



**ZASADY MIĘDZYNARODOWEGO
KONKURSU
Modowania z REDkitem do Wiedźmina 3**

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy dokument („**Zasady**”) opisuje warunki udziału w **Konkursie Modowania z REDkitem do Wiedźmina 3** (dalej: „**Konkurs**”).
2. Zapraszamy Cię (później będziemy nazywać Cię również „**Uczestnikiem**”) do stworzenia modyfikacji do gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, która ucieleśnia określony motyw, wykorzystując narzędzie „The Witcher 3 REDkit” („**Praca**”). Konkurs składa się z trzech mniejszych kategorii („**Wyzwanie**”) i jednej większej kategorii („**Kategoria Główna**”), szczegółowo opisanych w § 4.
3. W przypadku Kategorii Głównej w Konkursie mogą brać udział zarówno pojedynczy Uczestnicy, jak i grupy Uczestników, tworzące zespoły, które składają się z maksymalnie 5 osób. W przypadku Wyzwań w Konkursie mogą brać udział wyłącznie pojedynczy Uczestnicy.
4. Prosimy o przesłanie nam Pracy w formie linku do modyfikacji, wgranej na stronie nexusmods.com wraz ze zrzutami ekranu i/lub filmem, które prezentują funkcjonalność modyfikacji, za pośrednictwem dedykowanego formularza na <https://thewitcher.com/redkit/contest>. Szczegółowe wymagania dotyczące zgłoszeń można znaleźć w § 4.
5. Nagrody zostaną przyznane Uczestnikom, którzy stworzą najbardziej kreatywne i oryginalne Prace, wyślą je do nas w Czasie Trwania Konkursu oraz prześlą wszystkie inne niezbędne informacje wyszczególnione w § 6 („**Zwycięzca(-y)**”), co w przypadku Kategorii Głównej odnosi się albo do poszczególnych Uczestników, którzy dostarczyli Prace, albo łącznie do grupy Uczestników, którzy dostarczyli Pracę jako zespół). W ramach każdego Wyzwania nagrodzonych zostanie 3 Zwycięzców. W ramach Kategorii Głównej nagrodzone zostaną 3 zwycięskie Prace.
6. Konkurs organizowany jest przez CD PROJEKT S.A., firmę z siedzibą w Warszawie (03-301, ul. Jagiellońska 74), wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy – XIV Wydział Gospodarczy, KRS nr 0000006865, NIP: 734-28-67-148, z kapitałem zakładowym 99 910 510,00 zł (właconym w całości), dalej zwaną „**my**” lub „**Organizatorem**”.
7. Konkurs organizowany jest we współpracy z:
 - a. Nexusmods.com: Black Tree Gaming Limited, firmą z siedzibą pod adresem Southernhay Studios Dean Clarke House, Southernhay East, Exeter, Anglia, EX1 1AP, numer identyfikacji podatkowej 107473914;
 - b. Yigsoft Kft.: Yigsoft Korfalólt Felelősségű Társaság, firmą z siedzibą pod adresem 1117 Budapest, Nádorliget utca 8. B. ép. földszint 2, numer identyfikacji podatkowej 29181315243;
 - c. NVIDIA: NVIDIA Corporation, firmą z siedzibą pod adresem 2788 San Tomas Expressway, Santa Clara, CA 95051, U.S.A., numer identyfikacji podatkowej 94-3177549;
 - d. Insert Coin: Insert Coin Limited, firmą z siedzibą pod adresem Unit 11, 55 Progress Road, Leigh-on-Sea, Essex, SS9 5PR, numer identyfikacji podatkowej 07248469;
 - e. Razer: Razer Inc., firmą z siedzibą pod adresem 9 Pasteur Suite #100, Irvine, CA 92618 USA, numer identyfikacji podatkowej 13 429 0448;



- f. Dyenamik: Dyenamik Ltd, firmą z siedzibą pod adresem 3 Kings Chase, Bristol, Enlgand, BS13 8EW, numer identyfikacji podatkowej 14212713.

