REGULAMIN GRYWALIZACJI
„GRA LIGA"
(„Regulamin")

§ 1.
Podstawowe informacje

1. Organizatorem gry - grywalizacji „Gra liga" („**Gra**") jest Telewizja Polsat Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Ostrobramska 77, 04-175 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 388899, NIP 1130054762, REGON 930171612 o kapitale zakładowym w wysokości 236 946 700,00 złotych, wpłaconym w całości („**Organizator**").
2. Partnerami strategicznymi (zapewniającymi m.in. komunikację z Uczestnikami Gry, obsługującymi reklamację i wydającymi nagrody) i fundatorami części nagród w Grze są Polkomtel Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 419430, NIP 5271037727, REGON 011307968, o kapitale zakładowym w wysokości 3 525 300 000,00 złotych, wpłaconym w całości oraz Cyfrowy Polsat S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Łubinowa 4A, 03-878 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 10078, NIP 7961810732, REGON 670925160, o kapitale zakładowym w wysokości 25 581 840,64 złotych, wpłaconym w całości („**Partnerzy**").
3. Gra stanowi element promocji transmitowanego przez Organizatora Gry wydarzenia sportowego, jakim jest Liga Mistrzów UEFA 2018/2019.
4. Gra prowadzona jest w terminie od 27 września 2018 r. do 17 grudnia 2018 r. na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, z uwzględnieniem transgranicznego charakteru sieci Internet.
5. Treść Regulaminu jest dostępna przez okres trwania Gry w panelu kontrolnym Gry oraz w punktach handlowych („**POS**") Partnerów Gry, wskazanych w § 6 ust. 1 Regulaminu. Panel kontrolny jest dostępny dla Uczestnika w każdej chwili poprzez kliknięcie w dedykowaną ikonę znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu. W panelu kontrolnym znajdują się także odnośniki do Informacji o przetwarzaniu danych osobowych oraz Polityki cookies.
6. Gra stanowi grą zręcznościową, której pomyślne ukończenie wymaga refleksu i sprawnego operowania przyciskami kontrolera, umożliwiających poprawne, jak najszybsze powtórzenie sekwencji ruchów wyświetlanych na ekranie urządzenia. W Grze kluczowe znaczenie mają szybkość i ciągła akcja Uczestnika, jednocześnie brak jest elementu losowości lub przypadkowości. W konsekwencji Gra nie stanowi gry losowej, gry liczbowej, loterii fantowej, zakładu wzajemnego, loterii pieniężnej, loterii audiotekstowej, loterii promocyjnej, gry, której wynik zależy od przypadku ani żadną inną przewidzianą w Ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

