REGULAMIN KONKURSU GAMELAB VR

„Wygraj wycieczkę dla całej klasy!”

Dwie zwycięskie klasy lub grupy. Dwie nagrody. Po 2 godziny w Strefie PIXEL.

I. JAK WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE?

1. Kto może wziąć udział?

Do konkursu zapraszamy **grupy przedszkolne oraz klasy szkół podstawowych i ponadpodstawowych** z całej Polski (z wyłączeniem szkół dla dorosłych).

2. Facebook – konkurs komentarzy

Pod oficjalnym postem konkursowym **GameLab Żory** napiszcie, dlaczego Wasza klasa lub grupa powinna wygrać. Podajcie nazwę placówki i oznaczenie klasy lub grupy. Liczy się **każda reakcja bezpośrednio pod Waszym komentarzem**, niezależnie od rodzaju. Reakcje pod odpowiedziami i pod głównym postem nie są liczone.

3. TikTok – konkurs filmowy

Opublikujcie publiczny film o klasie lub grupie, trwający maksymalnie **90 sekund**. W filmie lub opisie wskażcie placówkę i klasę lub grupę, oznaczcie **@gamelab_zory** oraz dodajcie **#GameLabKonkurs**. Liczą się polubienia filmu. W imieniu młodszych dzieci film może zamieścić rodzic, opiekun prawny lub nauczyciel ze swojego konta, zgodnie z zasadami TikToka.

4. Terminy i nagrody

Konkurs: 3 listopada – 16 grudnia 2026 r., godz. 23:59. **Dogrywka przy remisie:** 17 grudnia 2026 r. **Wyniki:** 18 grudnia 2026 r. **Nagroda:** 2 godziny w Strefie PIXEL dla całej klasy lub grupy; wygrywają dwie różne klasy lub grupy.

5. Realizacja wycieczki

Wizyta od poniedziałku do piątku, **z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy**, przerwy świątecznej 23–31 grudnia 2026 r. i ferii śląskich 18–31 stycznia 2027 r., do **12 lutego 2027 r.** Wyjątek od tej daty dotyczy wyłącznie problemu po stronie GameLab. Jeśli szkoła lub przedszkole odmówi wycieczki, nagroda przechodzi na kolejną uprawnioną klasę lub grupę. Zgoda na publikację wizerunku ucznia jest osobna i dobrowolna.

II. SZCZEGÓŁOWY REGULAMIN

§ 1. Organizator i charakter konkursu

1. Organizatorem konkursu „Wygraj wycieczkę dla całej klasy!” jest **LANTAR spółka z ograniczoną odpowiedzialnością**, ul. Bełsznicka 63A, 44-352 Czyżowice, KRS 0000923102, NIP 6472595185, REGON 389998528, prowadząca centrum rozrywki GameLab VR przy ul. Wodzisławskiej 191, 44-245 Żory (dalej „Organizator”).
2. Konkurs obejmuje dwie odrębne kategorie: Facebook i TikTok. Trwa od 3 listopada 2026 r. do 16 grudnia 2026 r. do godziny 23:59 czasu polskiego. Wyniki zostaną ogłoszone 18 grudnia 2026 r.
3. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
4. Konkurs nie jest sponsorowany, administrowany ani prowadzony przez Meta Platforms lub TikTok i nie jest z nimi powiązany.

§ 2. Uczestnicy

1. Konkurs jest przeznaczony dla **grup przedszkolnych oraz klas szkół podstawowych i ponadpodstawowych** z terenu Polski, z wyłączeniem szkół dla dorosłych.
2. Na potrzeby regulaminu określenie „klasa” obejmuje także grupę przedszkolną, „szkoła” obejmuje także przedszkole, a „wychowawca” obejmuje również nauczyciela lub opiekuna grupy przedszkolnej.
3. Udział może zainicjować uczeń, rodzic, opiekun prawny, wychowawca albo inny przedstawiciel klasy lub grupy, z zachowaniem wymogów wiekowych i zasad właściwej platformy.
4. Zamieszczenie komentarza lub filmu konkursowego oznacza przystąpienie do konkursu na zasadach określonych w regulaminie. Przed opublikowaniem zgłoszenia należy zapoznać się z regulaminem. **Nie jest wymagane wcześniejsze potwierdzenie udziału przez szkołę ani przedszkole.**
5. Formalne zatwierdzenie wycieczki przez szkołę lub przedszkole następuje po przyznaniu nagrody. Organizator może zweryfikować możliwość przyjazdu bezpośrednio w placówce.
6. Klasa lub grupa może uczestniczyć w obu kategoriach, lecz otrzymać maksymalnie jedną nagrodę. Różne klasy i grupy z tej samej placówki mogą uczestniczyć osobno.
7. Poszczególni uczniowie i dzieci nie muszą posiadać własnych kont w mediach społecznościowych.