Firmy te nazywane są dalej „Partnerami”.

§ 2. UCZESTNICY

1. Uczestnikiem Konkursu może być osoba, która w dniu przystąpienia do Konkursu ukończyła 18 lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych, tj. może samodzielnie dokonywać czynności prawnych, w tym zawierać wiążące umowy zgodnie z lokalnym prawem.
2. Pracownicy Organizatora, jego podmiotów stowarzyszonych, spółek zależnych, wytwórców, przedstawicieli handlowych i agencji reklamowych, a także członkowie bliskiej rodziny takich osób nie mogą brać udziału w Konkursie.

§ 3. CZAS TRWANIA KONKURSU

1. Konkurs odbędzie się w następujących terminach („Czas Trwania Konkursu”):
 - a) Kategoria Główna – rozpoczyna się 15.07.2024 i kończy się 14.10.2024 15:59 CEST;
 - b) Wyzwanie 1 – rozpoczyna się 16.07.2024 i kończy się 30.07.2024 15:59 CEST;
 - c) Wyzwanie 2 – rozpoczyna się 13.08.2024 i kończy się 27.08.2024 15:59 CEST;
 - d) Wyzwanie 3 – rozpoczyna się 10.09.2024 i kończy się 24.09.2024 15:59 CEST;
2. W przypadku Kategorii Głównej krótka lista 12 wybranych Prac zostanie opublikowana na stronie internetowej w dniu 25.10.2024, umożliwiając społeczności graczy głosowanie na swoją ulubioną Pracę do dnia 31.10.2024.
3. Wyniki każdego z Wyzwań zostaną ogłoszone publicznie w ciągu dwóch tygodni od upływu terminu nadsyłania prac.
4. Wyniki w Kategorii Głównej zostaną ogłoszone publicznie najpóźniej 29.11.2024.

§ 4. ZGŁOSZENIA

1. Aby wziąć udział w Konkursie, należy przesłać nam Pracę zgodnie z poniższymi Zasadami.
2. Każda Praca powinna być przesłana jako link do modyfikacji na Nexusmods.com wraz ze szczegółowym opisem jej funkcji na stronie modyfikacji. Prace muszą być stworzone przy użyciu „The Witcher 3 REDkit” i po raz pierwszy opublikowane online, zarówno w stanie roboczym, jak i końcowym nie wcześniej niż 16.04.2024 13:00 CEST. Możesz modyfikować oraz aktualizować swoją Pracę na stronie modyfikacji do momentu zakończenia fazy zgłaszania w tej kategorii. Praca musi zawierać wersję modyfikacji, która uwzględni wszystkie niezbędne zależności.
 - a) W Kategorii Głównej, aby Praca kwalifikowała się do Konkursu, musi zawierać od dwóch do trzech połączonych ze sobą zadań fabularnych. Chociaż można przysyłać Prace, które zawierają dowolną liczbę dodatkowych zadań, oceniane będą tylko pierwsze trzy zadania. Modyfikacja może być dostępna w wielu językach, ale zapewnienie wersji angielskiej jest obowiązkowe. Na stronie modyfikacji należy umieścić co najmniej 10 zrzutów ekranu, które przedstawiają modyfikację oraz jeden film z rozgrywki w języku angielskim, trwający od 5 do 10 minut.
 - i. W przypadku Prac grupowych każdy Uczestnik, będący członkiem zespołu moderskiego, musi dostarczyć **własnoręcznie** podpisane oświadczenie, które zawiera nick członka



zespołu (taki sam jak znajdujący się na przesłanej stronie modyfikacji oraz formularzu Pracy), imię i nazwisko, a także wyraźną zgodę na udział w konkursie z taką Pracą. Wzór oświadczenia znajduje się w Załączniku B poniżej. Oświadczenia te należy przesłać wraz z Pracą jako jedno zdjęcie kolażowe albo oddzielne zdjęcia lub skany w formacie .jpg, .png lub .pdf.

b) W przypadku Wyzwań uczestnik musi przesłać swoją Pracę, w tym zrzuty ekranu i/lub filmy wideo, na stronę modyfikacji zgodnie z określonymi zasadami opisanymi w postach, które dotyczą Wyzwań na naszych oficjalnych kanałach mediów społecznościowych.