§ 2.
Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. Organizator jest jednocześnie usługodawcą usług świadczonych drogą elektroniczną w rozumieniu Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną. Usługi obejmują: stworzenie oraz utrzymanie serwisu, dostępnego pod adresem wskazanym w ust. 2 oraz organizację i prowadzenie Gry, dostępnej pod tym adresem, a także stworzenie i obsługę społeczności Klubu Premium i przystępujących do niego Uczestników. Niniejszy Regulamin stanowi jednocześnie regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ww. ustawy, na rzecz Uczestników zdefiniowanych w § 3.
2. Organizator udostępnia Uczestnikom usługi poprzez stronę internetową www.graliga.pl i udostępnionych w ramach tej strony funkcjonalności, a także przesyłania do Uczestników korespondencję związaną z przeprowadzeniem Gry na adres poczty elektronicznej podany w formularzu zgłoszeniowym do Klubu Premium (dotyczy wyłącznie członków Klubu Premium).
3. Dla współpracy z systemem teleinformatycznym, którym posługuje się Organizator, Uczestnik powinien dysponować sprzętem i systemem spełniającym następujące wymagania techniczne:
   a) urządzenie mobilne z obsługą karty SIM i możliwością uruchomienia linku zawartego w wiadomości SMS,
   b) urządzenie z zainstalowaną jedną ze wskazanych internetowych przeglądarek WWW: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera Mini,
   c) wykorzystywana przeglądarka internetowa powinna umożliwiać zapisywanie i odczytywanie plików cookie Organizatora i Partnerów,
   d) połączenie z siecią Internet co najmniej w technologii 3G,
   e) poprawnie skonfigurowana poczta elektroniczna – w przypadku członków Klubu Premium.
4. Organizator zapewnia działanie systemu teleinformatycznego, który umożliwia korzystanie przez Uczestnika z usług świadczonych drogą elektroniczną w sposób uniemożliwiający dostęp osób nieuprawnionych do treści przekazu składającego się na tę usługę, w szczególności przy wykorzystaniu technik kryptograficznych odpowiednich dla właściwości świadczonej usługi, a także umożliwia jednoznaczną identyfikację stron usługi świadczonej drogą elektroniczną. W razie planowanych przerw, modernizacji lub też w innych podobnych wypadkach Organizator powiadomi o nich Uczestnika za pośrednictwem strony internetowej www.graliga.pl.
5. Rozpoczęcie przez Uczestnika korzystania z usług objętych Regulaminem lub akceptacja przez Uczestnika Regulaminu jest równoznaczna z zawarciem umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną.
6. Rozwiązanie umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną świadczonej w oparciu o Regulamin dokonuje się na podstawie zgłoszonego przez Uczestnika żądania usunięcia z bazy danych Uczestników Gry i dotyczy zarówno udziału w Grze, jak i w Klubie Premium; w przypadku żądania usunięcia jedynie z członków Klubu Premium, umowa związana z udziałem w Grze nadal obowiązuje jej strony.

Zgłoszenie żądania powinno zawierać imię, nazwisko, numer telefonu oraz treść ostatniego linku notyfikującego (SMS autoryzujący Uczestnika Gry dla danego, wykorzystywanego przez niego urządzenia) oraz zostać wysłane na adres kontakt@graliga.pl. Informacje te są niezbędne do zweryfikowania przez Organizatora czy żądanie zostało zgłoszone przez uprawnioną osobę.

7. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia § 7 Regulaminu.
8. Organizator odpowiada za niewykonanie lub nienależyte wykonanie usługi świadczonej drogą elektroniczną w zakresie określonym postanowieniami Regulaminu oraz obowiązującymi przepisami prawa.
9. Okoliczności niezależne od Organizatora, takie jak:
   a) niesprawność urządzenia Uczestnika,
   b) ograniczenia lub zakłócenia w dostępie do Internetu lub
   c) inne zakłócenia w korzystaniu z usługi wynikające ze sprzecznego z Regulaminem działania lub zaniechania uczestnika

   Nie powodują niewykonania lub nienależytego wykonania usługi świadczonej drogą elektroniczną przez Organizatora.

§ 3.
Uczestnictwo w Grze

1. Uczestnikiem Gry („**Uczestnik**”) może być osoba fizyczna, która spełnia łącznie następujące warunki:
   1) w dniu zgłoszenia do Gry ukończyła co najmniej 18 lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
   2) zapoznała się z treścią Regulaminu, Informacji o przetwarzaniu danych osobowych i Polityki cookies oraz zaakceptowała ich postanowienia,
   3) posiada miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
   4) posiada dostęp do Internetu oraz aktywny numer telefonu komórkowego (numer MSISDN).
2. Aby wejść do Gry należy – za pomocą urządzenia opisanego w § 2 ust. 3 Regulaminu - wejść na stronę internetową www.graliga.pl, wpisać swój numer telefonu oraz potwierdzić zapoznanie się i zaakceptowanie dostępnych na ekranie startowym Regulaminu oraz Informacji o przetwarzaniu danych osobowych i Polityki cookies. Na wskazany numer zostanie wysłany SMS weryfikacyjny z linkiem aktywacyjnym, po którego kliknięciu możliwe jest rozpoczęcie udziału w Grze.
3. Do wzięcia udziału w Grze nie jest konieczna instalacja dodatkowej aplikacji.
4. Brak spełnienia któregokolwiek z warunków zgłoszenia udziału w Grze lub zgłoszenie po zakończeniu Gry powoduje nieważność zgłoszenia oraz możliwości udziału w Grze.
5. Organizator zastrzega możliwość wykluczenia Uczestników, którzy spełnią którykolwiek z poniższych warunków, mianowicie:
   1) wykorzystują technologie podszywające się, imitujące zachowania człowieka, w szczególności boty,

