

# Regulamin konkursu internetowego Projekt Assassin

## Postanowienia ogólne

### §1 Cel konkursu

Konkurs (gra interaktywna) jest elementem promocji gry Assassin's Creed 2. Konkurs prowadzony jest przez Organizatora za pośrednictwem serwisu internetowego [www.projektassassin.pl](http://www.projektassassin.pl) („Serwis”), do którego wszelkie prawa należą do Organizatora.

## Organizator i uczestnicy konkursu

### §2 Organizator

1. Organizatorem konkursu jest firma Ubisoft GMBH Sp. z o.o. Oddział w Polsce z siedzibą w Warszawie, ul. Domaniewska 39A, 02-672 Warszawa, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Obsługę techniczną konkursu będzie prowadziła agencja Euro RSCG 4D Digital z siedzibą w Warszawie przy ul. Marynarskiej 11.
3. Nad prawidłowością przeprowadzenia konkursu będzie czuwała komisja nadzoru, która również ustali i zatwierdzi listę zwycięzców. Komisja ta będzie obradować w składzie: Rafał Adasiak, Grzegorz Szabla, Marcin Grochowski, Tomasz Hamerski

### §3 Uczestnicy

1. Konkurs skierowany jest do osób, które ukończyły 18 rok życia, posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, za wyjątkiem osób wymienionych w ust. 3.
2. Z konkursu wyłączeni są pracownicy Organizatora, agencji Euro RSCG 4D Digital i członkowie ich rodzin (wstępni, zstępni, małżonek, rodzeństwo),
3. Uczestnik nie nabywa żadnych praw do stworzonego konta. Wszystkie konta oraz wszelkie przedmioty i dane związane z nimi stanowią własność Organizatora i mają charakter wirtualny.

## Zasady organizacyjne konkursu

### §4 Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest dokonanie prawidłowej rejestracji poprzez wypełnienie stosownego formularza na stronie internetowej Serwisu. W ramach formularza wszystkie osoby, które chcą uczestniczyć w konkursie powinny:
  - a) podać swój indywidualny, prawidłowy adres e-mailowy, który umożliwi organizatorowi kontakt z uczestnikiem w sprawach związanych z realizacją konkursu
  - b) wybrać nick/pseudonim, który pozwoli na umieszczenie uczestnika na liście rankingowej
  - c) wybrać sklep Empik, w którym uczestnik będzie mógł odebrać ew. nagrodę
2. Ponadto warunkiem uczestnictwa jest także zapoznanie się i akceptacja za pośrednictwem formularza rejestracyjnego niniejszego regulaminu dostępnego na stronie internetowej Serwisu oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika podawanych przez uczestnika w ramach rejestracji w celu i zgodnie z zasadami wskazanymi w §12 ust. 1 niniejszego regulaminu
3. Korzystanie z gry, a zarazem udział w konkursie możliwy jest wyłącznie przy pomocy urządzeń pozwalających uczestnikowi na dostęp do sieci Internet, wykorzystującego oprogramowanie służące do przeglądania jej zasobów (Internet Explorer 7 i nowsze, Firefox 2 i nowsze, Opera 9.27 i nowsze, Safari 3.12 i nowsze) z włączoną obsługą języka Javascript

oraz zainstalowaną wtyczką Adobe Flash 9.045 bez systemów blokujących wyświetlanie obiektów Flash, akceptującym pliki typu cookies oraz konto poczty e-mail.