Prace niespełniające tych wymagań nie będą brane pod uwagę w Konkursie.

3. Pracę należy przesłać za pośrednictwem strony <https://thewitcher.com/redkit/contest>. Prace przesłane w jakikolwiek inny sposób nie biorą udziału w Konkursie.
4. W ramach Konkursu można przesłać 1 Pracę w Kategorii Głównej i 1 Pracę w każdym Wyzwaniu. Tylko pierwsza wysłana Praca będzie kwalifikowała się do udziału w Konkursie. Dodatkowe Prace nie będą brane pod uwagę na potrzeby Konkursu. Uczestnik może być wymieniony jako autor tylko jednej Pracy w Kategorii Głównej (tj. nie może być członkiem dwóch różnych zespołów moderskich, które biorą udział w Konkursie).
5. Autorami Pracy w Kategorii Głównej może być maksymalnie pięć osób. Prace grupowe w ramach Wyzwań nie są dozwolone. Prace, które nie spełniają tych wymagań, nie będą brane pod uwagę w Konkursie.
6. Jeśli uczestnik zostanie Zwycięzcą Wyzwania, jego Praca nie będzie brana pod uwagę w kolejnych Wyzwaniach w tym Konkursie. Ograniczenie to nie dotyczy Kategorii Głównej.
7. Praca musi spełniać wymogi obowiązującego prawa, w szczególności nie może naruszać praw autorskich, znaków towarowych, własności intelektualnej ani dóbr osobistych innych podmiotów.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia lub dyskwalifikacji Pracy Uczestnika, jeśli:
 - a) Praca narusza przepisy obowiązującego prawa albo niniejsze Zasady Konkursu.
 - b) Praca zostanie uznana za rasistowską, ksenofobiczną, seksistowską, nienadającą się do publicznego wyświetlania (NSFW), oszczerczą lub w inny sposób obraźliwą, nielegalną lub naruszającą własność intelektualną strony trzeciej lub jej dobra osobiste.
 - c) Autor/Autorzy w tworzeniu Pracy wspierali się sztuczną inteligencją, korzystali z elementów stworzonych za pomocą sztucznej inteligencji (podkłady głosowe, wygenerowane przez SI assety graficzne lub tekstowe, itp.) lub używali w tworzeniu Pracy sieci neuronowych, które były trenowane naszej własności intelektualnej.

§ 5. WYNIKI KONKURSU

1. 3 Zwycięzców każdego Wyzwania wybierze jury składające się z członków Zespołu Społeczności Organizatora oraz przedstawicieli zespołu Yigsoft („**Komisja Konkursowa**”).
2. 12 Prac w Kategorii Głównej zostanie wybranych przez Komisję Konkursową i przejdzie do fazy publicznego głosowania społecznościowego. 3 Zwycięzcy w Kategorii Głównej zostaną wybrani w głosowaniu społeczności.
3. Komisja Konkursowa wybierze Zwycięzców i Prace na podstawie kreatywności, oryginalności, jakości oraz zgodności z kategorią Pracy.
4. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna.
5. Wszystkie 12 Prac w Kategorii Głównej, które wybrano do fazy głosowania społecznościowego, otrzyma specjalny pamiątkowy upominek.