2) wykorzystują Grę do nieuprawnionego zdobycia informacji, w tym danych osobowych, o jej Uczestnikach,
3) których zachowania w Grze wskazują na zamiar przeprowadzenia ataku na mechanizm gry lub w jakikolwiek inny sposób zagrażają bezpieczeństwu Gry lub danych jej Uczestników.

§ 4.
Opis Gry

1. Gra jest grą zręcznościową opartą o mechanikę „obserwuj i powtórz". Zadaniem Uczestnika jest możliwie szybkie powtórzenie sekwencji (kolejności) ruchów (kliknięć) wskazanych w Grze pól. Jedna sekwencja do powtórzenia stanowi jedną rundę Gry, powtarzanie sekwencji ruchów polega na kliknięciu odpowiedniego pola w odpowiedniej kolejności. Z każdą rundą rośnie ilość ruchów do zapamiętania i powtórzenia przez Uczestnika. Rozgrywka (aktywność Uczestnika w Grze danego dnia polegająca na prawidłowym odtworzeniu sekwencji ruchów) kończy się w momencie popełnienia przez Uczestnika błędu w odtwarzaniu zaprezentowanej na ekranie sekwencji ruchów w danej rundzie. O uzyskaniu nagrody decyduje liczba zdobytych przez Uczestnika punktów, a w wypadku remisu Uczestników – decydująca jest szybkość odtworzenia zadanej sekwencji ruchów przez Uczestnika z remisową ilością punktów – zwycięzcą zostaje Uczestnik, który był szybszy.
2. Uczestnik Gry może zdobywać zarówno punkty - za możliwie szybkie, prawidłowe powtórzenie zaprezentowanej na ekranie sekwencji ruchów (opisanej w ust. 1 powyżej), jak i puchary – wirtualne jednostki, za które może dokonywać zakupów w Sklepie Mistrzów opisanym w § 6 ust. 15.
3. Uczestnik może wziąć udział w jednej rozgrywce dziennie. Rozgrywka rozpoczyna się o godzinie 00:01 i trwa do 23:59.
4. Za każdą rozpoczętą rozgrywkę otrzymuje jeden puchar.
5. W pierwszej rundzie Gry Uczestnik ma do powtórzenia trzy ruchy, a w każdej kolejnej rundzie liczba ruchów do powtórzenia wzrasta o jeden.
6. Za każdą prawidłowo powtórzoną sekwencję Uczestnik otrzymuje 1 punkt.
7. Po skończonej rozgrywce Uczestnikowi wyświetlana jest informacja o uzyskanym wyniku, miejscu w rankingu oraz czasie pozostałym do opublikowania listy zwycięzców.
8. Zwycięzcami rozgrywki zostają Uczestnicy, którzy w jej trakcie zebrali największą liczbę punktów w najkrótszym czasie (pod uwagę brany jest zsumowany czas gry Uczestnika ze wszystkich rozegranych przez niego rund). Są oni uprawnieni do odbioru przyznanej im nagrody w ramach puli nagród z danego dnia. Pula nagród, możliwych do wygrania każdego kolejnego dnia trwania Gry ogłaszana jest przez Organizatora każdego dnia trwania Gry do godz. 23:59, spośród ogólnej puli nagród codziennych, których opis znajduje się w **załączniku nr 1 Regulaminu**. Liczba zwycięzców każdego dnia Gry jest uzależniona od liczby nagród przewidzianych na dany dzień.
9. Lista zwycięzców publikowana jest na koniec każdego dnia (po godzinie 00:01. Lista zwycięzców zawiera informację o miejscu danego Uczestnika w Grze (bez ujawnienia

danych pozostałych Uczestników) ze wskazaniem, czy danego dnia Uczestnik otrzyma nagrodę.

