
REGULAMIN KONKURSU

“Play x Netflix - Stranger Things ”

1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1 W niniejszym regulaminie pojęcia pisane wielką literą mają znaczenie następujące:
- 1.1.1 Konkurs – konkurs o nazwie wskazanej powyżej, organizowany na zasadach określonych niniejszym regulaminem;
 - 1.1.2 Organizator – Plej sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Sielecka 35, 00-738 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000338644, NIP 1132778398, REGON 142037355, o kapitale zakładowym 57 000,00 zł;
 - 1.1.3 Fundator – Netflix Services Poland sp. z o.o. ul. Towarowa 28, 00-839 Warszawa, KRS 0000936959, NIP 527297969;
 - 1.1.4 Partner – P4 sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Wynalazek 1, 02-677 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000217207, NIP 9512120077, wysokość kapitału zakładowego: 48 856 500,00 PLN;
 - 1.1.5 Serwis – dedykowana do przeprowadzenia Konkursu strona internetowa prowadzona pod adresem <https://www.play.pl/netflix-konkurs>;
 - 1.1.6 Regulamin – niniejszy regulamin;
 - 1.1.7 Uczestnik – osoba przystępująca i biorąca udział w Konkursie spełniająca warunki wskazane w pkt 2.1.
- 1.2 Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się Konkurs, w szczególności określa warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu.
- 1.3 Konkurs odbywa się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej z uwzględnieniem transgranicznego charakteru Internetu.
- 1.4 Konkurs trwa od dnia 06.11.2025 r. od chwili aktywacji Serwisu do dnia 31.12.2025 r. godz. 23:59.
- 1.5 Treść Regulaminu dostępna jest w Serwisie przez cały czas trwania Konkursu.

2 WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

- 2.1 Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna spełniająca następujące warunki:
- 2.1.1 w okresie od dnia 06.11.2025 roku do dnia 31.12.2025 roku zawrze z Partnerem nową umowę lub aneks do umowy na internet stacjonarny lub usługę telewizyjną z dostępem do Netflix'a w ramach umowy lub nową umowę lub aneks do umowy na internet stacjonarny, abonament komórkowy lub usługę telewizyjną, w ramach której jest możliwość aktywacji Netflix'a jako usługi dodatkowej i aktywuje tę usługę w czasie trwania Konkursu.
 - 2.1.2 posiada miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
 - 2.1.3 zapoznała się z treścią Regulaminu,

- 2.1.4 jest osobą pełnoletnią.
- 2.2 Przystąpienie do Konkursu poprzez udzielenie odpowiedzi na zadanie konkursowe jest równoznaczne z akceptacją przez Uczestnika postanowień Regulaminu.
- 2.3 Uczestnikiem Konkursu nie mogą być osoby będące pracownikiem Organizatora, Partnera lub podmiotów, które brały udział w organizowaniu i przeprowadzeniu Konkursu, a także osoby współpracujące z tymi podmiotami w sposób stały na innej podstawie niż stosunek pracy oraz ich współmałżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, powinowaci do drugiego stopnia, osoby pozostające w stosunku przysposobienia, osoby pozostające z nimi we wspólnym gospodarstwie domowym lub ich małżonkowie, a także zstępni i podopieczni wskazanych osób.

3 ZASADY KONKURSU

- 3.1 Aby wziąć udział w Konkursie Uczestnik musi wypełnić w Serwisie formularz zgłoszeniowy podając wymagane dane (imię, nazwisko, numer telefonu i adres e-mail) oraz w sposób kreatywny odpowiedzieć na pytanie konkursowe: *”Wyobraź sobie, że trafiasz na Drugą Stronę, gdzie znajdujesz walkie-talkie. Urządzenie ma bardzo słabą baterię, której wystarczy tylko na jedną krótką wiadomość. Czy będzie to wołanie o pomoc, opis świata po Drugiej Stronie, a może świąteczne życzenia z Demogorgonem w tle? Przekaż swoją wiadomość z Drugiej Strony i wygraj!*
- 3.2 Organizator powoła komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem i realizacją Konkursu.
- 3.3 Odpowiedzi udzielane przez Uczestników nie mogą naruszać obowiązującego prawa i dobrych obyczajów, w szczególności nie mogą zawierać danych osobowych, treści obraźliwych, wulgarnych, nieprzyzwoitych, obrażać uczuć religijnych i narodowych, propagować przemocy. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Konkursu Uczestników naruszających powyższe zasady.
- 3.4 Uczestnik będzie w pełni odpowiedzialny za szkody jakie poniesie Partner lub Organizator z tytułu roszczeń osób trzecich wynikających z naruszenia pkt .
- 3.5 Zadanie konkursowe należy wykonać samodzielnie, w szczególności bez wspierania się narzędziami sztucznej inteligencji. Odpowiedzi nie mogą być wcześniej nagrodzone ani w jakikolwiek sposób wykorzystywane i publikowane. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Konkursu zgłoszenia naruszające powyższe zasady.
- 3.6 Biorąc udział w Konkursie i udzielając odpowiedzi na pytanie konkursowe Uczestnik oświadcza i gwarantuje Organizatorowi, iż odpowiedź nie narusza prawa powszechnego ani praw osób trzecich (majątkowe lub osobiste prawa autorskie).