#### 4. Słowniczek pojęć związanych z konkursem

- a. **Pułapka** - to adres internetowy, który jest unikalny dla każdego uczestnika konkursu i może on być przekazany na kilka różnych sposobów innym użytkownikom jako:
  - Link,
  - E-mail,
  - Element Flash,
  - Obraz JPEG,
  - Inny.
- b. **Zastawienie pułapki** – skuteczne zastawienie pułapki polega na wysłaniu pułapki do innego użytkownika Internetu oraz spowodowanie kliknięcia i odwiedzenia przez niego strony znajdującej się pod przesłanym adresem internetowym pułapki
- c. **Assassin dnia (złoty, srebrny, brązowy)** – pierwszy, drugi, trzeci uczestnik konkursu, który zdobył najwięcej punktów w ciągu jednej pełnej doby trwania konkursu (od godz. 0:00 do 23:59)
- d. **Assassin tygodnia (złoty, srebrny, brązowy)** – pierwszy, drugi, trzeci uczestnik konkursu, który zdobył najwięcej punktów w ciągu jednego pełnego tygodnia trwania konkursu (od poniedziałku godz. 0:00 do niedzieli 23:59)
- e. **Pojedynek bezpośredni** – polega na zaatakowaniu innego uczestnika konkursu poprzez specjalny przycisk dostępny na stronie konkursowej. Uczestnik konkursu może zaatakować takich uczestników konkursu, których poziom postaci jest o jeden mniejszy, równy bądź o jeden lub dwa poziomy większy od poziomu uczestnika atakującego. Dobowa ilość ataków ograniczona jest atrybutem kondycja. Jeden punkt kondycji pozwala na przeprowadzenie jednego pojedynku bezpośredniego.
- f. **Zwycięzca pojedynków bezpośrednich** – uczestnik konkursu, który wygra największą ilość pojedynków bezpośrednich z innymi uczestnikami konkursu w ciągu jednego pełnego tygodnia trwania konkursu (od poniedziałku godz. 0:00 do niedzieli 23:59).
- g. **Punkty doświadczenia** – jest to sumaryczna wartość wszystkich punktów zdobytych przez uczestnika konkursu. Punkty doświadczenia są jedynym kryterium na podstawie którego wyłoniony zostanie zwycięzca konkursu. Wartości punktowe dodawane do postaci uczestnika konkursu opisane są w pkt.4 „Punktacja”
- h. **Poziom postaci** – poziom postaci określany jest przez ilość punktów doświadczenia. Im większa wartość doświadczenia tym wyższy poziom postaci. Każdy kolejny poziom postaci premiuowany jest 5 dodatkowymi punktami do rozdzielenia na atrybuty postaci.
- i. **Atrybuty postaci** – uczestnik konkursu będzie miał możliwość rozdzielania punktów na następujące atrybuty:
  - a. Siła
  - b. Zręczność
  - c. Refleks
  - d. Kondycja

W momencie rejestracji każdy uczestnik konkursu otrzyma 50 punktów do rozdzielenia na atrybuty.

#### 5. Zasady gry konkursowej:

- a. Gra polega na zdobywaniu punktów poprzez: „zastawianie pułapek” na innych użytkownikach Internetu oraz prowadzenie innych aktywności, za które uczestnik

konkursu zdobywa punkty według zasad opisanych w punkcie 4 niniejszego regulaminu.

- b. Im więcej uczestnik konkursu zdobędzie punktów tym wyższe miejsce zajmie w rankingu.
- c. Wszyscy uczestnicy są automatycznie umieszczani w rankingu w zależności od liczby zdobytych punktów.

## 6. Punktacja

W konkursie punkty są przyznawane za różne aktywności uczestnika konkursu według poniższych założeń:

- a. Za każde skuteczne zastawienie pułapki: 100 pkt,
  - b. Za każde zaproszenie znajomego nie będącego uczestnikiem konkursu 250 pkt. Wysłanie zaproszenia jest możliwe tylko i wyłącznie za pośrednictwem formularza znajdującego się na stronie internetowej gry, a punkty zostają przyznane w momencie rejestracji zaproszonej osoby.
  - c. Jednorazowe podanie specjalnego kodu podczas rejestracji konkursowej: 500 pkt
  - d. Za każdy wygrany pojedynek bezpośredni można zdobyć odpowiednią ilość punktów:
    - atakując uczestnika, którego poziom jest o jeden poziom niższy od poziomu atakującego, atakujący zdobywa 2 pkt,
    - atakując uczestnika, którego poziom jest taki sam jak poziom atakującego, atakujący zdobywa 4 pkt,
    - atakując uczestnika, którego poziom jest o jeden poziom wyższy niż poziom atakującego, atakujący zdobywa 7 pkt,
    - atakując uczestnika, którego poziom jest o dwa poziomy wyższy niż poziom atakującego, atakujący zdobywa 10 pkt,
  - e. Każdy Assassin dnia zdobędzie koszulkę "Assassin's Creed 2" oraz bonus punktowy, odpowiednio: Assassin dnia złoty - 300 pkt, srebrny - 200 pkt i brązowy - 100 pkt. W przypadku takiej samej ilości punktów zdobytych w ciągu jednej doby przez dwóch lub więcej uczestników o pozycji decydować będzie wcześniejszy czas przystąpienia uczestnika do konkursu.
  - f. Każdy Assassin tygodnia zdobędzie koszulkę "Assassin's Creed 2" oraz bonus punktowy, odpowiednio: Assassin tygodnia złoty - 1500 pkt, srebrny - 1000 pkt i brązowy - 500 pkt. W przypadku takiej samej ilości punktów zdobytych w ciągu jednego tygodnia przez dwóch lub więcej uczestników o pozycji decydować będzie wcześniejszy czas przystąpienia uczestnika do konkursu.
7. Uczestnik zgadza się, by podane przez niego nick/pseudonim został umieszczony na liście rankingowej z wynikami.
  8. Czas trwania konkursu: Poniedziałek 08.02.2010 godz.12:00 – niedziela 07.03.2010. godz.23:59
  9. Gra ma takie same zasady dla wszystkich uczestników konkursu.

## Ogłoszenie wyników i Nagrody

### §5 Rozstrzygnięcie konkursu

1. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi na drodze wyłonienia przez Komisję nadzoru osób, które uzyskały najlepsze wyniki (zgrupowały najwięcej punktów). Wszystkie osoby zostaną zweryfikowane pod względem spełnienia warunków konkursu podanych w niniejszym Regulaminie. W przypadku wystąpienia takiej samej punktacji u kilku uczestników konkursu Organizator stosować będzie prawo pierwszeństwa - wyższą pozycję zajmie osoba, która jako pierwsza dokonała rejestracji w konkursie.

2. Rozstrzygnięcie konkursu odbędzie się dnia 8 marca 2010 r. w siedzibie Euro RSCG 4D Digital.
3. Zdobywcy nagród, którzy nie spełniają przynajmniej jednego z warunków uczestnictwa w Konkursie zawartych w niniejszym regulaminie lub narusza jego postanowienia zostaną pominięci przy przydziale nagród. Nagroda przyznana zostanie kolejnej osobie na liście z najlepszym wynikiem. W razie potrzeby procedura przyznawania nagród może być powtarzana aż do momentu wyłonienia wszystkich zwycięzców.

## §6 Nagrody

1. Nagrodami w konkursie są nagrody I oraz II stopnia.
2. Nagrodą I stopnia jest „Ostrze Assassina” + koszulka „Assassin’s Creed 2’
3. Nagrodą II stopnia jest koszulka „Assassin’s Creed 2”.
4. Nagroda I stopnia zostanie przyznana uczestnikowi, który zajmie pierwsze miejsce w rankingu konkursu w momencie zakończenia konkursu.
5. Nagrody II stopnia zostaną przyznane wszystkim uczestnikom, którzy zajmą miejsca od 2 do 600 w rankingu, a także tym uczestnikom, którzy zdobędą tytuł Assassin dnia złoty, srebrny bądź brązowy, Assassin tygodnia złoty, srebrny bądź brązowy, lub zwyciężą w rankingu Pojedyneków bezpośrednich.
6. Łączna liczba nagród to 1 „Ostrze Assassina” i 700 koszulek „Assassin’s Creed 2’.
7. Szacowana wartość nagród to:
  - o „Ostrze Assassina” - 750 zł,
  - o koszulka „Assassin’s Creed 2” - 80zł każda.