10. Niezależnie od publikacji listy zwycięzców, Uczestnik może w każdym momencie sprawdzić swoje aktualne miejsce na stronie internetowej www.graliga.pl. Uczestnicy, którzy danego dnia Gry zdobyli nagrodę, otrzymują SMS potwierdzający miejsce w rankingu (oraz wygraną) kolejnego dnia po godzinie 8:00.

§ 5.
Klub Premium

1. W okresie trwania Gry (najpóźniej w dniu 15 października 2018 r.) Organizator uruchomi Klub Premium. O uruchomieniu społeczności Klubu Premium Uczestnicy Gry zostaną powiadomieni najpóźniej na dzień przed jego uruchomieniem, w formie komunikatu na ekranie urządzenia (popup). Członkostwo w Klubie Premium wiąże się z preferencyjnymi zasadami zdobywania mistrzowskich pucharów oraz możliwością dodatkowej gry ze specjalnym katalogiem nagród w Grze (nagrody premium).
2. Członkowie Klubu Premium, w tzw. dni premium (dni meczowe – wtorki i środy – oraz inne ogłoszone przez Organizatora za pomocą komunikatu (popup) w Grze), mają możliwość przeprowadzenia dodatkowej rozgrywki oraz zdobycia nagród premium. Katalog nagród premium został opisany w **załączniku nr 1** do Regulaminu.
3. Aby dołączyć do społeczności Klubu Premium niezbędne jest podanie przez Uczestnika imienia, nazwiska i adresu e-mail oraz
   1) wykupienie w Sklepie Mistrzów karty członka Klubu Premium (w zamian za mistrzowskie puchary) albo
   2) wyrażenie zgody na przetwarzanie przez Partnerów danych osobowych Uczestnika w celach marketingowych tych podmiotów.
4. Podane przez Uczestnika dodatkowe dane osobowe, o których mowa w ust. 3 powyżej, będą wykorzystywane do dodatkowej komunikacji z Uczestnikiem w Grze oraz prowadzenia z jego użyciem komunikacji promującej Ligę Mistrzów UEFA 2018/2019, a także nadań telewizyjnych tego wydarzenia przez Organizatora Gry.
5. Członkowie Klubu Premium za każdą rozpoczętą rozgrywkę otrzymują 3 mistrzowskie puchary.

§ 6.
Nagrody, mistrzowskie puchary oraz Sklep Mistrzów

1. Nagrody można odebrać w POS Partnerów Gry lub – w przypadku nagród cyfrowych - na stronie internetowej www.ipla.tv. Listy POS, w których możliwe jest odebranie nagrody dostępne są na stronach internetowych http://www.plus.pl/znajdz-salon i http://www.cyfrowypolsat.pl/oferta/telewizja-cyfrowa/gdzie-kupic.cp.
2. Odebranie nagrody codziennej jest możliwe w każdym, dowolnie wybranym przez Uczestnika POS.
3. Wydanie nagrody premium (nagrody dedykowane członkom Klubu Premium) – z uwagi na jej wartość oraz konieczność pozyskania dodatkowych danych osobowych zwycięzcy – jest poprzedzone kontaktem Działu Obsługi Klienta Partnera (DOK) ze zwycięzcą. DOK – w ciągu 48 godzin od momentu opublikowania przez Organizatora

listy zwycięzców - podejmie trzykrotną próbę skontaktowania się ze zwycięzcą celem umówienia terminu i miejsca odbioru nagrody. Zwycięzcy przysługuje prawo samodzielnego skontaktowania się z Organizatorem i zgłoszenia chęci odbioru nagrody, niezależnie od kontaktu ze strony DOK. W przypadku, jeżeli pracownikowi DOK – z przyczyn nieleżących po stronie DOK lub Organizatora - nie uda się ustalić ze zwycięzcą terminu i miejsca odbioru nagrody, nagroda wraca do puli.

