

REGULAMIN AUDYCJI „ZAGADKOWA JEDYNKA”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE ORAZ DEFINICJE

§ 1

Organizatorem audycji "Zagadkowa Jedyńska" (dalej „**Audycja**”), jest firma z Digital Virgo S.A., siedzibą w Warszawie przy ul. Inflanckiej 4, 00-189 Warszawa wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000253675, NIP: 527-23-17-216, REGON: 016750310, kapitał zakładowy/kapitał wpłacony: 500 000,00 zł, działająca na zlecenie Telewizji Polskiej S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Woronicza 17 wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000100679, o numerze identyfikacji podatkowej NIP 521-04-12-987 i kapitale zakładowym wpłaconym całkowicie w wysokości 286 596 500,00 zł. Dane do korespondencji Organizatora, takie same jak dane siedziby. Adres www Organizatora: www.digitalvirgo.pl, e-mail Organizatora: info@digitalvirgo.pl.

§ 2

1. W Audycji mogą wziąć udział osoby fizyczne spełniające wszystkie postanowienia i warunki niniejszego Regulaminu, które ukończyły 18 rok życia, posiadają pełną zdolność do czynności prawnych i stałe miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz są właścicielem karty SIM/USIM jednego z operatorów sieci komórkowej działającego na terenie Rzeczypospolitej Polskiej lub posiadają zarejestrowany na siebie numer telefonu stacjonarnego, na którym usługi są świadczone przez jednego z operatorów sieci stacjonarnej, działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej lub które zostały upoważnione przez właściciela karty SIM/USIM lub numeru stacjonarnego do skorzystania z należącego do niego numeru telefonu w celu wzięcia udziału w Audycji.

2. W Audycji nie mogą brać udziału pracownicy i przedstawiciele Organizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowywaniu i prowadzeniu audycji na zlecenie Organizatora oraz operatorów sieci komórkowych lub operatorów sieci stacjonarnych działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, a także wstępni, zstępni, małżonkowie, rodzeństwo, rodzeństwo wstępnych, zstępni rodzeństwa, osoby pozostające w faktycznym pożyciu i osoby pozostające w stosunku przysposobienia z pracownikami i przedstawicielami Organizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu audycji na zlecenie Organizatora.

3. Każda osoba, która chce wziąć udział w Grze interaktywnej uprzednio powinna zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu, który ustanawia aktualne zasady i warunki przeprowadzania Audycji oraz Gier interaktywnych.

§ 3

Użyte w niniejszym Regulaminie wyrażenia mają następujące znaczenie:

1) **Audycja** - audycja pod nazwą "Zagadkowa Jedyńska" emitowana na żywo w programie telewizyjnym,

2) **Dane osobowe** - informacje dotyczące Zwycięzcy niezbędne do identyfikacji i wydania nagrody, tj.: imię, nazwisko, adres zameldowania, numer telefonu, numer konta bankowego oraz informacje dotyczące Uczestników składających reklamacje, tj.: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail, numer telefonu

3) **Gra interaktywna** – interaktywna gra mająca charakter lub opierająca się na spostrzegawczości pod nazwą "Zagadkowa Jedyńska" organizowana w trakcie emisji Audycji, przy czym Organizator zastrzega, że w ramach jednej Audycji może zostać przeprowadzonych wiele gier interaktywnych, a o rozpoczęciu i zakończeniu każdej z nich informuje widzów Prowadzący Audycję,

4) **Nagroda** - świadczenie pieniężne przyznawane przez Organizatora za zwycięstwo w Grze interaktywnej. O wysokości nagród w konkretnej Grze interaktywnej Uczestnicy są informowani przez Prowadzącego Audycję. O wartości nagród w danej Grze interaktywnej decyduje wyłącznie Organizator,