## §7 Wydanie nagród

1. Zwycięzcy konkursu zostaną powiadomieni o wygranej i o zdobytych nagrodach za pomocą poczty elektronicznej. Wraz z powiadomieniem o wygranej zwycięzcy konkursu otrzymają od Organizatora unikalny kod, którego podanie w odpowiednim salonie Empik umożliwi otrzymanie danej nagrody. Ponadto Nick’i/pseudonimy zwycięzców konkursu, którzy wyrażą na to zgodę, zostaną opublikowane na stronie [www.projektassassin.pl](http://www.projektassassin.pl) w terminie 7 dni od daty rozstrzygnięcia konkursu,
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z powodu niemożności powiadomienia zwycięzcy o wygranej w przypadku podania błędnego adresu e-mail lub zmiany adresu e-mail przez zwycięzcę w czasie trwania gry. Organizator nie ponosi także odpowiedzialności z powodu niemożności powiadomienia zwycięzcy o wygranej z przyczyn leżących po stronie operatora telefonii komórkowej lub dostawcy usług internetowych. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za utracenie kodu, o którym mowa w ust. 1 powyżej.
3. Nagrody, z zastrzeżeniem ust 4 poniżej, zostaną udostępnione do odbioru w wyznaczonych i wybranych podczas rejestracji przez uczestnika konkursu salonach Empik. Nagrody będzie można odebrać w dniach od 15 marca 2010 r. do 21.03.2010 r. pod warunkiem podania unikalnego kodu, o którym mowa w ust 1 powyżej. Nieodebranie nagrody w terminie wskazanym w zdaniu poprzedzającym skutkuje utratą prawa do nagrody. Lista salonów biorących udział w akcji zostanie opublikowana na stronie [www.projektassassin.pl](http://www.projektassassin.pl).
4. Nagroda I stopnia zostanie uroczystie wydana zwycięzcy w dniu uzgodnionym przez Organizatora z jej zwycięzcą w sklepie Empik, który został wybrany przez niego w ramach rejestracji.

5. Nagrody, które nie zostały wręczone zwycięzcom zgodnie z regulaminem pozostają własnością Organizatora.
6. Zdobywca nagrody nie może żądać wypłacenia mu równowartości nagrody w postaci ekwiwalentu pieniężnego, jak również nie przysługuje mu prawo jej wymiany na inną.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie przez uczestnika błędnych danych osobowych, ani za zmianę tych danych przed odbiorem nagrody. Jeżeli z tego powodu kontakt ze zwycięzcą lub jego identyfikacja nie będzie możliwa, traci on prawo do nagrody.

## **§8 Ustalenia ogólne**

1. Regulamin konkursu udostępniony jest do wglądu na stronie internetowej [www.projektassassin.pl](http://www.projektassassin.pl).
2. Skrócony opis zasad przeprowadzenia gry/konkursu znajduje się na materiałach reklamowych. Wszystkie treści zawarte w materiałach reklamowo-promocyjnych mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają jedynie postanowienia niniejszego regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
3. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym regulaminie nienaruszających podstawowych zasad konkursu. Zmiany w regulaminie nie mogą naruszać praw nabytych przez uczestników.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania, zmiany terminu lub unieważnienia konkursu w przypadku zaistnienia okoliczności będących po za jego kontrolą, o czym poinformuje uczestników.

## **§9 Procedura usunięcia konta.**

1. Organizator ma prawo usunąć konto uczestnika w Serwisie i zarazem wykluczyć go z gry/konkursu w przypadku, gdy:
  - a. Uczestnik korzysta z Serwisu lub gry w sposób niezgodny z obowiązującym prawem lub narusza postanowienia niniejszego Regulaminu.
  - b. działania uczestnika negatywnie wpływają na dobre imię lub w inny sposób wyrządzają lub mogą wyrządzić szkodę Organizatorowi, Serwisowi grze lub innym osobom.

Niezależnie od powyższego, uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za swoje działania będące podstawą do usunięcia konta, w szczególności ponosi pełną odpowiedzialność odszkodowawczą względem Organizatora.

2. Organizator poinformuje Uczestnika o usunięciu konta. Usunięcie konta wiąże się z nieuwzględnieniem w konkursie wyników tego uczestnika oraz utratą przez niego prawa do nagrody/nagród, które zdobył naruszając przepisy regulaminu.