4. Wydanie nagrody premium w postaci voucher'a następuje poprzez wysłanie zwycięzcy SMS z linkiem aktywującym voucher. Aby skorzystać z voucher'a zwycięzca powinien aktywować go w ciągu 7 dni od dnia otrzymania linka.
5. Nagrodę może odebrać osoba, która okaże unikalny, jednorazowy kod na telefonie, na który został wysłany SMS z linkiem służącym do wygenerowania ww. kodu. Okazanie zrzutu ekranu lub innego obrazu kodu bądź otwarcie kodu na innym urządzeniu (o innym numerze MSISDN) nie uprawnia do otrzymania nagrody.
6. W ciągu 24 godzin od ogłoszenia listy zwycięzców, o której mowa w § 4 ust. 9, Uczestnik otrzyma SMS z informacją o wygranej i możliwej do odebrania nagrodzie. W wiadomości SMS znajdować się będzie także link do pobrania unikalnego, jednorazowego kodu uprawniającego do odebrania nagrody. Po kliknięciu w link, nastąpi pobranie kodu na telefon. Pobranie kodu jest równoznaczne z rozpoczęciem odliczania czasu jaki pozostał na odebranie nagrody w POS lub na stronie internetowej. Zwycięzca może odebrać nagrodę w ciągu:
   a) 72 godzin od momentu wygenerowania i wysłania unikalnego kodu – w przypadku nagród codziennych,
   b) 14 dni od dnia wygenerowania i wysłania unikalnego kodu – w przypadku rzeczowych nagród premium, z zastrzeżeniem warunków, o których mowa w ust. 3 powyżej.
7. Z czynności wydania nagrody rzeczowej oraz voucher'ów na usługi: Abonament w Plusie, Internet w Plusie oraz Telewizja w Cyfrowym Polsacie zostanie spisany protokół.
8. Po upływie okresów wskazanych w ust. 6 powyżej Uczestnik nie ma możliwości odbioru nagrody, która przepada na rzecz Organizatora, wracając do ogólnej puli nagród, a otrzymany voucher lub wygenerowany unikalny kod nagrody zostaje dezaktywowany. Niezależnie od powyższego nagrody będą wydawane do 31 grudnia 2018 r.
9. Do odebrania nagrody o wartości przekraczającej 2000,00 zł niezbędne jest podpisanie przez Uczestnika protokołu odbioru nagrody oraz podanie przez Uczestnika numeru telefonu, imienia, nazwiska, numeru PESEL albo numeru dowodu osobistego.
10. W przypadku, gdy Uczestnik omyłkowo usunie SMS-a z linkiem umożliwiającym wygenerowanie kodu nagrody – należy skontaktować się z Działem Obsługi Klienta na kontakt@graliga.pl, podając numer telefonu, na który został wysłany SMS oraz przybliżony czas otrzymania usuniętego SMS-a. W przypadku, gdy Uczestnik pozytywnie przejdzie weryfikację Działu Obsługi Klienta (uprawdopodobni, że jest zwycięzcą nagrody), w ciągu 12 godzin zostanie mu ponownie wysłany SMS z linkiem umożliwiającym wygenerowanie kodu nagrody.