- 5) **Czas Otwartej linii** – czas wyznaczony przez Prowadzącego Audycję, w trakcie którego w systemie informatyczno - telekomunikacyjnym Organizatora dokonywana będzie rejestracja Zgłoszeń telefonicznych Uczestników wraz z odpowiedzią na pytanie wiedzy, w celu uzyskania przez nich Połączenia przekierowanego do studia,
- 6) **Połączenie niezrealizowane** - połączenie, w trakcie którego nie następuje nawiązanie łączności z systemem informatyczno - telekomunikacyjnym Organizatora, na przykład na skutek wybrania błędnego numeru telefonicznego lub zajętości linii telefonicznej,
- 7) **Połączenie przekierowane do studia** - połączenie, w trakcie którego Uczestnik łączony jest z osobą Prowadzącą Audycję, w celu udzielenia odpowiedzi na pytanie w Grze interaktywnej,
- 8) **Połączenie zrealizowane** - połączenie, w trakcie którego Uczestnik nawiązuje łączność z osobą lub systemem informatyczno - telekomunikacyjnym Organizatora. Połączenia zrealizowane są rejestrowane w systemie informatyczno - telekomunikacyjnym Organizatora,
- 9) **Prowadzący Audycję** - osoba, która jest gospodarzem danego odcinka Audycji. Zadaniem Prowadzącego Audycję jest między innymi przedstawienie podstawowych zasad Gry interaktywnej, zadań do rozwiązania, prezentowanie nagród oraz informowanie Zwycięzców, o fakcie wygranej w Grze interaktywnej,
- 10) **Uczestnik** - osoba, która zgłosiła się do udziału w Grze interaktywnej dokonując Zgłoszenia telefonicznego poprzez według zasad określonych w niniejszym Regulaminie,
- 11) **Zwycięzca** – Uczestnik, który prawidłowo odpowiedział na pytanie w Grze interaktywnej,
- 12) **Zgłoszenie telefoniczne** - wzięcie udziału w Grze interaktywnej przez Uczestnika poprzez wykonanie połączenia telefonicznego z telefonu stacjonarnego lub komórkowego z numeru telefonu, umożliwiającego jego identyfikację (tj. z numeru, który nie jest numerem zastrzeżonym lub nie identyfikującym się), według zasad określonych w niniejszym Regulaminie.

II. PRZEBIEG GRY INTERAKTYWNEJ ORAZ ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD

§ 4

1. W trakcie Audycji może zostać rozegranych kilka Gier interaktywnych.
2. W trakcie Audycji Prowadzący Audycję przedstawia podstawowe zasady Gry interaktywnej, zadania dla widzów oraz podaje numery telefonów, pod które mogą oni dokonywać Zgłoszeń telefonicznych do danej Gry interaktywnej, wskazane w ust. 3 niniejszego paragrafu, w czasie przez niego wskazanym.
3. Aby wziąć udział w Grze interaktywnej, należy w trakcie danej Gry interaktywnej (w trakcie Czasu otwartej linii) dokonać Zgłoszenia telefonicznego dzwoniąc pod numer 704 304 000 (koszt połączenia 3,92 zł z VAT). Na powyższy numer telefonu mogą się zgłaszać Uczestnicy korzystający z telefonu komórkowego lub stacjonarnego.
4. W trakcie Zgłoszenia telefonicznego zadawane jest pytanie wiedzy, na które Uczestnik Gry interaktywnej musi udzielić odpowiedzi, aby wykonać zadanie, o którym mowa w ust. 5 poniżej.
5. Zadaniem Uczestników jest udzielenie w najkrótszym czasie prawidłowej odpowiedzi na pytanie wiedzy zadane w trakcie połączenia telefonicznego zgodnie z odtwarzaną instrukcją. Czas odpowiedzi na pytanie liczony jest w systemie informatyczno-telekomunikacyjnym Organizatora od momentu odtworzenia pytania do momentu wybrania na klawiaturze telefonu cyfry potwierdzającej opcję odpowiedzi na zadane pytanie.
6. Uczestnicy mogą wykonać nieograniczoną ilość połączeń w ramach jednej Audycji, przy czym każdorazowe kolejne połączenia powodują ponowne pobranie opłaty.
7. Każde Zgłoszenie telefoniczne, które zostanie połączone z systemem informatyczno - telekomunikacyjnym Organizatora jest rejestrowane przez system Organizatora i jest uznawane za Połączenie zrealizowane, w związku z tym pobierana jest za nie opłata określona w ust. 3 niniejszego paragrafu; dotyczy to także Zgłoszeń telefonicznych, które nie uzyskały połączenia ze studiem.
8. System komputerowy Organizatora automatycznie przekierowuje połączenie Uczestnika, który odpowiedział na zadane pytanie wiedzy w najkrótszym czasie i łączy go ze studiem albo oddzwania na numer Uczestnika, który odpowiedział na zadane pytanie wiedzy w najkrótszym czasie i łączy go ze studiem. W przypadku, gdy dwóch lub więcej Uczestników uzyska taki sam czas

odpowiedzi na pytanie wiedzy w czasie danej Gry interaktywnej (tj. w Czasie Otwartej linii), system komputerowy łączy - oddzwania do tego Uczestnika, którego połączenie zostało zarejestrowane w systemie informatyczno-telekomunikacyjnym Organizatora jako przychodzące wcześniej w Czasie Otwartej linii w ramach danej Gry interaktywnej.