6. Zwycięskie Prace oraz nazwiska Zwycięzców zostaną opublikowane na następujących platformach Organizatora:

- Oficjalna strona konkursu: <https://www.thewitcher.com/redkit/contest>
- Oficjalne forum Organizatora: forums.cdprojektred.com/
- Oficjalna strona gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na Facebooku: <https://www.facebook.com/thewitcher/>
- Oficjalny profil gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na Twitterze: <https://twitter.com/witchergame>
- Oficjalny serwer gry Wiedźmin 3: Dziki Gon na Discordzie: discord.gg/thewitcher/
- Oficjalne centra społeczności Steam gry Wiedźmin 3: Dziki Gon i aplikacji Wiedźmin 3 REDkit: <https://steamcommunity.com/app/292030/>
<https://steamcommunity.com/app/2684660/>

§ 6. NAGRODY

1. Zwycięzcy Konkursu otrzymają następujące nagrody („Nagrody”):

- Kategoria Główna:
 - Pierwsze miejsce:
 - NVIDIA GeForce RTX 4080
 - Zestaw Razer Basilisk V3 Pro + Mouse Dock Pro (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Razer BlackWidow V4 75% (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Razer Kraken V3 HyperSense (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Koszulka Dyneamik The Witcher Team Jersey czerwona (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Karty do gry Dyneamik Wiedźmin (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Kurtka InsertCoin The Witcher Varsity (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)Szacunkowa wartość detaliczna Nagród za 1. miejsce wynosi około 1 950 USD i opiera się na łącznej szacunkowej wartości jednostkowej każdej Nagrody znajdującej się na liście.
 - Drugie miejsce:
 - NVIDIA GeForce RTX 4080
 - Razer Basilisk V3 (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Razer BlackWidow V4 (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Razer Kraken V3 (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Koszulka Dyneamik The Witcher Team Jersey czerwona (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Karty do gry Dyneamik Wiedźmin (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Kurtka InsertCoin The Witcher Varsity (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)Szacunkowa wartość detaliczna Nagród za 2. miejsce wynosi około 1 740 USD i opiera się na łącznej szacunkowej wartości jednostkowej każdej Nagrody uwzględnionej na liście.
 - Trzecie miejsce:
 - NVIDIA GeForce RTX 4080
 - Razer Basilisk V3 X HyperSpeed (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Razer BlackWidow V4 X (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Razer Kraken V3 X (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)



