

REGULAMIN KONKURSU „Gra 35-lat z Vectrą”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa warunki przeprowadzenia konkursu „Gra 35-lat z Vectrą” który będzie prowadzony w terminie od dnia 06.10.2026 r. do dnia 23.10.2026 r. godz. 23:59 (zwanego dalej „Konkuresem”). Regulamin dostępny jest na stronie <https://www.vectra.pl/gra-35-lat>
2. Konkurs organizowany jest na zasadach określonych niniejszym Regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.
3. Organizatorem konkursu, zwanego w dalszej części „Konkuresem” jest VECTRA S.A. z siedzibą w Gdyni, przy Al. Zwycięstwa 253, KRS: 0000089460, NIP: 5862040690, zwana w dalszej części „Organizatorem”.
4. Fundatorem Nagród jest Organizator.

§ 2. Zasady przeprowadzania Konkursu

1. Konkurs będzie trwał od dnia 06.10.2026 r. od momentu ogłoszenia do dnia 23.10.2026 r. godz. 23:59.
2. Konkurs zostanie ogłoszony na profilu Vectra na portalu Facebook pod adresem <https://www.facebook.com/cyfrowavectra>, zwanym dalej Facebook. Za pośrednictwem tego profilu Organizator będzie również przekazywał informacje dotyczące przebiegu Konkursu oraz ewentualnych zmian Regulaminu dokonywanych na zasadach określonych w § 6 ust. 5.
3. Konkurs polega na wzięciu udziału przez Uczestnika w grze komputerowej przygotowanej przez Organizatora dostępnej na stronie <https://www.vectra.pl/gra-35-lat> oraz osiągnięciu możliwie najwyższego wyniku („Gra”). Warunkiem udziału w Konkursie jest wyrażenie zgody na udział w Konkursie, podanie adresu e-mail oraz wybranie Nicku, którym Uczestnik będzie się posługiwał. Wynik uzyskany przez Uczestnika w Grze jest rejestrowany w systemie informatycznym Organizatora i uwzględniany w rankingu Uczestników Konkursu („Ranking”). Uczestnik może podejmować próby uzyskania wyniku w Grze wielokrotnie w okresie trwania Konkursu, a w Rankingu uwzględniany jest jego najwyższy prawidłowo uzyskany wynik.
4. Aby wziąć udział w Grze, Uczestnik powinien posiadać:
 - a) Urządzenie z dostępem do Internetu — komputer, laptop, tablet lub smartfon,
 - b) Aktualną wersję jednej z popularnych przeglądarek internetowych: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari lub Microsoft Edge, z włączoną obsługą JavaScript,
 - c) Stabilne połączenie z Internetem — Gra działa wyłącznie online: wymaga wczytania plików graficznych (ok. 70 MB przy pierwszym uruchomieniu) oraz łączności z serwerem w celu zapisania wyniku w rankingu,
 - d) Włączoną obsługę plików cookies / lokalnego zapisu danych przeglądarki — umożliwia to m.in. zapamiętanie Nicku gracza między sesjami (nie jest to warunek konieczny do samej rozgrywki). Gra nie wymaga instalacji żadnej aplikacji ani zakładania konta — działa bezpośrednio w przeglądarce po wejściu na stronę internetową. Sterowanie:
 - na komputerze — klawiatura (klawisze strzałek lub A/D do ruchu, W lub spacja do skoku),
 - na smartfonie/tablecie — ekran dotykowy (wirtualne przyciski wyświetlane na ekranie). Gra automatycznie dopasowuje się do rozmiaru ekranu urządzenia i działa w orientacji pionowej oraz poziomej.
5. Konkurs ma charakter rywalizacji zręcznościowej, polegającej na współzawodnictwie Uczestników o uzyskanie jak najwyższego wyniku w Grze. O wyniku Uczestnika decydują jego umiejętności związane z udziałem w Grze, w szczególności refleks, spostrzegawczość oraz sprawność w posługiwaniu się mechaniką Gry. Zwycięzcy Konkursu nie są wyłaniany w drodze losowania.
6. W Konkursie będą uwzględniane wyłącznie wyniki Uczestników spełniających łącznie poniższe warunki formalne:
 - a) Uczestnik zaakceptuje Regulamin;
 - b) Uczestnik weźmie udział w Grze w okresie trwania Konkursu wskazanym w ust. 1;