9. Przed przekierowaniem połączenia do studia Uczestnik powinien wyrazić zgodę na wykorzystanie głosu i/lub wypowiedzi przez Organizatora, dla potrzeb emisji Audycji. Wyrażenie zgody o której mowa w zadaniu poprzednim jest dobrowolne jednakże jej niewyrażenie uniemożliwia dalszy udział w danej Grze interaktywnej i powoduje utratę możliwości gry o Nagrodę.

10. Zadaniem Uczestnika przekierowanego do studia jest prawidłowe rozwiązanie zadania w danej Grze interaktywnej przedstawionego przez Prowadzącego Audycję.

11. Gra interaktywna zostaje rozwiązana w momencie podania przez Uczestnika, połączonego ze studiem, prawidłowej odpowiedzi na pytanie zadane na antenie podczas trwania danej Gry interaktywnej. W tym momencie nabór Uczestników do tej Gry interaktywnej zostaje zakończony i kończy się Czas Otwartej linii. Jeżeli minie czas wyznaczony na przeprowadzenie Gry interaktywnej, a w tym okresie żaden Uczestnik nie poda prawidłowej odpowiedzi na pytanie w Grze interaktywnej, Gra interaktywna zostaje zakończony bez wyboru Zwycięzcę.

12. Osoby, które wykonały Zgłoszenie telefoniczne po zakończeniu Audycji lub przed jej rozpoczęciem, a także po zakończeniu lub przed rozpoczęciem danej Gry interaktywnej (Czasu Otwartej linii) nie będą brane pod uwagę jako Uczestnicy Gry interaktywnej.

13. Zasady zgłaszania prawidłowego rozwiązania każdego zadania w Grze interaktywnej oraz czas na zgłaszanie się Uczestników do danej Gry interaktywnej (Czas Otwartych linii) jest za każdym razem ogłaszany w trakcie Audycji przez Prowadzącego Audycję.

14. Organizator jeden raz podejmuje próbę uzyskania połączenia z Uczestnikiem, który wykonał połączenie spełniające warunki określone w ust. 5 niniejszego paragrafu. Za każdym razem czas oczekiwania na połączenie wynosi maksymalnie 3 sygnały - przy braku odpowiedzi ze strony Uczestnika i trzy sekundy - w przypadku sygnału zajętości. W przypadku, gdy Uczestnik nie odbierze w wymaganym czasie telefonu lub gdy upłynie czas sygnału zajętości albo w przypadku zgłoszenia się skrzynki pocztowej (poczty głosowej) Uczestnika, Uczestnik nie zostaje połączony ze studiem i traci prawo uczestniczenia w danej Grze interaktywnej a tym samym traci prawo gry o nagrodę, a Prowadzący Audycję podejmie próbę połączenia Uczestnikiem, którego czas odpowiedzi na pytanie wiedzy zadane telefonicznie był kolejno najkrótszy.

15. Jeżeli połączenie z Uczestnikiem zostanie przerwane zanim nastąpiło przekierowanie do studia lub po połączeniu ze studiem, ale przed udzieleniem przez Uczestnika odpowiedzi, Uczestnik nie nabywa prawa do nagrody. Również w przypadku jeżeli połączenie z Uczestnikiem zostanie przerwane po połączeniu ze studiem i po udzieleniu przez Uczestnika nieprawidłowej odpowiedzi, Uczestnik nie nabywa prawa do Nagrody. W sytuacjach opisanych w niniejszym ustępie zostaje wyłoniony kolejny Uczestnik zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

16. W sytuacji, gdy po podaniu przez Uczestnika prawidłowej odpowiedzi na antenie nastąpi przerwanie połączenia z Uczestnikiem, wówczas Organizator podejmie próby ponownego uzyskania połączenia z Uczestnikiem, jeżeli będzie to możliwe ze względów technicznych, w celu uzyskania danych niezbędnych do wydania nagrody.