- Koszulka Dyenamik The Witcher Team Jersey czerwona (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Karty do gry Dyenamik Wiedźmin (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
 - Kurtka InsertCoin The Witcher Varsity (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)
- Szacunkowa wartość detaliczna Nagród za 3. miejsce wynosi około 1 670 USD i opiera się na łącznej szacunkowej wartości jednostkowej każdej Nagrody uwzględnionej na liście.
- Wyzwania:
 - Dark Horse Wiedźmin 3 - Dzikie Gon: Figurka Geralt Grandmaster Feline
 - Torba z gadżetamiSzacunkowa wartość detaliczna Nagród za Wyzwania wynosi około 94 USD.
2. Prace w Kategorii Głównej, które zostały wybrane do etapu głosowania społecznościowego, otrzymają następujący specjalny upominek pamiątkowy:
 - Torby z gadżetami (od 1 do 5 zgodnie z liczbą autorów Pracy)Szacunkowa wartość detaliczna specjalnego upominku pamiątkowego wynosi około 65 USD i opiera się na łącznej szacunkowej wartości jednostkowej każdej Nagrody uwzględnionej na liście.
 3. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród specjalnych według własnego uznania.
 4. W celu wykluczenia jakichkolwiek wątpliwości opisana powyżej pula nagród jest wspólna dla wszystkich Uczestników bez względu na wersję językową Zasad, którą przeczyta Uczestnik.
 5. Każdy Zwycięzca, zarówno indywidualny, jak i grupowy, jest uprawniony do otrzymania Nagród, o których mowa w pkt 1. O ile nie określono, że liczba poszczególnych Nagród jest dostosowana do liczby Uczestników ze zwycięskiej grupy, Nagroda jest pojedyncza dla każdego Zwycięzcy, zarówno indywidualnego, jak i grupowego. Zwycięzcy grupowi muszą wcześniej zdecydować oraz uzgodnić jeden adres, na który Organizator wyśle Nagrody. Za dystrybucję Nagród wśród członków grupy odpowiedzialna jest grupa Zwycięzców.
 6. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wynikach Konkursu za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres, z którego przesłano Pracę (sprawdzajcie [skrzynki odbiorcze], aby nie przegapić wiadomości). Wiadomość zostanie wysłana w ciągu 7 dni kalendarzowych od dnia, o którym mowa powyżej w § 3 pkt 3 lub 4 (w zależności od kategorii).
 7. Każdy Zwycięzca będzie miał siedem (7) dni kalendarzowych od dnia, w którym wyniki zostaną mu przekazane w wiadomości od Organizatora, aby:
 - a) potwierdzić w wiadomości bezpośredniej do Organizatora, czy przyjmuje Nagrodę;
 - b) podać Organizatorowi adres pocztowy, na który zostanie wysłana Nagroda;
 8. Jeśli Zwycięzca nie przekaze Organizatorowi wszystkich informacji opisanych powyżej w pkt 7 (a) i (b) lub odmówi przyjęcia Nagrody, zastrzegamy sobie prawo do przekazania zwycięstwa innemu Uczestnikowi i przyznania tej Nagrody lub do wstrzymania się od jej przyznania.
 9. W stosownych przypadkach Zwycięzca musi dostarczyć na żądanie Organizatora aktualny i ważny certyfikat rezydencji podatkowej, wydany przez jego kraj rezydencji podatkowej, oraz wypełnione i podpisane oświadczenie beneficjenta rzeczywistego (wzór znajduje się w Załączniku A) przed przekazaniem Nagrody.
 10. Uczestnicy przyjmują do wiadomości i akceptują fakt, iż dostarczenie Nagród do niektórych miejsc może być znacznie utrudnione lub niemożliwe z przyczyn niezależnych od Organizatorów.
 11. W przypadku, gdy adres dostawy Nagrody, podany przez Zwycięzcę, znajduje się na terytorium, gdzie dostawa Nagrody nie jest możliwa lub jest znacznie utrudniona z przyczyn niezależnych od



Organizatora, Organizator skontaktuje się ze Zwycięzcą w celu ustalenia alternatywnego miejsca dostawy Nagrody. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, jeśli podane informacje o Zwycięzcy nie są zgodne z faktyczną identyfikacją odbiorcy, gdyż w takiej sytuacji przedmioty mogą zostać odrzucone lub opóźnione w wysyłce lub odprawie celnej. Lista takich terytoriów obejmuje między innymi Białoruś, Brazylię, Malezję, Rosję i Ukrainę.

12. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone za pośrednictwem publicznych postów na oficjalnych kontach Organizatora w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej Konkursu, o której mowa w § 5 pkt 6 powyżej, nie później niż w terminie wskazanym w § 3 pkt. 4 powyżej.

§ 7. KOSZTY ZWIĄZANE Z NAGRODAMI

1. Organizator pokrywa koszty wysyłki Nagrody.
2. Organizator pokryje wynikające z prawa polskiego koszty podatkowe związane z Nagrodą. Uczestnik zobowiązany jest do pokrycia jakichkolwiek dodatkowych państwowych, federalnych, stanowych, lokalnych lub innych podatków związanych z Nagrodą.
3. Na żądanie Organizatora Zwycięzca musi udostępnić wszelkie dokumenty i informacje wymagane przez obowiązujące prawo. Dokumenty oraz informacje te mogą zawierać dane wymagane do wypełnienia zobowiązań podatkowych, przeciwdziałania praniu pieniędzy, oszustwom, a także muszą zostać dostarczone w ciągu siedmiu (7) dni kalendarzowych od czasu dostarczenia żądania Organizatora do Zwycięzcy.