## **Reklamacje**

### **§10 Reklamacje**

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia gry/konkursu uczestnicy powinni zgłaszać e-mailowo na adres [reklamacje@projektassassin.pl](mailto:reklamacje@projektassassin.pl), w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od dnia zaistnienia podstawy reklamacji, z tym że reklamacje zgłoszone po dniu 09.03.2010 r. nie będą rozpatrywane.
2. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko i dokładny adres uczestnika, jak również wskazywać powód/powody reklamacji oraz ich dokładny opis.

3. Jeżeli podane w reklamacji dane lub informacje wymagają uzupełnienia, przed rozpatrzeniem reklamacji Organizator zwróci się do Uczestnika składającego reklamację o ich uzupełnienie we wskazanym zakresie.
4. Reklamacje rozpatrywane będą w ciągu 5 dni roboczych od dnia ich otrzymania. O rozpatrzeniu i wyniku rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie powiadomiony poprzez wysłanie wiadomości e-mail.
5. Odpowiedź na reklamację zostanie wysłana wyłącznie na adres e-mail przypisany do danego uczestnika. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator może wysłać odpowiedź na inny, wskazany przez składającego reklamację, adres e-mail, który nie jest przypisany do uczestnika.

## **Postanowienia końcowe**

### **§11 Postanowienia końcowe**

1. Zabronione jest dokonywanie przez uczestników wszelkich czynności, które destabilizowałyby pracę Serwisu lub gry, utrudniałyby dostęp do Serwisu/gry lub z nich korzystanie. Zabronione jest podejmowanie innych działań na szkodę Organizatora lub uczestników lub zagrażających ich prawom lub interesom. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia w funkcjonowaniu Serwisu/gry wywołane działaniem siły wyższej, awarią sprzętu lub niedozwoloną ingerencją uczestników.
2. Zabronione jest zamieszczanie w ramach Serwisu/gry treści o charakterze bezprawnym, w tym w szczególności materiałów pornograficznych; materiałów wulgarnych, materiałów łamiących prawo autorskie; materiałów propagujących faszyzm; materiałów nawołujących do przemocy i nienawiści; materiałów propagujących zażywanie narkotyków; plików zainfekowanych wirusami, jak i innych materiałów niezgodnych z polskim prawem. W przypadku wykrycia naruszenia powyższego punktu Regulaminu wskutek powzięcia stosownej informacji Organizator usunie materiały naruszające regulamin, a konto uczestnika zostanie usunięte.
3. Zabronione jest rozsyłanie spamu i niezamówionej informacji handlowej oraz uprawiania działalności komercyjnej, reklamowej, promocyjnej przy pomocy Serwisu, gry lub w związku z nimi.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożliwość lub utrudnienia w korzystaniu z Serwisu lub gry oraz inne nieprawidłowości związane z konkursem wynikające z przyczyn niezależnych od Organizatora, w tym leżące po stronie uczestnika, a w szczególności wynikające z niekompatybilności lub innych przyczyn dotyczących sprzętu lub oprogramowania uczestnika lub dostępu uczestnika do sieci.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za czasową niemożność korzystania przez uczestników z Serwisu lub gry wynikającą m.in. z dokonywania konserwacji, zmian lub ulepszeń w jej pracy. O ewentualnych przerwach technicznych i czasie ich trwania Organizator będzie w miarę możliwości informował uczestników poprzez dostępne mu środki.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niezgodne z prawem, zasadami współżycia społecznego, dobrymi obyczajami, niniejszym regulaminem działania lub zaniechania uczestników lub osób trzecich (w tym za włamania, działania hakerskie).
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przerwy lub zakłócenia wywołane działaniem czynników niezależnych od Organizatora, siły wyższej, awarią sprzętu, oprogramowania lub niedozwoloną ingerencją osób trzecich, działań lub zaniechań dostawców usług elektronicznych lub telekomunikacyjnych.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za formę i sposób w jaki uczestnik „zastawia pułapki”, w tym sposób w jaki zachęca do wejścia na zamieszczone przez niego linki oraz za kontekst w jakim linki te są zamieszczane przez uczestników.