4 ZWYCIĘZCY ORAZ NAGRODY

- 4.1 Do dnia 09.01.2026 r., komisja konkursowa poinformuje Uczestników o przyznaniu nagród w Konkursie poprzez przesłanie wiadomości na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres e-mail. Nagrodzonych zostanie 103 Uczestników, przy czym 3 uprawnieni będą do otrzymania nagrody głównej, wskazanej w pkt 4.3.1, a 100 – nagrody dodatkowej, wskazanej w pkt 4.3.2.
- 4.2 Każdy nagrodzony – w terminie 2 dni roboczych od dnia przekazania informacji, o której mowa w pkt 4.1 – powinien skontaktować się z Organizatorem na adres konkurs-play-netflix@plej.pl, w celu weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie oraz podjęcia ustaleń celem dostarczenia nagrody (podanie danych niezbędnych do otrzymania nagrody – w przypadku nagrody z pkt 4.3.1 – numer PESEL; a nagrody z pkt 4.3.2 – adres do wysyłki nagrody) oraz odprowadzenia podatku od nagrody wskazanej w pkt 4.3.1.
- 4.3 Nagrodami w Konkursie są:

- 4.3.1 Nagroda główna - 3 x voucher na wakacje.pl o wartości 5.000 zł każdy;
- 4.3.2 Nagroda dodatkowa - 100 x pakiet gadżetów (Stranger Things Fan Pack) o wartości 121 zł każdy.
- 4.4 Nagrodę główną można wykorzystać na portalu wakacje.pl, aby zakupić wycieczkę z oferty dostępnej na www.wakacje.pl oraz w salonach sprzedaży Wakacje.pl i opłacić ją voucherem. Vouchery są ważne do 8.11.2026 r. Szczegółowe informacje o voucherach są dostępne na <https://www.wakacje.pl/bony-turystyczne-regulamin.html>.
- 4.5 Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagrody ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za nagrodę określoną w Regulaminie.
- 4.6 W razie niepodania przez zwycięzcę danych umożliwiających dostarczenie nagrody lub niemożności dostarczenia nagrody na wskazany adres, nagroda przepada, a zwycięzca nie ma prawa do otrzymania jej ekwiwalentu w żadnej formie. Nagroda może zostać przyznana kolejnej osobie wyłonionej zgodnie z Regulaminem, jeśli Organizator podejmie taką decyzję.
- 4.7 Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz.U. z 2021 poz. 1128, z późn. zm.) wydanie nagród wskazanych w pkt 4.3.1 podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych w wysokości 10% wartości nagrody. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem nagród obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. W tym celu do wartości nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości nagrody. Osoby uprawnione do odbioru nagrody oświadczają, że wyrażają zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na ich rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.

5 DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

- 5.1 W zakresie przeprowadzenia Konkursu, administratorem w rozumieniu Rozporządzenia PE 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), dalej „RODO”, w odniesieniu do danych osobowych Uczestników jest Partner.
- 5.2 Z inspektorem ochrony danych Partnera, w kwestiach określonych w pkt 5.1, można skontaktować się pod adresem e-mail: iod@pomocplay.pl lub listownie na adres pocztowy: ul. Wynalazek 1, 02-677 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
- 5.3 Partner, w celu przeprowadzenia Konkursu, powierzył Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych uczestników. Odbiorcami danych będą również podmioty udostępniające systemy teleinformatyczne wykorzystywane na potrzeby przeprowadzenia Konkursu.
- 5.4 W zakresie wypełnienia zobowiązań publicznoskarbowych oraz celów dowodowych, administratorem w rozumieniu RODO, w odniesieniu do danych osobowych zwycięzcy jest Organizator.
- 5.5 Z inspektorem ochrony danych Organizatora, w kwestiach określonych w pkt 5.4 oraz w pkt 5.11 można skontaktować się pod adresem e-mail: iod@plej.pl lub listownie na adres pocztowy: ul. Sielecka 35, 00-738 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”.
- 5.6 Dane osobowe uczestników będą przetwarzane nie dłużej, niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Konkursu i przekazania nagrody. Po upływie tego okresu dane osobowe

