgodę na utrwalenie ich wizerunku i jego eksploatację na zasadach przewidzianych Regulaminem.

Za prawdziwość powyższych oświadczeń Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność i zobowiązuje się zwolnić z odpowiedzialności z tego tytułu Organizatora i osoby trzecie.

2. Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę na publikację Zadania Konkursowego na kanałach Social Media Organizatora w celu informowania o rozstrzygnięciu Konkursu, w szczególności w formie repostu Zadania Konkursowego na Profilu lub innych portalach społecznościowych należących do Organizatora.
3. Z chwilą dokonania Zgłoszenia Uczestnik udziela Organizatorowi, nieodpłatnej, niewyłącznej i nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z Utworu przez czas nieokreślony. Uczestnik może wypowiedzieć licencję z zachowaniem 3 (trzy) letniego okresu wypowiedzenia skutecznego na koniec roku, w którym Uczestnik złożył oświadczenie o wypowiedzeniu. Udzielona licencja obejmuje prawo do sublicencji. Licencja udzielona zostaje na następujących polach eksploatacji:
 - a. wykorzystywanie lub rozpowszechnianie Utworu w całości lub w części;
 - b. trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części przy wykorzystaniu każdej techniki, w tym techniki drukarskiej, reprograficznej, zapisu magnetycznego oraz techniki cyfrowej, a także wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, a także wprowadzanie do pamięci komputera lub innego urządzenia;
 - c. opracowywanie, w tym modyfikowanie, tłumaczenie, przerabianie, łącznie z innymi utworami lub wprowadzanie innych zmian;
 - d. obrót oryginałem albo egzemplarzami nośników, na których Utwór utrwalono w tym ich odsprzedaż, użyczenie, najem lub dzierżawa;
 - e. rozpowszechnianie Utworu, w tym ich publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie oraz reemitowanie, a także ich publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym przy wykorzystaniu sieci Internet lub Intranet;
 - f. wykorzystywanie Utworu dla celów marketingowych, w tym zamieszczanie Utworu lub jego części na wszystkich możliwych nośnikach reklamowych i informacyjnych, w tym również w telewizji kablowej lub cyfrowej, w sieci Internet, w prasie, na drukach firmowych oraz innych drukach, w ogłoszeniach, formularzach, w prezentacjach elektronicznych, na materiałach brandingowych, gadżetach, strojach.
4. Powyższe udzielenie licencji obejmuje zezwolenie na wykonywanie praw zależnych przez Organizatora do Utworu, prawo Organizatora do zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego oraz prawo do przenoszenia tego uprawnienia na inne osoby, na wskazanych w niniejszym paragrafie polach eksploatacji, w szczególności na wprowadzanie bez uprzedniej zgody Uczestnika zmian do Utworów, w tym także do tłumaczenia, przeróbki, przystosowania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian oraz adaptacji w odniesieniu do dostarczonych Utworów, podziału ich na części i łączenia z innymi utworami i korzystanie z takich opracowań na wszystkich polach eksploatacji określonych w niniejszym paragrafie.
5. Dokonując Zgłoszenia, Uczestnik dodatkowo upoważnia Organizatora do wykonywania

autorskich praw osobistych do Utworu, w tym:

- a. wyraża zgodę na dokonywanie przez Organizatora, bez potrzeby uzyskiwania dodatkowej zgody Uczestnika, opracowań Utworu, w szczególności poprzez dokonywanie jego zmian, skrótów oraz na korzystanie przez Organizatora z tych opracowań wg uznania Organizatora;
- b. upoważnia Organizatora do podjęcia decyzji o pierwszym udostępnieniu Utworu, a także udostępnieniu Utworu bądź to anonimowo, bądź też z podaniem imienia i nazwiska lub pseudonimu Uczestnika,

a także zobowiązuje się, że nie będzie wykonywać względem Organizatora i jego następców prawnych i podmiotów, na rzecz których Organizator udzieli sublicencji do Pracy Konkursowej, osobistych praw autorskich do Utworów.

6. W celu uniknięcia wątpliwości Uczestnik publikując Zadania Konkursowe wyraża jednocześnie zgodę na wykorzystanie przez Organizatora przesłanego Utworu dla celów reklamowych, promocyjnych i marketingowych z wykorzystaniem wszelkich środków komunikacji (prasa, telewizja, radio, Internet itp.), jak również do udzielania sublicencji podmiotom trzecim w zakresie uzyskanych uprawnień.
7. Jeśli w Zadaniu Konkursowym utrwalono wizerunki Uczestnika lub osób trzecich, dokonując Zgłoszenia Uczestnik oświadcza, że osoby, których wizerunek utrwalono w Zadaniu Konkursowym, wyraziły zgodę na eksploatację tego wizerunku na zasadach tożsamyh z zasadami eksploatacji Zadania Konkursowego.