9. Organizator może uznać, że uczestnik traci prawo do nagrody/nagród i/lub jego wynik nie zostaje uwzględniony w wynikach konkursu, w przypadku gdy:
  - a. narusza niniejszy regulamin, prawo lub dobre obyczaje
  - b. wprowadza modyfikacje do Serwisu/gry/konkursu lub prowadzi inne działania zaburzające prawidłowe działanie Serwisu/gry
  - c. podał nieprawdziwe dane podczas rejestracji lub rejestracji wyniku, w tym nieprawdziwy adres poczty elektronicznej.
10. W przypadku, gdy uczestnik konkursu podjął działania, które nie są zakazane przez ten regulamin, ale zostaną przez Organizatora uznane za niepożądane bądź szkodliwe Organizator może zawiadomić uczestnika konkursu pocztą elektroniczną o tym fakcie, z żądaniem zaprzestania podejmowania tych działań. Jeżeli uczestnik konkursu nie zastosuje się niezwłocznie do tego żądania, traktowane to będzie jak naruszenie regulaminu skutkujące utratą prawa do nagrody i/lub nieuwzględnieniem wyniku uzyskanego przez tego uczestnika. jak również usunięcie konta tego uczestnika.
11. Zaakceptowanie regulaminu jest równoznaczne z udzieleniem przez zwycięzcę nagrody I stopnia zgody na wykorzystanie jego głosu oraz wizerunku utrwalonego na zdjęciach oraz na filmie z uroczystego wręczenia mu nagrody I stopnia, w celu marketingu, promocji oraz reklamy Organizatora konkursu i jego działalności, w tym poprzez utrwalanie wizerunku dowolną techniką, w tym techniką drukarską, cyfrową oraz komputerową oraz rozpowszechnienie tego wizerunku w dowolny sposób (zarówno samodzielnie jak i w połączeniu z innymi elementami, w tym wizerunkami i utworami), we wszystkich znanych mediach, w szczególności w prasie, telewizji oraz Internecie.
12. Zabrania się kopiowania, wykorzystywania i rozpowszechniania treści zamieszczanych w Serwisie oraz na stronach konkursu. W szczególności zabrania się kopiowania elementów graficznych.
13. Zabrania się m.in. wykorzystywania funkcjonalności Serwisu do: zwiększania wszelkich wartości w Grze w sposób niezgodny z niniejszym Regulaminem, w szczególności poprzez tworzenie fikcyjnych kont; tworzenia i rozsyłania linków, mających na celu wyłudzenie hasła dostępu do konta innego Użytkownika lub inne działanie na niekorzyść klikającego w link; wykorzystywania skryptów i programów do zwiększania wartości w konkursie; używania botów, czyli skryptów lub automatów naśladujących zachowanie człowieka (w tym przypadku Użytkownika), generując tym samym wysoki ruch.
14. Dostęp do konta Użytkownika chroniony jest hasłem. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe w wyniku niewłaściwego chronienia hasła, w szczególności udostępniania go osobom trzecim.
15. W kwestiach nieregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie ma prawo polskie.

## **§12 Informacje związane z przetwarzaniem danych przez Organizatora**

1. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora (Administratora danych) wyłącznie w celu przeprowadzenia konkursu, ogłoszenia jego wyników i wydania nagród, po czym dane zostaną niezwłocznie usunięte lub poddane anonimizacji, z wyjątkiem adresów e-mail tych osób, które wyraziły chęć otrzymywania materiałów promocyjnych od Organizatora pocztą elektroniczną. Uczestnicy mają prawo do wglądu do swoich danych oraz do ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne jednak ich niepodanie uniemożliwia uczestnictwo w konkursie.
2. Uczestnictwo w konkursie możliwe jest bez podania imienia i nazwiska uczestnika
3. Dane uczestników podane w rejestracji chronione są zgodnie z obowiązującymi przepisami przy wykorzystaniu, nowoczesnych zabezpieczeń technicznych, w tym m.in. serwer na

którym się znajduje znajduje się w zabezpieczonym, stale monitorowanym, specjalnie do tego przeznaczonym pomieszczeniu.

4. Organizator powierzył przetwarzanie danych uczestników podanych w ramach rejestracji firmie Euro RSCG 4D Digital w celu obsługi konkursu.