uczestników będą przetwarzane wyłącznie dla celów dowodowych przez okres przedawnienia roszczeń, jak również w zakresie przetwarzania danych osobowych na podstawie prawnie uzasadnionego interesu, opisanego poniżej, do czasu zgłoszenia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych.

5.7 Podane dane osobowe będą przetwarzane:

- 5.7.1 w zakresie związanym ze zgłoszeniem przez uczestnika udziału w Konkursie, powiadomieniem o zwycięstwie oraz odbiorem nagrody – w związku z zawarciem umowy (wzięciem udziału w Konkursie i zaakceptowaniem Regulaminu) oraz w oparciu o prawnie uzasadniony interes administratora polegający na organizacji działań umożliwiających prawidłowe przeprowadzenie Konkursu, w tym m. in. zapewnienie komunikacji z uczestnikiem/zwycięzcą (art. 6 ust. 1 lit. b) i f) RODO);
 - 5.7.2 w celach dowodowych – na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO);
 - 5.7.3 w celu wykonania niezbędnych obowiązków prawnych wynikających z przepisów prawa ciążących na Organizatorze w związku odprowadzeniem podatku i obowiązków sprawozdawczych (art. 6 ust. 1 lit. c) RODO);
 - 5.7.4 w celach związanych z obsługą procesu reklamacyjnego – na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora (art. 6 ust. 1) lit. f) RODO).
- 5.8 Osobom, których dane osobowe są przetwarzane na podstawie Regulaminu, przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych ze względu na ich szczególną sytuację.
- 5.9 Osoba, której dane osobowe są przetwarzane na podstawie Regulaminu, ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. (adres: ul. Stanisława Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa, www.uodo.gov.pl).
- 5.10 Administrator nie zamierza przekazywać danych osobowych do tzw. państw trzecich (tj. poza Europejski Obszar Gospodarczy obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię).
- 5.11 Dane osobowe Uczestników Konkursu, którzy wnieśli reklamacje (w zakresie: imię, nazwisko, adres zamieszkania, e-mail oraz dane zamieszczone w treści reklamacji), będą przetwarzane przez Organizatora w celu przeprowadzenia procedury reklamacyjnej oraz przez okres przedawnienia roszczeń.

6 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

- 6.1 Wszelkie reklamacje Uczestników dotyczące Konkursu muszą być pod rygorem nieważności złożone w ciągu 14 dni od zakończenia Konkursu pisemnie na adres siedziby Organizatora lub mailowo na adres: konkurs-play-netflix@plej.pl.
- 6.2 O zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji złożonej na piśmie decyduje data stempla pocztowego placówki pocztowej na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, a reklamacji złożonej mailowo – data wysłania wiadomości e-mail na adres Organizatora wskazany w pkt 6.1. Reklamacja powinna zawierać informację, że dotyczy Konkursu „Play x Netflix - Stranger Things”, dane Uczestnika: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail oraz przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem.
- 6.3 Reklamacje złożone po terminie lub reklamacje niespełniające warunków, o których mowa w pkt 6.1 i 6.2, nie będą rozpatrywane.

- 6.4 Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 (czternastu) dni od dnia jej otrzymania. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji niezwłocznie za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail podany w zgłoszeniu reklamacyjnym lub pocztą na podany adres.
- 6.5 Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji jest ostateczna, co nie wyklucza dochodzenia przez Uczestnika swoich roszczeń na drodze postępowania sądowego.

7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1 W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz inne powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
- 7.2 Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany nie naruszają praw i obowiązków nabytych przez Uczestników przed zmianą Regulaminu. Regulamin w zmienionej treści obowiązuje od daty jego publikacji w Serwisie.