11. Wygląd nagród może nieznacznie różnić się od tego zaprezentowanego w materiałach reklamowych i promocyjnych.
12. W przypadku, gdy w danym punkcie odbioru nagrody nagroda wygrana przez Uczestnika nie będzie dostępna, Uczestnik otrzyma nagrodę o zbliżonej wartości. Powyższe zastrzeżenie nie dotyczy nagród cyfrowych oraz nagród premium.
13. Uczestnicy Gry mają możliwość uzyskania dodatkowych uprawnień w postaci mistrzowskich pucharów należnych za: obejrzenie reklamy (+ 1 puchar, wybrane reklamy: +3 puchary), wypełnienie ankiety (+ 10 pucharów).
14. Puchary za obejrzenie reklam są przyznawane każdego dnia jednorazowo, co oznacza, że niezależnie od liczby obejrzanych danego dnia przez Uczestnika reklam, puchary zostaną mu przyznane tylko raz.
15. Puchary mogą być wymieniane na nagrody w Sklepie Mistrzów, dostępnym pod adresem udostępnienia Gry www.graliga.pl. Pod tym samym adresem będzie udostępniana na rzecz Użytkownika informacja o aktualnej ilości zebranych przez Uczestnika pucharów oraz dostępnych dla Uczestnika nagród.
16. Po kliknięciu w Sklepie Mistrzów okienka „odbierz" nastąpi wymiana zebranych pucharów na nagrodę. Uczestnik otrzyma następnie w ciągu 24 godzin SMS na podany wcześniej numer telefonu z linkiem. Po kliknięciu linku wygenerowany zostanie kod uprawniający do odbioru wybranej nagrody. Zasady opisane powyżej (dotyczące odbioru nagród rzeczowych) mają zastosowanie odpowiednio do odbioru nagród zakupionych w Sklepie Mistrzów.

§ 7.
Reklamacje

1. Reklamacje związane z udziałem w Grze należy wysłać na adres e-mail: kontakt@graliga.pl. Reklamacja powinna zawierać co najmniej:
   a) imię,
   b) nazwisko,
   c) numer telefonu Uczestnika,
   d) treść ostatniego linku notyfikującego numer telefonu Uczestnika (link wysyłany jest SMS-em w celu potwierdzenia nr telefonu),
   e) określenie przedmiotu reklamacji,
   f) opis żądania Uczestnika,
   g) przedstawienie okoliczności uzasadniających reklamację.
2. Organizator, w celu prawidłowego rozpatrzenia reklamacji może zażądać od Uczestnika dodatkowych, innych niż wskazane w ust. 1 powyżej, informacji, które uzna za niezbędne do przeprowadzenia oceny przedmiotu reklamacji.
3. Reklamacje są rozpatrywane w terminie 30 dni od dnia ich wpłynięcia.
4. Reklamację może złożyć jedynie Uczestnik Gry.
5. Reklamacje rozpatruje Organizator.
6. Uczestnik otrzyma odpowiedź na reklamację (decyzję Organizatora) za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail podany w zgłoszeniu reklamacyjnym.

7. Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji jest ostateczna, co nie wyklucza dochodzenia przez Uczestnika swoich roszczeń na zasadach ogólnych, na drodze postępowania sądowego.