17. Aby uzyskać prawo do nagrody Uczestnik Gry interaktywnej, z którego przekierowano do studia, powinien w zależności od rodzaju Gry interaktywnej poprawnie rozwiązać zadanie lub udzielić poprawnej odpowiedzi w Grze interaktywnej, w czasie trwania danej Gry interaktywnej. Uczestnik na udzielenie odpowiedzi na pytanie ma 30 sekund od momentu wskazanego ustnie przez Prowadzącego Audycję lub graficznie podczas danej Gry interaktywnej. Organizator bierze pod uwagę tylko pierwszą odpowiedź/rozwiązanie Uczestnika oraz odpowiedź/rozwiązanie, które Uczestnik zaczął udzielać w czasie określonym w zdaniu poprzednim. Jeżeli pierwsza odpowiedź/rozwiązanie będzie prawidłowe i jeśli Uczestnik nie naruszył zasad niniejszego Regulaminu, wówczas nabywa on prawo do nagrody. Uczestnik, który nie udzieli prawidłowej na zadanie w Grze interaktywnej, kończy udział w tej Grze interaktywnej. W takiej sytuacji Organizator nawiązuje połączenie z kolejnym Uczestnikiem, zgodnie z procedurą określoną w ust. 14 lub 15.

18. W sytuacji, gdy Uczestnik Gry interaktywnej w danej Audycji, z którym uzyskano połączenie jest niepełnoletni lub udzieli nieprawidłowej odpowiedzi lub też nastąpiło rozłączenie przed udzieleniem prawidłowej odpowiedzi na antenie i nie ma możliwości wyłonienia kolejnego Uczestnika Gry

interaktywnej, Gra interaktywna zostaje zakończona i żaden z Uczestników nie nabywa prawa do nagrody.

19. Zgłoszenie do Gry interaktywnej i wykonanie Połączenia zrealizowanego nie gwarantuje wygrania nagrody.

II. ZADANIA W GRZE INTERAKTYWNEJ

§ 5

1. Gry interaktywne mogą mieć charakter wiedzy (m.in. językowy, plastyczny, liczbowy) lub opierać się na spostrzegawczości. Gry interaktywne o charakterze wiedзовym przygotowywane są w oparciu o ogólnodostępne publikacje i słowniki, a zakres tematyczny ustalany jest przez Organizatora.

2. Wyłącznie Organizatorowi przysługuje prawo wyboru tematyki i zakresu wiedzy, jak również rodzaju spostrzegawczości, które są wymagane w danej Grze interaktywnej.

3. O prawidłowości odpowiedzi Uczestnika na zadane mu pytanie lub prawidłowości rozwiązania przez Uczestnika zadania w Grze interaktywnej rozstrzyga Prowadzący Audycję (pod nadzorem Komisji sprawdzającej), zgodnie z odpowiedziami przygotowanymi przez Organizatora.

IV. NAGRODY

§ 6

1. Nagrody w Grze interaktywnej są nagrodami pieniężnymi. O wysokości nagród w konkretnej Grze interaktywnej Uczestnicy są informowani przez Prowadzącego Audycję przed rozpoczęciem danej Gry interaktywnej.

2. Nagrody wydane będą w terminie 30 dni od daty zakończenia miesiąca kalendarzowego, w którym Zwycięzca wygrał nagrodę, pod warunkiem skutecznego uzyskania wszystkich danych Zwycięzcy podczas połączenia telefonicznego, niezbędnych do dokonania przelewu pieniędzy na wskazany przez Zwycięzcę numer rachunku bankowego.

3. Przed wydaniem Zwycięzcy nagrody pieniężnej, z której wygranym związany jest obowiązek podatkowy, Organizator, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w tym zakresie, pobierze od zwycięzcy zryczałtowany podatek dochodowy od nagród, w wysokości 10% ich wartości, o ile przepisy prawa tak nakazują. Pobranie należnego podatku od nagrody pieniężnej następuje za zgodą Zwycięzcy przez potrącenie jego wysokości z kwoty stanowiącej nagrodę pieniężną. Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest Organizator.

4. Przed wydaniem Zwycięzcy nagrody Zwycięzca potwierdzi spełnienie warunków określonych w paragrafie 2 ust. 2 Regulaminu.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 7

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 09.01.2017 r. i obowiązuje do odwołania lub zmiany.

