

REGULAMIN KONKURSU „Klasa na najwyższym Levelu w Gamelab!”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

§1

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu „Klasa na najwyższym Levelu w Gamelab!”, zwanego dalej „Konkursem”. Konkurs odbywa się za pośrednictwem profili GameLab na platformach Facebook oraz Instagram.

2. Konkurs nie jest sponsorowany, prowadzony, administrowany przez portale Facebook i Instagram ani współprowadzony z serwisami firmy Meta. Informacje dostarczone przez Uczestnika będą wykorzystane jedynie na potrzeby prawidłowego przeprowadzenia konkursu, w tym w celu dostarczenia zwycięzcy nagrody. Facebook i Instagram są znakami towarowymi zastrzeżonymi przez Meta Platforms, Inc.

§ 2

1. Organizatorem Konkursu jest GameLab VR, zlokalizowany pod adresem: ul. Wodzisławska 191, 44-245 Żory (zwany dalej „Organizatorem”).

2. Nad prawidłowością przebiegu Konkursu – przy zachowaniu należytej staranności – będzie czuwać Komisja konkursowa, złożona z przedstawicieli Organizatora.

§ 3 Konkurs jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

§ 4 Konkurs trwa od momentu opublikowania posta konkursowego do dnia 12 kwietnia 2026 r. do godz. 23:59.

II. UCZESTNICZY KONKURSU

§ 5 Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie uczniowie, nauczyciele oraz rodzice uczniów (dalej „Uczestnik”) klas szkoły podstawowej, ponadpodstawowej lub przedszkoli, którą zgłasza do Konkursu. Uczestnik oświadcza, że:

- zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i w sposób dobrowolny przystępuje do Konkursu;
- wyraża zgodę i akceptuje warunki Regulaminu, w tym zapoznał się z treścią dotyczącą procedury odbioru nagrody i ją w pełni akceptuje;
- zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu, w tym również regulaminów serwisów Facebook/Instagram;
- wyraził zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla celów związanych z uczestnictwem w Konkursie;
- jest zarejestrowanym użytkownikiem portalu społecznościowego Facebook lub Instagram.

§ 6 Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy, ani osoby pozostające w stosunku zlecenia lub w innym stosunku prawnym z Organizatorem konkursu oraz członkowie ich rodzin.

§ 7

1.Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Organizator Konkursu. Dane osobowe przekazane Organizatorowi będą przetwarzane jedynie w celu realizacji konkursu i wydania nagród.

2.Uczestnik konkursu, przystępując do niego, wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na cele, o których mowa w §7 ust. 1.

3.Udostępnienie danych osobowych jest dobrowolne, jednak ich niedostępnie uniemożliwia udział w konkursie i odbiór nagrody.

III. ZASADY I PRZEBIEG KONKURSU

§ 8

1.Dostęp do Konkursu jest bezpłatny.

2.Wzięcie udziału w konkursie równoznaczne jest z akceptacją Regulaminu.

3.Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest łączne spełnienie poniższych kroków na platformie Facebook lub Instagram pod postem konkursowym:

- Polubienie posta konkursowego oraz profilu Organizatora.
- Opublikowanie komentarza zawierającego **nazwę szkoły/przedszkola wraz z numerem klasy lub nazwą grupy**.

4.**Jedna klasa/grupa może posiadać tylko jeden komentarz zgłoszeniowy**. W przypadku zamieszczenia kilku komentarzy dla tej samej klasy/grupy, pod uwagę będzie brany wyłącznie pierwszy opublikowany komentarz. Zabronione jest używanie wulgaryzmów oraz treści obraźliwych. Zabrania się również manipulowania wynikami (np. sztucznego kupowania reakcji pod groźbą dyskwalifikacji).

§ 9

1.O zwycięstwie w Konkursie decyduje **największa liczba reakcji** pod komentarzem zgłoszeniowym danej klasy/grupy. Wygrywa ten zgłoszony komentarz, który zgromadzi ich najwięcej.

2.Wyniki zostaną ogłoszone do 7 dni od daty zakończenia konkursu w formie osobnego posta lub relacji na profilach Organizatora.

IV. NAGRODY

§ 10

1.Nagrodą główną jest wejściówka na **90-minutową** zabawę w strefach GameLab dla jednej zgłoszonej grupy klasowej/przedszkolnej wraz z opiekunem (nauczycielem).

2.Warunkiem odebrania nagrody jest kontakt wychowawcy lub upoważnionego przedstawiciela zwycięskiej klasy z Organizatorem drogą mailową: kontakt@gamelabvr.pl lub telefonicznie: +48 888 690 323 w celu ustalenia terminu wizyty (w zależności od dostępności lokalu).

3.W przypadku wyboru zabaw na interaktywnej podłodze (Strefa Pixel), bezwzględnie wymagane są skarpetki antypoślizgowe (możliwość posiadania własnych lub zakupu na miejscu za 10 zł/para).

4.Nagrodę należy zrealizować do końca roku szkolnego (tj. do 26 czerwca 2026 r.).

5. Uczestnikowi nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę ani na nagrodę innego rodzaju. **Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu do lokalu oraz ubezpieczenia.**

V. ZAKRES ODPOWIEDZIALNOŚCI ORGANIZATORA

§ 11

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzetelność i prawdziwość danych Uczestników Konkursu.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem, Regulaminem lub regulaminem serwisów firmy Meta, w szczególności osób:

- zamieszczających treści obraźliwe i naruszające dobre obyczaje;
- korzystających z fikcyjnych kont;
- stosujących boty lub systemy do automatycznego generowania komentarzy/reakcji.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek zakłócenia w działaniu platform społecznościowych.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 12

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania posta konkursowego.

2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy prawa polskiego, w tym Kodeksu cywilnego.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu w trakcie jego trwania z przyczyn od niego niezależnych. Informacja o zmianach będzie zamieszczona na profilach Organizatora.

4. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach losowych i nie podlega regułom zawartym w ww. ustawie.