

REGULAMIN KONKURSU ONLINE „OBELISK”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady korzystania z gry online prowadzonej przez 333 Design Krzysztof Furmaga, os. Winiary 7/41, 60-665 Poznań, NIP 7772797947, dalej jako „Organizator”.
2. Konkurs „Obelisk” jest dostępna za pośrednictwem serwisu internetowego pod adresem: **<https://obelisk.ludomicko.pl>**, dalej jako „Serwis”.
3. Konkurs jest przeznaczona wyłącznie dla osób, które ukończyły 18 lat i znajdują się na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Udział w Grze wymaga założenia Konta w Serwisie.
5. Do założenia Konta wymagane jest podanie adresu e-mail.
6. Uczestnik może posiadać więcej niż jedno Konto.
7. Uczestnik, korzystając z Serwisu, zobowiązany jest przestrzegać niniejszego Regulaminu oraz obowiązujących przepisów prawa.

§ 2. Definicje

Na potrzeby Regulaminu przyjmuje się następujące znaczenie pojęć:

1. **Konkurs** lub **Obelisk** – zabawa internetowa polegająca na odkrywaniu fragmentów zdjęcia poprzez odkrywanie Kafelków oraz wskazywaniu na mapie świata miejsca wykonania zdjęcia.
2. **Plansza** – pojedyncza rozgrywka obejmująca określone zdjęcie podzielone na Kafelki, zasady upubliczniania Kafelków, nagrody oraz ranking Uczestników.
3. **Kafelek** – pojedynczy fragment Planszy, którego odkrycie ujawnia odpowiadający mu fragment zdjęcia.
4. **Kapiszon** – wirtualna jednostka służąca wyłącznie do odkrywania Kafelków w Serwisie.
5. **Konto** – indywidualne konto Uczestnika w Serwisie, przypisane co najmniej do adresu e-mail.
6. **Uczestnik** – osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat, posiada Konto i bierze udział w Grze.
7. **Typowanie** – wskazanie przez Uczestnika punktu na mapie świata, który według niego odpowiada miejscu wykonania zdjęcia.

8. **Ranking** – klasyfikacja Uczestników ustalana na podstawie odległości pomiędzy ich Typowaniem a rzeczywistym miejscem wykonania zdjęcia.
9. **Nagroda** – świadczenie pieniężne lub rzeczowe przypisane do określonego miejsca w Rankingu danej Planszy.

§ 3. Wymagania techniczne i zasady korzystania z Serwisu

1. Do korzystania z Serwisu wymagane jest urządzenie z dostępem do Internetu oraz aktualna przeglądarka internetowa obsługująca funkcjonalności Serwisu.
2. Uczestnik ponosi koszty dostępu do Internetu zgodnie z umową zawartą ze swoim dostawcą usług telekomunikacyjnych.
3. Uczestnik zobowiązany jest korzystać z Serwisu zgodnie z jego przeznaczeniem i w sposób niezakłócający jego działania.
4. Zabronione jest w szczególności:
 - korzystanie z botów, skryptów, automatów lub innego oprogramowania automatyzującego udział w Grze,
 - wykorzystywanie błędów technicznych, luk, exploitów lub innych nieprawidłowości Serwisu,
 - podejmowanie prób ingerencji w kod, mechanikę, komunikację lub zabezpieczenia Serwisu,
 - manipulowanie Rankiem lub wynikami Gry,
 - działania mające na celu uzyskanie nieuprawnionej przewagi nad innymi Uczestnikami.
5. Organizator może czasowo ograniczyć dostęp do Konta lub zablokować Konto w przypadku uzasadnionego podejrzenia naruszenia Regulaminu, nadużycia lub próby oszustwa.

§ 4. Kapiszony

1. Kapiszon jest wirtualną jednostką funkcjonującą wyłącznie w ramach Serwisu.
2. Kapiszon może zostać wykorzystany wyłącznie do odkrycia jednego Kafelka.
3. Kapiszony nie mogą być wykorzystane poza Serwisem ani wymienione bezpośrednio na gotówkę, z zastrzeżeniem zasad zwrotu niewykorzystanych Kapiszonów określonych w niniejszym Regulaminie.
4. Cena jednego Kapiszonu wynosi 1,00 zł brutto.
5. Kapiszony można nabyć w pakietach:

- 1 Kapiszon – 1,00 zł brutto,
 - 10 Kapiszonów – 10,00 zł brutto,
 - 25 Kapiszonów – 25,00 zł brutto,
 - 99 Kapiszonów – 99,00 zł brutto.
6. Płatności są obsługiwane przez system Paynow.
 7. Dostępną metodą płatności jest BLIK, a aktualnie dostępne metody płatności mogą być prezentowane Uczestnikowi przed dokonaniem zakupu.
 8. Kapiszony są przypisywane do Konta po uzyskaniu przez Organizatora potwierdzenia prawidłowego wykonania płatności.
 9. Niewykorzystane Kapiszony nie wygasają.
 10. Kapiszon uważa się za wykorzystany z chwilą skutecznego użycia go do odkrycia Kafelka.
 11. W przypadku gdy z przyczyn technicznych leżących po stronie Organizatora Kapiszon zostanie pobrany, lecz Kafelek nie zostanie skutecznie odkryty albo Uczestnik nie uzyska możliwości dokonania odpowiadającego temu Kapiszonowi Typowania, Organizator może po weryfikacji przywrócić Kapiszon na Konto Uczestnika.
 12. Faktura za zakup Kapiszonów jest wystawiana na żądanie Uczestnika, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 5. Zwrot niewykorzystanych Kapiszonów

1. Uczestnik może zwrócić niewykorzystane Kapiszony zakupione w Serwisie.
2. Zwrotowi podlegają wyłącznie Kapiszony, które w chwili zgłoszenia żądania zwrotu pozostają niewykorzystane na Koncie Uczestnika.
3. Kapiszony wykorzystane do odkrycia Kafelków nie podlegają zwrotowi w ramach dodatkowej procedury zwrotu oferowanej przez Organizatora.
4. Wartość jednego niewykorzystanego Kapiszonu przy dokonywaniu zwrotu wynosi 1,00 zł brutto.
5. W celu dokonania zwrotu Uczestnik powinien przesłać wiadomość na adres e-mail: **reklamacje@333design.pl**, podając:
 - adres e-mail przypisany do Konta,
 - informację pozwalającą zidentyfikować zakup,
 - liczbę Kapiszonów objętych żądaniem zwrotu.
6. Po pozytywnym zweryfikowaniu zgłoszenia Organizator usuwa z Konta Kapiszony objęte zwrotem i zwraca odpowiadającą im kwotę.

7. Jeżeli Kapiszony znajdujące się na Koncie pochodzą z kilku zakupów, przyjmuje się, że podczas korzystania z Serwisu w pierwszej kolejności wykorzystywane są Kapiszony pochodzące z najwcześniej dokonanego zakupu.
8. Zasady niniejszego paragrafu stanowią dodatkową możliwość zwrotu oferowaną przez Organizatora i nie wyłączają ani nie ograniczają praw przysługujących Uczestnikowi będącemu konsumentem na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§ 6. Zasady odkrywania Kafelków

1. Uczestnik może odkryć Kafelek poprzez wykorzystanie jednego Kapiszonu.
2. Uczestnik może samodzielnie wybrać Kafelek, który chce odkryć, albo skorzystać z funkcji losowego wyboru Kafelka.
3. Funkcja losowego wyboru Kafelka dotyczy wyłącznie technicznego wyboru Kafelka i nie wpływa na wynik Gry.
4. Każdy Kafelek zawsze odpowiada temu samemu fragmentowi zdjęcia na danej Planszy.
5. Odkrycie Kafelka umożliwia Uczestnikowi:
 - wcześniejsze zobaczenie odpowiadającego mu fragmentu zdjęcia,
 - dokonanie jednego Typowania na mapie.
6. Inni Uczestnicy nie otrzymują informacji o tym, że dany Kafelek został wcześniej odkryty przez innego Uczestnika.
7. Ten sam nieupubliczniony Kafelek może zostać odkryty niezależnie przez więcej niż jednego Uczestnika aż do chwili jego upublicznienia.

§ 7. Upublicznianie Kafelków

1. Każda Plansza może określać własny czas, po którym odkryty Kafelek zostaje upubliczniony wszystkim Uczestnikom.
2. Informacja o czasie upublicznienia Kafelków jest prezentowana w szczegółach danej Planszy.
3. Uczestnik, który odkrył Kafelek przed jego upublicznieniem, uzyskuje dostęp do jego treści wcześniej niż Uczestnicy, którzy danego Kafelka nie odkryli.
4. Po upływie czasu określonego dla danej Planszy Kafelek zostaje upubliczniony wszystkim Uczestnikom.
5. Do chwili upublicznienia Kafelka inni Uczestnicy mogą nadal odkryć ten sam Kafelek za pomocą Kapiszonu.