- c) Uczestnik poda w Grze swój adres e-mail oraz Nick;
 - d) Uczestnik oraz jego udział w Konkursie nie naruszają żadnego z postanowień §3 Regulaminu, w szczególności Uczestnik nie zostanie wykluczony z Konkursu na zasadach określonych w Regulaminie.
7. O kolejności Uczestników w Rankingu decyduje prawidłowo uzyskany przez nich wynik w Grze. Za prawidłowo uzyskany wynik uważa się wynik uzyskany przez Uczestnika z wykorzystaniem Gry zgodnie z jej przeznaczeniem, Regulaminem oraz bez wykorzystania niedozwolonych narzędzi, programów, skryptów, modyfikacji lub innych sposobów ingerencji w działanie Gry lub systemu Konkursu. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej Uczestników takiego samego wyniku, wyższe miejsce w Rankingu zajmuje Uczestnik, który wcześniej uzyskał dany wynik, zgodnie z czasem jego zarejestrowania przez system Gry.
 8. W Konkursie Organizator przyzna nagrody dla pięciu uczestników, którzy na moment zakończenia Konkursu zajmą pięć najwyższych miejsc w Rankingu Gry („Zwycięzcy Konkursu”). Każdy ze Zwycięzców otrzyma następującą nagrodę rzeczową („Nagroda”): retro konsola ANBERNIC RG35XX o wartości 300 zł brutto każda.
 9. Postanowienia niniejszego ustępu mają zastosowanie wyłącznie w przypadku, gdy zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa Nagroda uzyskana w Konkursie będzie podlegała opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych (w wysokości 10% od wartości Nagrody zgodnie z Ustawą o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 roku). W takim przypadku Zwycięzca Konkursu obok Nagrody rzeczowej otrzyma dodatkowo od Organizatora nagrodę pieniężną przeznaczoną na pokrycie podatku dochodowego od wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 1/9 wartości Nagrody rzeczowej przyznanej danemu Zwycięzcy Konkursu. Nagroda pieniężna nie podlega wypłacie Zwycięzcy Konkursu, lecz zostanie potrącona i pobrana przez Organizatora przed wydaniem Zwycięzcy Konkursu Nagrody na pokrycie należnego podatku dochodowego od wygranej w Konkursie zgodnie z ustawą z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz. U. z 2025 r. poz. 163 z późn. zm.). Podatek, o którym mowa w zdaniu poprzednim zostanie odprowadzony przez Organizatora (jako jego płatnika) na rachunek właściwego urzędu skarbowego.
 10. Organizator ogłosi wyniki Konkursu najpóźniej w ciągu 14 dni po zakończeniu Konkursu. Wyniki zostaną opublikowane w komentarzu pod postem konkursowym poprzez wskazanie Nicków Zwycięzców Konkursu.
 11. Zwycięzca zostanie poproszony za pośrednictwem adresu e-mail podanego podczas udziału w Grze o przesłanie Organizatorowi swoich danych osobowych (imię, nazwisko, numer telefonu oraz adres dostawy), potrzebnych do wysłania nagrody oraz innych danych, jeżeli ich pozyskanie będzie niezbędne do wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa.
 12. W razie gdy Zwycięzca Konkursu, z którymi skontaktuje się Organizator, nie prześlą w terminie 5 dni roboczych swoich danych wskazanych w ust. 11 umożliwiających wydanie im Nagród, Organizator uprawniony będzie do uznania, że Zwycięzca zrezygnował z Nagrody. W takim przypadku prawo do Nagrody uzyskuje kolejny Uczestnik zgodnie z kolejnością w Rankingu.
 13. Organizator zastrzega, że Nagroda nie podlega zamianie na jej równowartość pieniężną. Nagrody zostaną wydane Zwycięzcom przez Organizatora. Nagrody dla Zwycięzców zostaną wysłane na adres podany przez Zwycięzców, znajdujący się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
 14. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przechowywane przez Organizatora Konkursu w sposób opisany poniżej w § 5 Regulaminu.

§ 3. Warunki uczestnictwa w Konkursie i prawa własności intelektualnej

1. Uczestnikami Konkursu, zwanymi dalej Uczestnikami, mogą być wyłącznie osoby pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mieszkające na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy i współpracownicy Organizatora i spółek powiązanych z nimi kapitałowo, a także członkowie ich najbliższych rodzin. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, krewnych w linii bocznej i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