§ 3. Zasady przystąpienia do konkursu

1. W kategorii Facebook udział następuje poprzez opublikowanie komentarza pod oficjalnym postem konkursowym GameLab Żory, z uzasadnieniem, dlaczego klasa lub grupa powinna wygrać, oraz nazwą placówki i oznaczeniem klasy lub grupy.
2. W kategorii TikTok udział następuje poprzez opublikowanie publicznego filmu o klasie lub grupie, trwającego maksymalnie 90 sekund, wskazującego placówkę i klasę lub grupę, oznaczającego profil **@gamelab_zory** i zawierającego hashtag **#GameLabKonkurs**. W imieniu dzieci i uczniów nieposiadających konta lub niespełniających wymogów wiekowych platformy film może opublikować rodzic, opiekun prawny lub nauczyciel ze swojego konta, zgodnie z zasadami TikToka.
3. Zgłoszeniem do konkursu jest odpowiednio komentarz lub film, spełniający wymagania opisane w tym paragrafie.
4. Komentarz lub film należy opublikować w okresie konkursu, nie później niż **16 grudnia 2026 r. o 23:59** czasu polskiego.
5. Każda klasa lub grupa może mieć jedno aktywne zgłoszenie w danej kategorii. Błędy w publikacji można poprawić do zakończenia konkursu, przy czym głosy z usuniętych lub zastąpionych publikacji nie są przenoszone ani sumowane.
6. Komentarz i film muszą być publicznie dostępne do zakończenia weryfikacji wyników. Po wyłonieniu zwycięskich zgłoszeń Organizator podejmuje kontakt z ich autorami poprzez wiadomość prywatną na właściwej platformie. Jeśli wiadomość prywatna jest niemożliwa, może odpowiedzieć pod zgłoszeniem z prośbą o kontakt z GameLab. Następnie potwierdza ze szkołą lub przedszkolem możliwość zrealizowania wycieczki.
7. Osoba publikująca odpowiada za zgodność materiału z prawem, zasadami platformy, prawami autorskimi i prawami osób przedstawionych w materiale. Przed publikacją rozpoznawalnego wizerunku innych osób, w tym dzieci, należy uzyskać wymagane zgody.

8. Publikacja zgłoszenia nie przenosi na Organizatora autorskich praw majątkowych do filmu ani innych materiałów konkursowych.