§ 8.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Dane osobowe Uczestników, w szczególności imię, nazwisko, nazwa profilu oraz adres do korespondencji Zwycięzców (dalej „**Dane Osobowe**”), są przetwarzane zgodnie z postanowieniami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. o ochronie danych osobowych (dalej „**RODO**”).
2. Organizator będzie przechowywał Dane Osobowe w sposób zgodny z obowiązującymi przepisami, w tym zabezpieczy je przed udostępnieniem osobom nieupoważnionym, zabranieniem przez osobę nieuprawnioną, przetwarzaniem z naruszeniem ustawy oraz zmianą, utratą, uszkodzeniem lub zniszczeniem.
3. Administratorem Danych Osobowych jest Organizator, z którym każdy Uczestnik może się skontaktować poprzez e-mail: marketing@phobia.games lub pisemnie na adres siedziby Organizatora.
4. Przystępując do Konkursu Uczestnik oświadcza, że został przez Organizatora poinformowany o tym, że:
 - a. Organizator jest administratorem Danych Osobowych,
 - b. Organizator przetwarza dane na podstawie:
 - i. art. 6 ust.1 lit. f RODO, przy czym poprzez prawnie usprawiedliwiony interes rozumie się konieczność posługiwania się przez Organizatora Danymi Osobowymi w celu prawidłowego przeprowadzenia i rozliczenia Konkursu, w tym wręczenia Nagród oraz rozpatrzenia reklamacji;
 - ii. art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. w celu wypełnienia obowiązków prawnych administratora przewidzianych przepisami prawa poprzez wykonanie obowiązków związanych z podatkiem od wygranej oraz innych obowiązków wynikających z przepisów prawa ciążących na organizatorze w związku z organizacją Konkursu;
 - c. Dane osobowe są przetwarzane w celu: realizacji Konkursu, w tym wręczenia Nagród;
 - d. Dane Osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędnych do realizacji celów określonych w powyższym ustępie lit. b. Po tym czasie Dane Osobowe Uczestników zostaną usunięte, z zastrzeżeniem wykorzystania Danych Osobowych w związku z korzystaniem Zadań Konkursowych w ramach licencji;
 - e. Dane Osobowe mogą zostać udostępnione bądź powierzone, na podstawie odrębnych uzgodnień, dostawcom usług hostingowych lub marketingowych, dostawcom narzędzi wspierających obsługę Konkursu, dostawcom systemów księgowych, podmiotom, które wraz z Organizatorem realizują Konkurs, dostawcom usług wspierających działania marketingowe Organizatora, dostawcom mediów społecznościowych, z których korzysta Organizator, a także do organów administracji publicznej (jeżeli wynika to z przepisu prawa, decyzji administracyjnej lub orzeczenia sądowego);
 - f. Uczestnik może żądać dostępu do Danych Osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania lub wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz przeniesienia danych do innego administratora danych. Żądania, o których mowa w

- zdanu poprzedzającym Uczestnik może zgłaszać na adres: marketing@phobia.games;
- g. Uczestnik może wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w sprawach związanych z przetwarzaniem Danych Osobowych;
 - h. podanie Danych Osobowych jest dobrowolne ale niezbędne do prawidłowej realizacji Konkursu;
 - i. w przypadku pytań lub wątpliwości w zakresie przetwarzania Danych Osobowych, Uczestnik może się skontaktować z Organizatorem mailowo pod adresem: marketing@phobia.games.
5. Organizator może zwrócić się za pomocą środków komunikacji elektronicznej do Uczestnika z prośbą o wyrażenie zgody na przetwarzanie innych danych osobowych Uczestnika lub dla innych celów wyraźnie wskazanych przez Organizatora, przy czym wyrażenie tej zgody nie jest konieczne do wzięcia udziału w Konkursie.

§ 9.

Reklamacje

1. Każdemu Uczestnikowi przysługuje prawo do składania reklamacji w Czasie Trwania Konkursu oraz po jego zakończeniu, jednak nie później niż w terminie 14 (czternastu) dni od zakończenia Konkursu.
2. Reklamacje należy zgłaszać listownie na adres Administratora wskazany w § 1 ust. 1 Regulaminu lub w formie elektronicznej na adres marketing@phobia.games z dopiskiem „Monstrous Love Letters” - Reklamacja”.
3. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w terminie 14 (czternaście) dni od dnia otrzymania reklamacji. O decyzji Organizatora Uczestnik zostanie poinformowany pocztą elektroniczną lub listem poleconym wysłanym na adres podany w reklamacji.
4. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, adres osoby składającej reklamację oraz opis przyczyn lub powodów reklamacji, a także oczekiwany sposób jej rozpatrzenia.
5. Reklamacje będą rozpatrywane przez komisję reklamacyjną powołaną przez Organizatora.
6. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa Uczestnika do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

§ 10.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 12.05.2023 r.
2. W sprawach nieobjętych Regulaminem stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
3. W przypadku, gdy zwycięzcą Konkursu będzie osoba nie będąca polskim rezydentem podatkowym, zobowiązana będzie samodzielnie dokonać odpowiednich zgłoszeń oraz rozliczeń podatkowych związanych z uzyskaną Nagrodą zgodnie z przepisami prawa ją obowiązującymi.
4. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy. Informacjami wiążącymi są postanowienia Regulaminu.
5. Regulamin jest dostępny przez Czas Trwania Konkursu w bio na Profilu oraz na stronie internetowej Organizatora pod adresem: <https://terms.phobia.games/>.
6. W zakresie dozwolonym przez przepisy prawa, Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany Regulaminu, a także do przerwania lub zawieszenia Konkursu lub do jego wcześniejszego zakończenia z ważnych przyczyn, w szczególności z uwagi na wystąpienie okoliczności siły wyższej, zmiany regulaminu Serwisu lub zmianę obowiązujących przepisów prawa. Organizator zobowiązuje się, że w przypadku zmian w Regulaminie, zmiany te nie będą naruszać praw już nabytych przez Uczestników oraz nie będą pogarszać warunków Konkursu, chyba że konieczność wprowadzenia zmian do Regulaminu wynikała z obowiązku dostosowania jego postanowień do regulaminu Serwisu lub powszechnie obowiązujących przepisów prawa. W przypadku zmiany Regulaminu, Uczestnicy będą mieli prawo, bez żadnych konsekwencji, odstąpić od udziału w Konkursie w każdy czasie przez siebie wybranym.
7. Wszelkie informacje na temat Konkursu można uzyskać kontaktując się z Organizatorem pod adresem e-mail: marketing@phobia.games lub za pośrednictwem Profilu.