§ 8.
Przetwarzanie danych osobowych

1. Dane osobowe Uczestników Gry, w tym członków Klubu Premium, są przetwarzane zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), na zasadach opisanych w Polityce prywatności.
2. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Organizator.
3. Organizator może przetwarzać dodatkowe dane osobowe Uczestników, które zostaną przez Uczestnika wskazane w odpowiedzi na ankiety, o których mowa w § 6 ust. 13.
4. Ze względu na to, iż Gra nie może zostać przeprowadzona bez wsparcia ze strony Partnerów, współpraca pomiędzy Organizatorem Gry i Partnerami opiera się na współadministrowaniu danymi osobowymi uczestników Gry. Szczegóły dotyczące administrowania danymi osobowymi Uczestników opisane są w Polityce prywatności, zawierającej także informacje o zasadach współpracy pomiędzy administratorami oraz ich wpływ na relacje z Uczestnikami, przy czym każdy z podmiotów odpowiada za następujący obszar działania:
   a) Organizator przetwarza dane Uczestników w celach związanych z udziałem w Grze. Organizator prowadzi stronę internetową, na której udostępniana jest Gra, dokonuje oceny postępów Uczestników, przydziela nagrody i dokonuje wszelkich operacji z tym związanych, rozpatruje ewentualne skargi, wnioski lub reklamacje uczestnika. W ramach tych działań, Partnerzy przetwarzają dane jako podwykonawcy Organizatora (podmioty przetwarzające dane osobowe Uczestników na zlecenie Organizatora), w zakresie opisanym w pkt. 6 Informacji o przetwarzaniu danych osobowych;
   b) Partnerzy przetwarzają dane jako administratorzy, w zakresie prowadzenia oceny Uczestnika Gry, który nabywa prawo do nagrody w postaci rabatu na świadczone przez nich usługi – w zgodzie z polityką przetwarzania danych osobowych danego Partnera;
   c) wobec Uczestników, którzy wyrazili adekwatną zgodę, Partnerzy przetwarzają dane w celach marketingowych jako administratorzy. W szczególności w ramach tego procesu Partnerzy profilują dane osobowe uczestników tak, by móc przedstawić im ofertę najlepiej dopasowaną do ich potrzeb. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników przez Partnerów, opisane w tym punkcie, będzie prowadzone w innym okresie niż przetwarzanie danych przez Organizatora Gry i nie jest związane z Państwa statusem jako Uczestnika Gry ani członka Klubu Premium. W konsekwencji, jeżeli Uczestnik Gry wyrazi zgodę na rzecz Partnerów, a w okresie późniejszym zrezygnuje z udziału w Grze, nie będzie to

oznaczało wycofania zgody na przetwarzanie jego danych osobowych przez Partnerów.

§ 9.
Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonywania w każdym czasie zmian w postanowieniach niniejszego Regulaminu, w szczególności z przyczyn technicznoorganizacyjnych, przy czym zmiana ta nie może w jakikolwiek sposób naruszać praw już nabytych przez Uczestników. Zmiany Regulaminu zostaną ogłoszone poprzez informację w aplikacji.
2. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród, ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za nagrody. .
3. W przypadku zaistnienia siły wyższej (zdarzenia nieprzewidywalnego, niemożliwego do zapobieżenia, uniemożliwiającego przeprowadzenie Gry zgodnie z zasadami wskazanymi w Regulaminie), Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Gry.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 27 września 2018 r.
5. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie znajdują przepisy Ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny oraz inne właściwe przepisy, w szczególności wskazane w treści niniejszego Regulaminu.

ZAŁĄCZNIK NR 1 DO REGULAMINU – SPIS NAGRÓD

Codzienne nagrody rzeczowe:

Nazwa	Opis
Telewizja **Abonament 0 zł przez pierwsze 12 miesięcy**	Nagrodą jest rabat 100% na 12 abonamentów w usłudze Telewizja Cyfrowego Polsatu (w technologii DTH). Nagroda jest aktywowana w momencie zawarcia umowy na 24 miesiące zgodnie z zasadami określonymi w Warunki Oferty Specjalnej – „Telewizja Satelitarna dla Nowych Klientów GraLiga.pl" z dnia 24 września 2018 r. („Warunki Oferty Specjalnej"). Nagroda obejmuje jeden z dwóch dedykowanych pakietów telewizyjnych: a) Pakiet Rodzinny HD + Cinemax HD + Polsat Sport Premium- w cenie 50 zł, b) Pakiet Rodzinny HD + Cinemax HD + Eleven Sports HD + Polsat Sport Premium - w cenie 60 zł c) Voucher może zostać wykorzystany tylko raz i uprawnia do skorzystania z promocji pierwszą osobę, która przedstawi go w POS.
Abonament 0 zł przez pierwsze 12 miesięcy	Nagrodą jest rabat 100% na 12 abonamentów w usłudze Telefonia komórkowa Plusa. Nagroda jest aktywowana w momencie zawarcia umowy na 24 miesiące zgodnie z zasadami określonymi w „Regulaminie Promocji „PLUS. (graliga.pl)" („Regulamin Promocji")", wersja z dnia 24 września 2018 r. Nagroda obejmuje jeden z czterech dedykowanych abonamentów: a) PLUS 40, b) PLUS 50, c) PLUS 60, d) PLUS 80. Voucher może zostać wykorzystany tylko raz i uprawnia do skorzystania z promocji pierwszą osobę, która przedstawi go w POS.
Internet LTE **Abonament 0 zł przez pierwsze 12 miesięcy**	Nagrodą jest rabat 100% na 12 abonamentów w usłudze Internet mobilny Plusa. Nagroda jest aktywowana w momencie zawarcia umowy na 24 miesiące zgodnie z zasadami określonymi w - Regulaminie Promocji „Plus Internet LTE tylko SIM (graliga.pl)" („Regulamin Promocji") Wersja z dnia 24.09.2018 r.