§ 4. Głosowanie i rozstrzygnięcie

1. W kategorii Facebook każda reakcja dowolnego rodzaju umieszczona bezpośrednio pod głównym komentarzem konkursowym stanowi jeden ważny głos. Reakcje pod odpowiedziami, pod postem Organizatora i udostępnienia nie są uwzględniane.
2. W kategorii TikTok jeden ważny głos oznacza jedno polubienie oryginalnego zgłoszonego filmu. Wyświetlenia, komentarze i udostępnienia nie są liczone.
3. Główne głosowanie kończy się 16 grudnia 2026 r. o 23:59. Organizator dokumentuje stan liczników możliwie najbliżej tej chwili, stosując jednakowe zasady dla zgłoszeń w danej kategorii.
4. W każdej kategorii wygrywa uprawniona klasa lub grupa z największą liczbą ważnych głosów, z uwzględnieniem zasady dwóch różnych zwycięskich klas lub grup.
5. W przypadku remisu na pierwszym miejscu pomiędzy dwiema lub większą liczbą klas lub grup w danej kategorii odbywa się **24-godzinna dogrywka 17 grudnia 2026 r., od 00:00 do 23:59**.
6. W dogrywce biorą udział wyłącznie remisujące klasy lub grupy. Głosy są nadal zbierane pod dotychczasowymi publikacjami; decyduje łączna liczba ważnych głosów na koniec dogrywki.
7. Jeżeli po dogrywce nadal występuje remis, Organizator przeprowadza udokumentowane losowanie pomiędzy nadal remisującymi klasami lub grupami, **z zastrzeżeniem uprzedniej weryfikacji zgodności tej procedury z obowiązującymi przepisami**.
8. Jeżeli ta sama klasa lub grupa zajmie pierwsze miejsce w obu kategoriach, otrzymuje nagrodę w kategorii, w której zdobyła więcej ważnych głosów. Przy równej liczbie głosów otrzymuje nagrodę w kategorii Facebook, a druga nagroda przechodzi na kolejną uprawnioną klasę lub grupę.
9. Wyniki zostaną ogłoszone 18 grudnia 2026 r.

§ 5. Uczciwość głosowania i awarie

1. Dozwolone jest zachęcanie innych osób do głosowania oraz udostępnianie informacji o zgłoszeniu.
2. Zabronione jest kupowanie głosów, stosowanie botów, fikcyjnych kont, farm kliknięć i innych metod sztucznego zwiększania liczby reakcji lub polubień.
3. Sama wysoka liczba głosów lub ich szybki przyrost nie stanowią wystarczającej podstawy do dyskwalifikacji.
4. W razie podejrzenia naruszenia Organizator przedstawia zastrzeżenia przedstawicielowi klasy lub grupy i umożliwia złożenie wyjaśnień. Wykluczenie wymaga udokumentowania naruszenia.
5. W razie niedostępności liczników lub awarii platform Organizator dokumentuje zdarzenie i korzysta z wiarygodnych danych z chwili zakończenia głosowania lub możliwie najbliższej. Jeśli nie da się ustalić wyniku, ogłasza przejrzystą i jednakową procedurę awaryjną dla danej kategorii.

§ 6. Nagrody i realizacja

1. Przyznawane są dwie nagrody - po jednej w kategorii Facebook i TikTok - dla **dwóch różnych klas szkolnych lub grup przedszkolnych**.
2. Każda nagroda obejmuje **2 godziny bezpłatnego korzystania ze Strefy PIXEL przez całą zwycięską klasę lub grupę przedszkolną**, niezależnie od liczby dzieci; uczestnicy korzystają z nagrody wspólnie, bez obowiązkowego rotacyjnego podziału na grupy.
3. Szkoła lub przedszkole zapewnia transport, wymaganą opiekę i formalności związane z wycieczką, w tym zgody i ubezpieczenie, jeżeli są wymagane. Obecny musi być wychowawca, nauczyciel albo opiekun wyznaczony przez placówkę.
4. Uczestnicy korzystają ze Strefy PIXEL w odpowiednich **skarpetkach antypoślizgowych**; mogą przynieść własne. Wszyscy przestrzegają zasad bezpieczeństwa obiektu.
5. Nagroda nie obejmuje transportu, wyżywienia, ubezpieczenia, zakupu skarpetek ani pozostałych atrakcji GameLab; nie podlega wymianie na gotówkę ani samodzielnemu przekazaniu innemu podmiotowi.