§ 8. OBOWIĄZKI I OŚWIADCZENIA UCZESTNIKA

1. Poprzez publikację Pracy zgodnie z niniejszymi Zasadami Uczestnik potwierdza, że spełnia wymagania opisane w niniejszych Zasadach.
2. Publikując swoją Pracę, Uczestnik zgadza się, że jeśli zostanie jednym ze Zwycięzców, Organizator może użyć jego imienia i nazwiska, Pracy i informacji w niej zawartych w ogłoszeniach o wynikach Konkursu.
3. Poprzez publikację Pracy Uczestnik oświadcza również, iż:
 - Praca jest jego własnym i niezależnym dziełem (z wyjątkiem naszej własności intelektualnej zawartej w grze Wiedźmin 3: Dziki Gon i aplikacji The Witcher 3 REDkit);
 - Uczestnik jest wyłącznym właścicielem wszystkich autorskich praw osobistych i majątkowych do Pracy, w szczególności prawa do korzystania z niej oraz rozporządzania nią na wszystkich polach eksploatacji, jak również do otrzymywania wynagrodzenia za korzystanie z Pracy (z wyjątkiem naszej własności intelektualnej zawartej w grze Wiedźmin 3: Dziki Gon i aplikacji The Witcher 3 REDkit);
 - Uczestnik posiada wyłączne prawo do udzielania zezwoleń na wykonywanie zależnych praw autorskich;
 - autorskie prawa majątkowe Uczestnika, o których mowa w punktach powyżej, nie są ograniczone ani obciążone żadnymi prawami osób trzecich, a także nie naruszają żadnych praw osób trzecich (innych niż Organizator) (z wyjątkiem naszych praw do naszej własności intelektualnej zawartej w grze Wiedźmin 3: Dziki Gon i aplikacji The Witcher 3 REDkit);
 - Uczestnik nie udzielił żadnej licencji na korzystanie z Pracy w jakimkolwiek zakresie.

§ 9. PRAWA AUTORSKIE



1. Publikując swoją Pracę (lub w przypadku Uczestników grupowych dostarczając nam wypełnioną deklarację grupową określoną w Załączniku B), Uczestnik udziela nam (Organizatorowi) niewyłącznej, ogólnosięwiatowej, nieprzenoszalnej, nieodpłatnej licencji na korzystanie z Pracy w celach związanych z Konkursem, w tym na udostępnienie Pracy Komisji Konkursowej, społeczności graczy, a także jej opublikowania na naszych stronach internetowych. Niniejsza licencja pozwala na wykorzystanie Pracy w następujący sposób:
 - do tworzenia kopii Pracy przy wykorzystaniu dowolnych technik;
 - do dystrybucji i rozpowszechniania Pracy za pomocą dowolnych kanałów;
 - do udostępniania Pracy w sposób umożliwiający dowolnej osobie dostęp do niej w wybranym przez tę osobę miejscu i czasie.
2. Licencja omawiana w pkt 1 § 9:
 - a. w przypadku Prac zwycięskich przyznawana jest na czas nieokreślony;
 - b. zostanie niezwłocznie rozwiązana, jeżeli Uczestnik Konkursu nie zostanie Zwycięzcą w dniu ogłoszenia, o którym mowa powyżej w pkt. 3 § 3.