	- Regulaminie Promocji „Plus Internet LTE z modemem lub routerem (graliga.pl)" („Regulamin Promocji") Wersja z dnia 24.09.2018 r. Nagroda obejmuje jeden z czterech dedykowanych abonamentów: PLUS Internet 40, PLUS Internet 50, PLUS Internet 60, PLUS Internet 80, PLUS Internet 100. Voucher może zostać wykorzystany tylko raz i uprawnia do skorzystania z promocji pierwszą osobę, która przedstawi go w POS.
Karta prepaid 50 GB	Starter z pakietem 50 GB na start, ważny przez 30 dni od dnia aktywacji karty. Regulamin Promocji „Starter 50 GB nagroda" jest dostępny pod adresem: http://www.plus.pl/regulaminy-i-cenniki
Czapka z daszkiem	Oficjalna czapka z daszkiem UEFA Champions League.
Szalik	Oficjalny szalik UEFA Champions League.
Czapka zimowa	Oficjalna czapka zimowa UEFA Champions League.
Plecak	Oficjalny plecak UEFA Champions League.
Piłka	Oficjalna piłka UEFA Champions League.
T-shirt UEFA niebieski	Oficjalna koszulka UEFA Champions League – biała.
T-shirt UEFA biały	Oficjalna koszulka UEFA Champions League – niebieska.
Parasol premium	Oficjalny parasol premium UEFA Champions League.
Parasol kieszonkowy	Oficjalny parasol kieszonkowy UEFA Champions League.

Codzienne nagrody cyfrowe:

Nazwa	Opis
Pakiet IPLA POLSAT SPORT PREMIUM przez 30 dni za darmo	Dostęp do pakietu IPLA POLSAT SPORT PREMIUM przez 30 dni. Nagroda jest aktywowana w momencie założenia konta w serwisie ipla.tv lub w aplikacji IPLA oraz wpisania kodu vouchera.
Pakiet IPLA POLSAT SPORT PREMIUM przez 7 dni za darmo	Dostęp do pakietu IPLA POLSAT SPORT PREMIUM przez 7 dni. Nagroda jest aktywowana w momencie założenia konta w serwisie ipla.tv lub w aplikacji IPLA oraz wpisania kodu vouchera.

Nagrody premium (dla członków Klubu Premium):

Nazwa	Opis
Bilet na mecz	Bilet na jeden z meczy fazy grupowej UEFA Champions League
Samsung Galaxy A6	Telefon marki Samsung o wielkości wyświetlacza 5,6”, 16.0 Mpix aparatem oraz baterią 3000 mAh.
Słuchawki Samsung U Flex	Słuchawki bezprzewodowe marki Samsung wyposażone w elastyczny pałąk na szyję.
Słuchawki Samsung Level Active	Słuchawki bezprzewodowe marki Samsung.
IPLA POLSAT SPORT PREMIUM przez cały SEZON 2018 / 2019 za darmo	Dostęp do pakietu IPLA POLSAT SPORT PREMIUM do 30.06.2019. Nagroda jest aktywowana w momencie założenia konta w serwisie ipla.tv lub w aplikacji IPLA oraz wpisania kodu vouchera.