§ 8. Typowanie lokalizacji

1. Każde skuteczne odkrycie jednego Kafelka daje Uczestnikowi prawo do dokonania jednego Typowania.
2. Jeżeli Uczestnik odkryje więcej niż jeden Kafelek, może dokonać odpowiednio większej liczby Typowań.
3. Każde Typowanie polega na zaznaczeniu punktu na mapie świata.
4. Dokonanego Typowania nie można zmienić ani cofnąć.
5. Do wyniku Uczestnika na danej Planszy uwzględniane jest jego najlepsze Typowanie, tj. Typowanie położone najbliżej rzeczywistego miejsca wykonania zdjęcia.
6. Typowania można dokonywać do chwili upublicznienia ostatniego Kafelka danej Planszy.
7. Po upublicznieniu ostatniego Kafelka możliwość dokonywania Typowań zostaje automatycznie zamknięta.
8. Uczestnik nie widzi Typowań innych Uczestników.
9. Uczestnik może widzieć swoją aktualną pozycję w Rankingu.

§ 9. Ustalanie wyniku i Rankingu

1. Ranking ustalany jest na podstawie fizycznej odległości pomiędzy punktem wskazanym przez Uczestnika a rzeczywistym punktem wykonania zdjęcia.
2. Rzeczywista lokalizacja zdjęcia ustalana jest na podstawie danych lokalizacyjnych zapisanych w metadanych zdjęcia wykorzystywanego na danej Planszy.
3. Po rozpoczęciu Planszy rzeczywista lokalizacja zdjęcia nie może być zmieniana przez Organizatora.
4. Im mniejsza odległość pomiędzy Typowaniem a rzeczywistym miejscem wykonania zdjęcia, tym wyższa pozycja Uczestnika w Rankingu.
5. Jeżeli dwóch lub więcej Uczestników uzyska identyczną odległość, wyższą pozycję zajmuje Uczestnik, który wcześniej dokonał danego Typowania.
6. Wynik Gry nie zależy od przypadku, lecz od prawidłowości Typowania dokonanego przez Uczestnika na podstawie ujawnianego zdjęcia.

§ 10. Zakończenie Planszy

1. Plansza kończy się automatycznie w chwili upublicznienia ostatniego Kafelka.
2. Po zakończeniu Planszy nie jest możliwe dokonanie dodatkowego Typowania.
3. Dla Planszy nie musi być z góry określony maksymalny czas trwania.

4. Po zakończeniu Planszy ustalany jest ostateczny Ranking Uczestników.

§ 11. Nagrody

1. Na danej Planszy może być przewidziana jedna Nagroda lub większa liczba Nagród.
2. Nagrody mogą mieć charakter pieniężny lub rzeczowy.
3. Rodzaj, liczba, wartość oraz miejsca w Rankingu premiowane Nagrodami są określone indywidualnie dla każdej Planszy i prezentowane Uczestnikom w Serwisie przed zakończeniem rozgrywki.
4. Nagrody otrzymują Uczestnicy, którzy zajmą miejsca w Rankingu wskazane dla danej Planszy.
5. W celu odebrania Nagrody Uczestnik zobowiązany jest, w terminie 10 dni roboczych od momentu udostępnienia formularza odbioru Nagrody lub poinformowania go o wygranej, podać dane niezbędne do wydania Nagrody, w szczególności:
 - imię i nazwisko,
 - numer telefonu.
6. Niepodanie wymaganych danych w terminie 10 dni roboczych powoduje utratę prawa do Nagrody.
7. Organizator podejmie maksymalnie trzy próby kontaktu z Uczestnikiem przy wykorzystaniu danych podanych w formularzu odbioru Nagrody.
8. W przypadku trzech bezskutecznych prób kontaktu prawo do Nagrody wygasa.
9. Nagroda zostanie wydana w terminie do 10 dni roboczych od udanej próby kontaktu i uzyskania danych niezbędnych do jej przekazania.
10. Jeżeli prawo do Nagrody wygaśnie z przyczyn określonych w niniejszym Regulaminie, Nagroda nie przechodzi automatycznie na Uczestnika zajmującego kolejne miejsce, chyba że warunki konkretnej Planszy stanowią inaczej.
11. Obciążenia podatkowe związane z Nagrodą, jeżeli są należne, ponosi Organizator w zakresie wynikającym z obowiązujących przepisów prawa.

§ 12. Nieprawidłowości, błędy i awarie

1. Organizator dokłada należytej staranności w celu zapewnienia prawidłowego działania Serwisu.
2. W przypadku awarii, błędu technicznego, nieprawidłowego naliczenia wyniku, błędnego pobrania Kapiszonu albo innego zdarzenia technicznego Organizator może dokonać

korekty danych, Rankingu lub stanu Konta, jeżeli jest to konieczne do przywrócenia stanu zgodnego z rzeczywistym przebiegiem Gry.