§ 10. DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest CD PROJEKT S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.
2. Wszystkie dane podawane przez Uczestników na potrzeby Konkursu przekazywane są dobrowolnie, mogą być jednak niezbędne do udziału w Konkursie, a w przypadku Zwycięzców również do odbioru Nagród.
3. Organizator może przetwarzać następujące dane osobowe:
 - a. Uczestnik: imię i nazwisko lub nick/pseudonim, adres e-mail, wszelkie inne dane osobowe zawarte w Pracy (jeśli dotyczy), informacje podane w ramach komunikacji z Organizatorem (jeśli dotyczy);
 - b. Zwycięzca: imię i nazwisko lub nick/pseudonim, adres do korespondencji, informacje wymagane prawnie (np. do celów podatkowych), wizerunek, inne dane osobowe podane w ramach komunikacji z Organizatorem (jeśli dotyczy).
4. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celach przeprowadzenia Konkursu, w którym Uczestnik zamierza wziąć udział, a w szczególności do oceny Prac, przyznania Nagród, ogłoszenia wyników, komunikacji z Uczestnikami oraz przekazania Nagród Zwycięzcom.
5. Szanujemy prawa do prywatności Uczestników, tzn. prawo do dostępu, modyfikacji i usunięcia danych osobowych, ograniczenia ich przetwarzania, przenoszenia, prawo do niepodlegania zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu, a także prawo do wyrażenia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych. Szczegółowe informacje na temat przetwarzania danych osobowych znajdują się w naszej Polityce prywatności, która jest dostępna na stronie: https://regulations.cdprojektred.com/pl/privacy_policy.)

§ 11. ZWOLNIENIE Z ODPOWIEDZIALNOŚCI

Organizator nie pokrywa ewentualnych kosztów poniesionych przez Uczestnika w związku z Konkursem, w tym w związku z przystąpieniem do Konkursu, przygotowaniem i wysłaniem Pracy oraz odbiorem Nagrody, z zastrzeżeniem § 7 powyżej.



§ 12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zasady zostały opublikowane w następujących wersjach językowych: angielski, rosyjski, niemiecki, polski, brazylijski portugalski, francuski, hiszpański (Hiszpania), hiszpański (Ameryka Łacińska), koreański, japoński, chiński uproszczony i chiński tradycyjny.
2. Zasady podlegają polskiemu prawu i będą zgodnie z nim interpretowane.
3. Konkurs nie jest grą hazardową, loterią ani innego rodzaju grą objętą Ustawą z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
4. Zasady wchodzi w życie z dniem 15.07.2024.



ZAŁĄCZNIK A – Oświadczenie rzeczywistego beneficjenta (wzór)

Ja, _____¹, potwierdzam, że jestem rzeczywistym beneficjentem Nagrody w rozumieniu Modelowej Konwencji OECD w sprawie podatku od dochodu i majątku. W szczególności:

- i. Nagrodę otrzymuję na własny użytek, co oznacza wyłączone prawo do decydowania o Nagrodzie po jej otrzymaniu i ponoszenie ryzyka gospodarczego związanego z jej utratą w całości lub części.
- ii. Nie jestem agentem, przedstawicielem, powiernikiem ani żadnym innym podmiotem prawnie lub rzeczywiście zobowiązanym do przekazania całości lub części wynagrodzenia wynikającej z niniejszej umowy innemu podmiotowi.
- iii. Potwierdzam, że spełniam wszystkie wymagania, by zostać uznanym za rezydenta podatkowego² według prawa krajowego i obowiązującej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania.

Wszystkie powyższe warunki są łącznie spełnione.

Zobowiązuję się do niezwłocznego poinformowania Organizatora w przypadku zmiany którejkolwiek z powyższych informacji.

Zwycięzca: _____

Data złożenia podpisu, podpis Zwycięzcy

¹ Należy podać imię i nazwisko Zwycięzcy.

² Należy podać kraj rezydencji podatkowej Zwycięzcy.



ZAŁĄCZNIK B – Deklaracja

Ja, _____³ znany/a również jako _____⁴, potwierdzam, że jestem jednym z autorów modyfikacji _____⁵ i chcę wziąć udział w **Konkursie Modowania z REDkitem do Wiedźmina 3**. Przeczytałem/am i zgadzam się przestrzegać zasad konkursu.

Uczestnik: _____.

Data złożenia podpisu, podpis Uczestnika

³ Należy podać imię i nazwisko Uczestnika.

⁴ Należy podać pseudonim Uczestnika (używanego na stronie modyfikacji dla Pracy).

⁵ Należy podać nazwę modyfikacji.