3. Prawa do Gry, w tym jej kod źródłowy i wynikowy, elementy graficzne, audiowizualne, muzyczne, tekstowe, interfejs, oznaczenia, nazwa oraz pozostałe elementy podlegające ochronie prawnej, przysługują Organizatorowi albo są wykorzystywane przez Organizatora na podstawie odpowiednich praw lub licencji udzielonych przez uprawnione podmioty.
4. Uczestnikowi nie przysługują żadne prawa do Gry, z wyjątkiem uprawnienia do korzystania z Gry w zakresie niezbędnym do udziału w Konkursie, na zasadach określonych w Regulaminie.
5. Udostępnienie Gry Uczestnikowi nie stanowi przeniesienia na Uczestnika autorskich praw majątkowych ani udzielenia licencji wykraczającej poza zakres wyraźnie określony w Regulaminie.
6. Uczestnik może korzystać z Gry wyłącznie w celu udziału w Konkursie i zgodnie z Regulaminem, w szczególności nie może:
 - a) udostępniać Gry osobom trzecim;
 - b) kopiować, rozpowszechniać, sprzedawać, wynajmować ani użyczać Gry lub jej elementów;
 - c) dokonywać modyfikacji Gry lub ingerować w jej kod, mechanizmy naliczania punktów albo sposób zapisywania wyników;
 - d) wykorzystywać Gry lub jej elementów w celach komercyjnych niezwiązanych z udziałem w Konkursie;
 - e) podejmować działań mających na celu obejście zabezpieczeń technicznych Gry lub systemu Konkursu;
 - f) wykorzystywać botów, skryptów, makr, programów automatyzujących rozgrywkę lub innych narzędzi wpływających na wynik w Grze.
7. Zabronione jest podejmowanie działań mających na celu uzyskanie wyniku w sposób inny niż poprzez prawidłowe korzystanie z Gry zgodnie z jej przeznaczeniem i zasadami określonymi w Regulaminie.
8. W przypadku stwierdzenia uzasadnionego podejrzenia naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu, w szczególności § 3, Organizator może wstrzymać weryfikację wyniku Uczestnika do czasu jej zakończenia, a w przypadku potwierdzenia naruszenia unieważnić wynik i wykluczyć Uczestnika z Konkursu, z zastrzeżeniem prawa Uczestnika do złożenia reklamacji na zasadach określonych w Regulaminie.
9. Uprawnienia Uczestnika do korzystania z Gry wygasają z chwilą zakończenia Konkursu.
10. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za wybrany przez siebie Nick i oświadcza, że jego użycie w ramach Konkursu nie narusza praw osób trzecich ani przepisów prawa. Nick nie może zawierać treści bezprawnych, wulgarnych, obraźliwych, nawołujących do nienawiści, naruszających dobra osobiste lub prawa własności intelektualnej osób trzecich ani treści reklamowych. Organizator może odmówić zaakceptowania Nicku lub usunąć Nick naruszający Regulamin oraz wezwać Uczestnika do wyboru innego Nicku.

§ 4. Postępowanie reklamacyjne

1. Kontrolę nad prawidłowością przebiegu Konkursu sprawuje Organizator.
2. Reklamacje związane z Konkursem uczestnicy mogą zgłaszać do Organizatora w formie pisemnej na adres: Vectra S.A., Aleja Zwycięstwa 253, 81-525 Gdynia, z dopiskiem „Gra 35-lat z Vectrą”, najpóźniej w terminie 14 dni od daty zakończenia Konkursu (ogłoszenia wyników), którego dotyczy reklamacja. Za rozstrzyganie reklamacji odpowiada Organizator.
3. Każda reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko Uczestnika, dane umożliwiające kontakt z Uczestnikiem, jak również dokładny opis i uzasadnienie reklamacji związanej z udziałem w Konkursie autora reklamacji.
4. W przypadku przestania reklamacji złożonej za pośrednictwem poczty, decyduje data nadania pisma.
5. Reklamacje zgłoszone po upływie terminu 14 dni od daty zakończenia Konkursu, nie będą rozpatrywane.
6. Zainteresowani Uczestnicy zostaną powiadomieni o rozpatrzeniu reklamacji listem poleconym wysłanym najpóźniej w ciągu 14 dni od daty otrzymania reklamacji przez Organizatora.