§ 7. Terminy, rezygnacja i przekazanie nagrody

1. Nagroda może zostać wykorzystana najpóźniej **12 lutego 2027 r.**, wyłącznie od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem **dni ustawowo wolnych od pracy**, **zimowej przerwy świątecznej 23–31 grudnia 2026 r.** oraz **ferii zimowych w województwie śląskim 18–31 stycznia 2027 r.** Termin wymaga uzgodnienia z Organizatorem.
2. **Wyłącznie jeżeli wycieczka nie odbędzie się z przyczyn leżących po stronie Organizatora (GameLab), Organizator zapewni termin zastępczy, również po 12 lutego 2027 r.**
3. W pozostałych przypadkach, gdy zwycięska placówka nie może skorzystać z nagrody w obowiązującym terminie, nie jest możliwe przedłużenie jej ważności. Dotyczy to również nieobecności, chorób oraz problemów z transportem po stronie zwycięskiej placówki.
4. Jeżeli wychowawca, nauczyciel, opiekun grupy, dyrekcja szkoły lub przedszkola odmówi udziału w wycieczce albo placówka zrezygnuje z nagrody, **nagroda przechodzi na kolejną uprawnioną klasę lub grupę przedszkolną w rankingu tej samej kategorii konkursowej**.
5. Jeżeli zwycięska klasa lub grupa nie może wykorzystać nagrody do 12 lutego 2027 r. z przyczyn innych niż leżące po stronie GameLab, nagroda również przechodzi na kolejną uprawnioną klasę lub grupę przedszkolną w tej samej kategorii. Przekazanie nagrody następuje po weryfikacji kolejnej placówki.
6. Po ustaleniu zwycięskiego komentarza lub filmu Organizator kontaktuje się z autorem zgłoszenia przez wiadomość prywatną na Facebooku albo TikToku, o ile umożliwiają to ustawienia platformy. W przeciwnym razie zwraca się o kontakt w odpowiedzi pod zgłoszeniem. Następnie weryfikuje możliwość wycieczki z właściwą szkołą lub przedszkolem. Jeśli placówka odmówi, nagroda przechodzi na kolejną uprawnioną klasę lub grupę w tej samej kategorii.

§ 8. Zdjęcia, nagrania i wizerunek uczestników

1. GameLab planuje przygotowanie zdjęć i nagrań dokumentujących wycieczkę zwycięskiej klasy lub grupy przedszkolnej.
2. Materiały mogą zostać opublikowane na oficjalnych profilach GameLab na Facebooku, Instagramie i TikToku oraz stronie internetowej GameLab.
3. Rozpoznawalny wizerunek uczestnika może zostać wykorzystany w materiałach promocyjnych wyłącznie po uprzednim uzyskaniu odrębnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego, a w przypadku osoby pełnoletniej - jej własnej zgody.
4. Zgoda jest dobrowolna. Zgłoszenie do konkursu, jego wygranie i akceptacja regulaminu nie oznaczają udzielenia zgody na publikację wizerunku.
5. **Brak zgody na publikację wizerunku nie wyklucza dziecka ani ucznia z wycieczki.** Organizator nie publikuje rozpoznawalnego wizerunku takiej osoby bez odpowiedniej podstawy.
6. Szczegóły zgody, w tym zakres, czas obowiązywania i sposób wycofania, określa oddzielny formularz zgody na wizerunek.

III. INFORMACJA O PRZETWARZANIU DANYCH

§ 9. Ochrona danych osobowych (RODO)

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z konkursem jest **LANTAR sp. z o.o.**, ul. Bełsznicka 63A, 44-352 Czyżowice, KRS 0000923102, NIP 6472595185, REGON 389998528.
2. W sprawach związanych z ochroną danych osobowych można kontaktować się z administratorem pod adresem **kontakt@gamelabvr.pl**.
3. Administrator może przetwarzać publicznie udostępnione przy zgłoszeniu dane konta publikującego, nazwę szkoły lub przedszkola, oznaczenie klasy lub grupy, link i treść komentarza albo filmu, liczbę reakcji lub polubień oraz dane kontaktowe osób reprezentujących zwycięskie placówki, przekazane na etapie odbioru nagrody.
4. Dane są przetwarzane w celu organizacji konkursu, weryfikacji publikacji i głosów, ogłoszenia wyników, kontaktu ze zwycięzcami i ich placówkami, realizacji nagród, obsługi reklamacji i ochrony przed nadużyciami.
5. Podstawą przetwarzania danych związanych z organizacją konkursu jest art. 6 ust. 1 lit. f RODO - prawnie uzasadniony interes Organizatora polegający na prowadzeniu konkursu i jego obsłudze. W zakresie obowiązków podatkowych, rachunkowych i innych obowiązków prawnych stosuje się art. 6 ust. 1 lit. c RODO. W przypadkach

wymagających zgody, w szczególności przy publikacji rozpoznawalnego wizerunku przez GameLab, podstawą jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO.