2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu z następujących ważnych powodów:

- a) wprowadzenie zmiany cech lub funkcji Audycji związanych z postępowaniem technicznym lub technologicznym lub mających na celu zapewnienie bezpiecznego uczestnictwa w Audycji czy uniemożliwienie uczestniczenia w Audycji w sposób sprzeczny z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa lub niniejszym Regulaminem;
- b) zmiana powszechnie obowiązujących przepisów prawa mająca wpływ na Audycję lub treść Regulaminu;
- c) wykonanie obowiązku wynikającego z prawomocnego orzeczenia sądu lub decyzji organu administracji.

Zmiany Regulaminu nie będą naruszać praw nabytych przez Uczestników lub Zwycięzców.

3. W przypadku zaistnienia sytuacji, o której mowa w ust. 2 niniejszego paragrafu, Organizator poda taką informację do publicznej wiadomości, w szczególności na stronie sms.tvp.pl. z co najmniej 7 dniowym wyprzedzeniem.

4. Audycja ani Gry interaktywne nie są grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz. U. z 2009, Nr 201, poz.1540, z późn. zm.).

§ 8

1. Bez wpływu na przewidzianą przepisami powszechnie obowiązującego prawa odpowiedzialność Organizatora wobec konsumenta oraz uprawnienia przysługujące konsumentowi w zakresie zgłaszania i dochodzenia roszczeń, wszelkie reklamacje związane z Audycją lub Grami interaktywnymi można zgłaszać w terminie do 14 dni od momentu emisji Audycji, której reklamacja dotyczy, na adres Organizatora lub pocztą elektroniczną na adres info@digitalvirgo.pl, z dopiskiem „Zagadkowa Jedyńka”. W celu usprawnienia procesu zgłaszania i rozpatrywania reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail, numer telefonu, dokładny opis i powód reklamacji.

3. Organizator rozpatrzy reklamacje w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania oraz pisemnie lub e-mailem (jeżeli został podany przez zgłaszającego) powiadomi o rozstrzygnięciu.

4. Reklamacje będą rozpatrywane w imieniu Organizatora przez Komisję sprawdzającą.

5. Pytania można zgłaszać pod numerem: 22/ 312 18 52

§ 9

1. Przedstawiciel Organizatora podejmie w ciągu 72 godzin od momentu zakończenia Audycji 5 (pięć) prób kontaktu telefonicznego ze Zwycięzcą Gry interaktywnej, pod numer telefonu, z którego Zwycięzca dokonał Zgłoszenia telefonicznego do Gry interaktywnej.

2. Podczas rozmowy telefonicznej z przedstawicielem Organizatora, Zwycięzca Gry interaktywnej zobowiązany jest podać telefonicznie swoje dane osobowe przedstawicielowi Organizatora . Przed podaniem danych osobowych, Zwycięzca powinien wyrazić zgodę na ich przetwarzanie w celu wydania Nagrody oraz na ujawnienie swojego imienia, nazwiska i miasta zamieszkania podczas emisji Audycji.

3. Zwycięzca Gry interaktywnej traci prawo do nagrody, jeżeli:

a) nie przekaze Organizatorowi swoich Danych osobowych lub

b) nie wyrazi zgody na ich przetwarzanie lub

c) nie skontaktuje się z przedstawicielem Organizatora w ciągu 72 godzin, a jednocześnie nie będzie możliwości nawiązania z nim kontaktu w ciągu 72 godzin od momentu zakończenia Audycji w trybie opisanym w ust 1 Regulaminu.

4. W celu weryfikacji danych Zwycięzcy Organizator może żądać od Zwycięzcy złożenia oświadczeń potwierdzających spełnienie przez Zwycięzcę warunków opisanych w niniejszym Regulaminie, podania dodatkowych danych bądź przedłożenia dokumentów. Nie spełnienie warunków Audycji i gGy interaktywnych lub innych warunków wynikających z przepisów prawa powoduje utratę prawa do nagrody.

§ 10

1. Administratorem Danych osobowych przetwarzanych w związku z realizacją Audycji jest Telewizja Polska S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Woronicza 17. Dane te będą przetwarzane wyłącznie w zakresie i celu niezbędnym do wydania nagród lub rozpatrzenia reklamacji. Podanie danych ma charakter dobrowolny, ale ich niepodanie uniemożliwia wydanie nagrody lub rozpatrzenie reklamacji. Osoby, których dane dotyczą, mają prawo do wglądu i poprawiania swoich danych osobowych.

§ 11

1. Niniejszy regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie <http://centruminformacji.tvp.pl/16757418/regulaminy-serwisow-sms>