§ 5. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem Danych osobowych Uczestnika Konkursu jest Organizator – VECTRA S.A. z siedzibą w Gdyni, przy Al. Zwycięstwa 253, KRS: 0000089460, NIP: 5862040690, www.vectra.pl.
2. Kontakt z Administratorem danych osobowych jest możliwy pod adresem wskazanym w pkt. 1 lub za pomocą elektronicznej skrzynki pocztowej na adres e-mail: vectra@vectra.pl.
3. W zakresie realizacji praw związanych z ochroną danych osobowych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych drogą elektroniczną na adres iod@vectra.pl lub pisemną na adres siedziby Administratora.
4. Dane osobowe będą przetwarzane w następujących celach oraz na poniższych podstawach prawnych:
 - a) zawarcia i realizacji przedmiotu umowy na udział i przeprowadzenie Konkursu, w tym w celu identyfikacji Uczestnika Konkursu, ustalenia wyniku Uczestnika w Grze, wydania Nagrody Zwycięzcy Konkursu. (podstawa prawna przetwarzania danych: art. 6 ust. 1 lit b RODO),
 - b) prowadzenia korespondencji, w tym bieżącej komunikacji związanej z zawarciem i realizacją przedmiotu umowy (podstawa prawna przetwarzania danych: art. 6 ust. 1 lit. f RODO),
 - c) rozpatrywania i dochodzenia roszczeń, obrony przed roszczeniami, a także w celach realizacji pozasądowych sposobów rozwiązywania sporów, co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora (podstawa prawna przetwarzania danych: art. 6 ust. 1 lit. f RODO),
 - d) realizacji wymagań prawnych w zakresie przepisów podatkowych i rachunkowych, w szczególności określonych przepisami ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (VAT), ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych oraz ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (podstawa prawna przetwarzania danych: art. 6 ust. 1 lit. c RODO);
 - e) przechowywania danych dla celów archiwizacyjnych oraz na potrzeby wykazywania prawidłowości spełnienia obowiązków prawnych spoczywających na Administratorze, co stanowi jego prawnie uzasadniony interes (podstawa prawna przetwarzania danych: art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
5. Dane będą przechowywane przez okres realizacji zawartej umowy i czas niezbędny do ich prawidłowego rozliczenia oraz przez okres wymagany właściwymi przepisami prawa (np. przepisami Kodeksu cywilnego, przepisami w zakresie regulacji podatkowych i rachunkowych), niezbędny do udokumentowania przez Administratora przed organami administracji publicznej prawidłowości spełnienia obowiązków prawnych na nim spoczywających i uwzględniający przedawnienie ewentualnych roszczeń.
6. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne dla uczestnictwa w Konkursie.
7. Uczestnik Konkursu ma prawo do:
 - a) dostępu do treści swoich danych osobowych, a także otrzymania ich kopii;
 - b) sprostowania danych, jeżeli dane przetwarzane przez administratora są nieprawidłowe lub niekompletne;
 - c) żądania od administratora usunięcia danych;
 - d) żądania od administratora ograniczenia przetwarzania danych;
 - e) przenoszenia danych, czyli prawo do otrzymania dostarczonych administratorowi danych osobowych oraz przesłania ich innemu administratorowi;
 - f) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych;
 - g) wniesienia skargi do organu nadzorczego (w Polsce – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, www.uodo.gov.pl).
8. Dane osobowe Uczestnika Konkursu mogą być ujawniane następującym kategoriom odbiorców: podmiotom przetwarzającym dane na zlecenie i w imieniu Administratora, świadczącym m.in. usługi pocztowe/kurierskie, obsługę informatyczną, prawną, windykacyjną, doradczą; powiązanym kapitałowo z Administratorem do wewnętrznych celów administracyjnych; organom i instytucjom publicznym, którym Administrator ma obowiązek przekazać dane osobowe na gruncie przepisów prawa; dostawcom mediów społecznościowych na zasadach określonych w obowiązujących regulaminach korzystania z tych mediów społecznościowych.

9. Dane osobowe Uczestnika konkursu będą przekazywane poza obszar EOG w zakresie wykorzystania do przeprowadzenia Konkursu mediów społecznościowych, na zasadach i warunkach określonych w regulaminach tych mediów społecznościowych.
10. Administrator nie będzie stosował automatycznego podejmowania decyzji na podstawie danych osobowych udostępnionych przez Uczestnika Konkursu.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do Konkursu, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu, jest równoznaczne ze złożeniem przez Uczestnika oświadczenia w przedmiocie akceptacji postanowień niniejszego Regulaminu.
2. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie znajdują przepisy powszechnie obowiązujące.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niedoręczenie Uczestnikowi Nagrody spowodowane niepodaniem przez Uczestnika danych adresowych lub błędnym ich podaniem.
4. Niniejszy Konkurs nie jest w żaden sposób organizowany, sponsorowany, przeprowadzany ani popierany przez platformę Facebook.
5. Organizator może zmienić Regulamin wyłącznie z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku zmiany przepisów prawa mających wpływ na organizację Konkursu, konieczności usunięcia oczywistych omyłek lub konieczności dokonania zmian technicznych, pod warunkiem że zmiana nie narusza praw nabytych przez Uczestników i nie pogarsza ich sytuacji w zakresie już uzyskanych uprawnień. Informacja o zmianie Regulaminu zostanie opublikowana w sposób, w jaki Regulamin został udostępniony.
6. Organizator jest uprawniony do rejestrowania informacji technicznych dotyczących przebiegu rozgrywki, w zakresie niezbędnym do ustalenia prawidłowości uzyskania wyniku oraz rozpatrywania reklamacji. W przypadku uzasadnionych wątpliwości dotyczących prawidłowości wyniku Organizator może dokonać analizy danych technicznych dotyczących rozgrywki.