

Zasady korzystania z Gry Łaciate

Regulamin świadczenia usługi drogą elektroniczną

1. Niniejszą Grę dostarcza i umożliwia nieodpłatnie zagrać w nią oraz organizatorem akcji w ramach której zliczane są punkty zdobyte w Grze i wydawane są prezenty dzieciom z Domów Dziecka jest IQ Marketing (Poland) sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-954) przy ul. Wiktorii Wiedeńskiej 17, wpisana do Rejestru przedsiębiorców KRS przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000013098, NIP: 5251022800, REGON: 011778739, kapitał zakładowy: 368.900,00 zł (dalej: „IQ Marketing”). Fundatorem prezentów wydawanych dzieciom z Domów Dziecka w akcji jest Spółdzielnia Mleczarska „MLEKPOL” w Grajewie, 19-203 Grajewo, ul. Elewatorska 13, wpisana do Rejestru przedsiębiorców KRS przez Sąd Rejonowy w Białymstoku, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000045142, NIP: 7190000425, REGON: 000827780 (dalej: „Fundator”).
2. Z chwilą, gdy rozpoczniesz grać w Grę, dostępną pod adresem www.grajwlaciate.pl, klikając w przycisk otwierający ją, zaczynamy świadczyć dla Ciebie usługę drogą elektroniczną – tym samym zawierasz z nami umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną.
3. Zasady Gry prezentowane są w Grze w postaci wyświetlanego po naciśnięciu przycisku uruchamiającego Grę samouczka. Grając w Grę, zdobywasz punkty, które zasilają licznik dostępny na stronie www.grajwlaciate.pl (dalej: „Licznik”).
4. Zdobyte przez wszystkich graczy punkty w okresie od 10 maja 2024 r. do 7 czerwca 2024 r., uwzględnione będą na bieżąco w Liczniku. Za każde zdobyte w tym okresie 30.000 (słownie: trzydzieści tysięcy) punktów, Fundator przeznaczy jeden prezent o wartości 103 złotych (słownie: sto trzy złotych) dla jednego dziecka z wybranej placówki opiekuńczo wychowawczej – „Domu Dziecka”. Za każde kolejne, zdobyte we wskazanym okresie przez graczy 30.000 punktów, Fundator przyzna prezent o wartości 103 złotych dla kolejnego dziecka z tego Domu Dziecka. W przypadku, w którym liczba punktów, zdobytych przez graczy w powyższym okresie, będzie stanowić wielokrotność liczby 30.000 pkt, dzięki czemu każde z dzieci z wybranego pierwotnie Domu Dziecka będzie mogło otrzymać prezent, Fundator dokona wyboru kolejnego Domu Dziecka, którego wychowankowie otrzymają prezenty (zgodnie z regułą: jedno 30.000 pkt – 1 prezent o wartości 103 zł dla dziecka z Domu Dziecka). Niezależnie od ostatecznej liczby zdobytych punktów, Fundator przeznaczy maksymalnie 605 prezentów dla dzieci z wybranych przez Fundatora Domów Dziecka.
5. Jednorazowe zagrać w Grę uprawnia Cię do wzięcia udziału w Konkursie „Dzieci dla dzieci”, którego regulamin znajduje się na stronie www.grajwlaciate.pl w zakładce „Gra”. W Grę możesz grać nieograniczoną liczbę razy.
6. Rozwiązać tę umowę możesz zarówno Ty, jak i IQ Marketing.
7. W celu rozwiązania umowy, powinieneś/naś wyłączyć przeglądarkę lub zakładkę, w której grasz w Grę.
8. W związku z graniem w Grę, nie są gromadzone żadne Twoje dane osobowe, nie jest również zakładane konto w Grze. Osiągnięty przez Ciebie wynik jest anonimowy i znany wyłącznie Tobie.
9. Możesz zgłosić reklamację dotyczącą funkcjonowania Gry. Reklamacje powinny być zgłaszane na następujący adres e-mail: reklamacje@grajwlaciate.pl

10. Reklamacja powinna zawierać co najmniej następujące dane:
 - a. Twoje dane w postaci: imienia i nazwiska, adresu do korespondencji, adresu e-mail,
 - b. Informacji, co podlega reklamacji;
 - c. Uzasadnienie reklamacji.
11. Jeżeli reklamacja nie zawiera danych, o których mowa powyżej lub zawiera dane niepełne, błędne lub nieprawdziwe, IQ Marketing wezwie Cię do uzupełnienia reklamacji w określonym terminie. Brak uzupełnienia brakujących danych uniemożliwi rozpoznanie reklamacji do chwili ich uzupełnienia.
12. Reklamacja zostanie rozpatrzona niezwłocznie, nie później jednak niż w terminie 14 dni od dnia jej zgłoszenia.
13. Korzystanie z Gry wymaga dostępu do sieci Internet, posiadania zainstalowanego oprogramowania Java oraz urządzenia z dowolną przeglądarką internetową, obsługującą technologię Java. Za dostęp do sieci Internet operator, z usług którego korzystasz, może pobrać opłatę zgodnie z taryfą.
14. Zakazane ustawą jest dostarczanie przez Ciebie treści o charakterze bezprawnym oraz wykorzystywanie przez Ciebie Gry w sposób sprzeczny z prawem, dobrymi obyczajami, naruszający dobra osobiste osób trzecich lub uzasadnione interesy IQ Marketing i Fundatora

Prawa autorskie

1. Cała zawartość Gry jest chroniona prawem autorskim. Zabronione jest kopiowanie, drukowanie, publiczne odtwarzanie lub wykorzystywanie w inny sposób treści zamieszczonych w Grze bez uprzedniej zgody wyrażonej przez IQ Marketing lub Fundatora.
2. Jesteś uprawniony do korzystania z Gry i zamieszczonych w niej treści, danych, zdjęć, wizerunku, materiałów lub wszelkiego rodzaju wypowiedzi, wyłącznie w zakresie własnego użytku osobistego. Wykorzystywanie powyższych danych lub materiałów w innym zakresie dopuszczalne jest wyłącznie za zgodą Mlekpól lub innego uprawnionego podmiotu.

Marki, tytuły, symbole (logo)

Nazwy produktów i inne podobne oznaczenia wymienione (użyte) w Grze są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub mogą podlegać innej, podobnej ochronie prawnej. Ich wykorzystywanie bez zgody uprawnionego podmiotu bądź bez wyraźnej podstawy prawnej wynikającej z obowiązujących przepisów, jest zabronione.

Odpowiedzialność

Informacje zawarte w Grze są sprawdzane pod kątem poprawności. IQ Marketing zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian co do treści i informacji zawartych na stronie.