6. Publikacja zgłoszenia konkursowego jest dobrowolna, jednak brak informacji koniecznych do identyfikacji klasy lub grupy albo brak możliwości weryfikacji zwycięzcy może uniemożliwić przyznanie nagrody. Podanie danych kontaktowych na etapie odbioru nagrody jest dobrowolne, lecz niezbędne do jej realizacji. Zgoda na wizerunek jest dobrowolna i nie wpływa na prawo do wycieczki.
7. Źródłem publicznych danych konkursowych jest zgłoszenie opublikowane na Facebooku lub TikToku. Jeśli dane przedstawiciela placówki zostaną uzyskane od innej osoby, administrator realizuje stosowny obowiązek informacyjny zgodnie z art. 14 RODO, w tym przy pierwszym kontakcie, z zachowaniem terminów wynikających z tego przepisu.
8. Odbiorcami danych mogą być dostawcy usług informatycznych, hostingowych, pocztowych, księgowych i prawnych w zakresie niezbędnym do realizacji konkursu. Dane opublikowane na platformach społecznościowych przetwarzają również ich operatorzy na zasadach określonych w ich politykach prywatności.
9. Korzystanie z usług zewnętrznych dostawców może wiązać się z przekazywaniem danych poza Europejski Obszar Gospodarczy. Jeżeli taki transfer występuje po stronie Organizatora, stosowana jest odpowiednia podstawa przewidziana w RODO, w szczególności decyzja o odpowiednim stopniu ochrony lub właściwe zabezpieczenia. Informacje o zabezpieczeniach można uzyskać u administratora.
10. **Dane przechowywane przez Organizatora w ramach zwykłych zgłoszeń konkursowych oraz dokumentacja wyników są przechowywane przez 12 miesięcy od zakończenia konkursu.** Okres może być dłuższy, jeśli wymagają tego przepisy lub jest to niezbędne do ustalenia, dochodzenia albo obrony roszczeń. Okres przechowywania danych bezpośrednio przez operatorów serwisów społecznościowych podlega ich zasadom.
11. Dokumentacja podatkowa i księgowa jest przechowywana przez okres wymagany prawem. Dokumenty zgód na wizerunek mogą być przechowywane przez okres niezbędny do wykazania zgody, jej ewentualnego wycofania i ochrony roszczeń, z uwzględnieniem okresu wskazanego na formularzu.
12. Osobom, których dane dotyczą, przysługują - w granicach RODO - prawa dostępu do danych, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu oraz przenoszenia danych, o ile mają zastosowanie.
13. Zgodę na przetwarzanie danych można wycofać w dowolnym momencie. Nie wpływa to na zgodność z prawem wcześniejszego przetwarzania dokonanego na jej podstawie.
14. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo wniesienia skargi do **Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych**.
15. Administrator nie podejmuje wobec uczestników decyzji o skutkach prawnych lub podobnie istotnych, opartych wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu danych w rozumieniu art. 22 RODO.
16. Dane uzyskane w związku z konkursem nie będą wykorzystywane do przesyłania niezwiązanych z konkursem informacji marketingowych wyłącznie na podstawie przystąpienia do konkursu.

§ 10. Reklamacje i postanowienia końcowe

1. Reklamacje można przesyłać na adres **kontakt@gamelabvr.pl**, podając nazwę szkoły lub przedszkola, oznaczenie klasy lub grupy, dane kontaktowe i opis zastrzeżeń. Organizator odpowiada w terminie 14 dni od otrzymania reklamacji.
2. Regulamin jest publicznie dostępny przez okres trwania konkursu.
3. Zmiany regulaminu mogą być wprowadzane jedynie z uzasadnionych przyczyn, po poinformowaniu uczestników i bez naruszania ich praw nabytych.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.

KONTAKT W SPRAWACH KONKURSU

GameLab VR Żory | ul. Wodzisławska 191, 44-245 Żory
tel. +48 888 690 323 | kontakt@gamelabvr.pl | gamelabvr.pl