3. Organizator może unieważnić czynność, wynik, Typowanie lub inne zdarzenie w Serwisie, jeżeli powstało ono wskutek oczywistego błędu systemu albo niedozwolonego działania Uczestnika.
4. W przypadku poważnej awarii uniemożliwiającej prawidłowe zakończenie Planszy Organizator może czasowo wstrzymać Planszę, przedłużyć jej działanie albo ją anulować, jeżeli jest to niezbędne do zachowania rzetelności rozgrywki.
5. W przypadku anulowania Planszy Organizator określi sposób rozliczenia Kapiszonów wykorzystanych na tej Planszy, z poszanowaniem praw Uczestników i obowiązujących przepisów prawa.

§ 13. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące działania Serwisu, Konta, płatności, Kapiszonów, przebiegu Gry, Rankingu lub Nagród można składać drogą elektroniczną na adres:
reklamacje@333design.pl.
2. Reklamacja powinna zawierać informacje pozwalające na identyfikację Uczestnika i sprawy, której dotyczy, w szczególności adres e-mail przypisany do Konta oraz opis problemu.
3. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.
4. Odpowiedź na reklamację jest przekazywana na adres e-mail, z którego reklamacja została przesłana, chyba że Uczestnik wskaże inny sposób kontaktu.

§ 14. Dane osobowe

1. Zasady przetwarzania danych osobowych przez Organizatora określa odrębna Polityka Prywatności dostępna w Serwisie.
2. Przy zakładaniu Konta Organizator wymaga podania adresu e-mail.
3. W celu wydania Nagrody Organizator może wymagać od zwycięzcy podania imienia, nazwiska i numeru telefonu.
4. Dane mogą być przetwarzane przez podmioty świadczące na rzecz Organizatora usługi niezbędne do funkcjonowania Serwisu, w szczególności operatora hostingu Hetzner oraz operatora płatności Paynow, w zakresie wynikającym z charakteru świadczonych przez nich usług.

5. Organizator nie wykorzystuje danych Uczestników do wysyłania newslettera ani do prowadzenia analityki marketingowej, chyba że w przyszłości zostanie to wyraźnie wprowadzone i odpowiednio opisane w Polityce Prywatności.

§ 15. Prawa autorskie i zdjęcia

1. Zdjęcia wykorzystywane w Grze stanowią własność Organizatora lub Organizator posiada do nich odpowiednie prawa umożliwiające ich wykorzystanie w Serwisie.
2. Uczestnik nie nabywa żadnych praw autorskich ani licencji do zdjęć, Kafelków, elementów interfejsu, grafiki, kodu ani innych elementów Serwisu poza prawem do korzystania z nich w zakresie niezbędnym do udziału w Grze.
3. Zabronione jest kopiowanie, rozpowszechnianie, automatyczne pobieranie lub wykorzystywanie materiałów z Serwisu poza zakresem dozwolonym przepisami prawa lub wyraźną zgodą Organizatora.

§ 16. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne wynikające z urządzenia Uczestnika, jego połączenia internetowego, ustawień przeglądarki lub działania podmiotów trzecich, na które Organizator nie ma wpływu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania przez Uczestnika nieprawidłowego adresu e-mail, numeru telefonu lub innych danych koniecznych do realizacji uprawnień Uczestnika.
3. Odpowiedzialność Organizatora wobec konsumentów nie jest wyłączona ani ograniczona w zakresie, w jakim takie wyłączenie lub ograniczenie byłoby niedopuszczalne na podstawie obowiązujących przepisów prawa.

§ 17. Zmiany Regulaminu

1. Organizator może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku:
 - zmiany przepisów prawa,
 - zmiany funkcjonalności Serwisu,
 - zmiany sposobu świadczenia usług,
 - konieczności poprawy bezpieczeństwa Serwisu,
 - konieczności doprecyzowania zasad Gry lub usunięcia niejasności.

2. Zmiana Regulaminu nie wpływa na prawa nabyte Uczestników ani na zakończone rozgrywki.
3. Informacja o zmianie Regulaminu zostanie udostępniona w Serwisie przed wejściem zmian w życie.
4. Jeżeli zmiana Regulaminu wpływa na trwającą Planszę, Organizator zastosuje wobec niej dotychczasowe zasady, chyba że zmiana jest konieczna z uwagi na obowiązujące przepisy prawa lub względy bezpieczeństwa.

§ 18. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest dostępny nieodpłatnie w Serwisie pod adresem:
<https://obelisk.ludomicko.pl>, w formie umożliwiającej jego zapisanie i odtworzenie.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz przepisy dotyczące praw konsumenta i świadczenia usług drogą elektroniczną.
3. Jeżeli którekolwiek postanowienie Regulaminu okaże się nieważne lub bezskuteczne, nie wpływa to na ważność pozostałych postanowień.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem **3.10.2026r.**