



REGULAMIN KONKURSU Wspomnienie z Wiedźmina 3: Dzikie Gon

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy dokument („**Zasady**”) opisuje warunki udziału w **Konkursie „Wspomnienie z Wiedźmina 3: Dzikie Gon”** (dalej: „**Konkurs**”).
2. Zapraszamy Cię (dalej będziemy nazywać Cię również „**Uczestnikiem**”) do napisania komentarza dlaczego to Ty powinieś/powinnaś wygrać podpisany przez Jacka Rozenka oraz Adama Badowskiego rocznicowy Displate („**Praca**”).
3. Prosimy o przesłanie nam Pracy w formie wiadomości tekstowej wysłanej w komentarzu do specjalnego polskiego odcinka REDstreams z okazji 10lecia Wiedźmina 3: Dzikie Gon. Szczegółowe wymagania dotyczące zgłoszeń znajdują się w § 4.
4. Nagrody zostaną przyznane Uczestnikom, którzy stworzą najbardziej kreatywne i oryginalne Prace, wyślą je do nas w Czasie Trwania Konkursu i prześlą wszystkie inne niezbędne informacje wyszczególnione w § 6 („**Zwycięzca(-y)**”). W ramach konkursu nagrodzimy 5 Zwycięzców.
5. Konkurs organizowany jest przez CD PROJEKT S.A. z siedzibą w Warszawie (03-301, ul. Jagiellońska 74), wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS nr 0000006865, NIP: 734-28-67-148, z kapitałem zakładowym o wysokości 99.910.510 zł (wpłaconym w całości), dalej zwaną „**Organizatorem**”.
6. Konkurs organizowany jest przy współpracy z GWD Concept Sp. z o. o z siedzibą w Warszawie (02-017, Aleje Jerozolimskie 123A), wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, – XVI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS nr 0000451277, NIP: 9512364589, dalej zwaną „**Partnerem**”.

§ 2. UCZESTNICY

1. W Konkursie mogą wziąć udział osoby, które w dniu wzięcia udziału w Konkursie mają skończone 18 lat oraz posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, tzn. zgodnie z lokalnym prawem mogą dokonywać czynności prawnych, w tym zawierać wiążące umowy.
2. Pracownicy Organizatora lub Partnera, ich 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 zaczyna się 26.05.2025 r. a kończy 01.06.2025 r. o godz. 23:59 CEST („**Czas Trwania Konkursu**”).



1. Wszystkie zwycięskie osoby zostaną wspomniane w komentarzu pod filmem na kanale "The Witcher" na Youtube.
3. Zwycięzcy zostaną ogłoszeni publicznie najpóźniej do 09.06.2025 r.

§ 4. ZGŁOSZENIA

1. Aby wziąć udział w Konkursie, należy przesłać nam Pracę zgodnie z poniższymi Zasadami.
2. Każda Praca powinna być krótkim komentarzem opisującym wspomnienie związane z gośćmi odcinka, grą Wiedźmin 3: Dziki Gon i/lub postaciami z tej gry. Praca musi być napisana samodzielnie, a przy jej tworzeniu nie wolno wykorzystywać technologii sztucznej inteligencji (SI) w żadnym zakresie. Prace niespełniające tych wymagań nie będą brane pod uwagę w Konkursie.
3. Pracę należy przesłać w komentarzu na kanale The Witcher na platformie YouTube, pod nagraniem rocznicowego polskiego odcinka REDstreams. Prace przesłane w jakikolwiek inny sposób nie biorą udziału w Konkursie.
4. W ramach Konkursu można przesłać jedną Pracę. Do udziału w Konkursie zakwalifikuje się tylko pierwsza przesłana Praca. Kolejne Prace nie będą brane pod uwagę w Konkursie.
5. Zgłaszanie Prac w imieniu innych osób nie jest dozwolone.
6. Praca musi spełniać wymogi obowiązującego prawa, w szczególności nie może naruszać praw autorskich, znaków towarowych, własności intelektualnej ani dóbr osobistych innych podmiotów.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia lub dyskwalifikacji Pracy Uczestnika, jeśli:
 - a) narusza przepisy obowiązującego prawa lub niniejsze Zasady Konkursu,
 - b) może zostać uznana za rasistowską, ksenofobiczną, seksistowską, oszczerczą lub w inny sposób obraźliwą, nielegalną lub naruszającą własność intelektualną strony trzeciej lub jej dobra osobiste, lub
 - c) autor w tworzeniu Pracy wspierał się sztuczną inteligencją, korzystał z elementów stworzonych za pomocą sztucznej inteligencji (wygenerowane przez SI assety tekstowe itp.). Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji, czy zgłoszone Prace zostały wygenerowane przy użyciu sztucznej inteligencji, wykorzystując w tym celu dedykowane narzędzia przeznaczone do identyfikacji treści SI.

§ 5. WYNIKI KONKURSU

1. Zwycięzców wybierze jury składające się z pracowników Organizatora, tj. członków zespołu ds. społeczności („**Komisja Konkursowa**”). Komisja Konkursowa będzie się składać z co najmniej 3 osób, przy czym liczba osób w Komisji Konkursowej będzie nieparzysta. Decyzje Komisji Konkursowej podejmowane są zwykłą większością głosów.
2. Komisja Konkursowa wybierze Zwycięzców, biorąc pod uwagę kreatywność i oryginalność Prac oraz ich zgodność z podanym tematem.
3. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna.
4. Nazwiska Zwycięzców zostaną opublikowane na następujących platformach Organizatora:
 - Oficjalny kanał YouTube Organizatora: <https://www.youtube.com/@thewitcher>

§ 6. NAGRODY

1. Zwycięzcy Konkursu otrzymają następującą nagrodę („**Nagrody**”):
2. Displate z grafiką 10lecia Wiedźmina 3: Dziki Gon z podpisami Adama Badowskiego i Jacka Rozenka. Szacowana wartość detaliczna Nagrody: 213 PLN



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. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wynikach Konkursu za pośrednictwem wiadomości prywatnej lub komentarza (sprawdzajcie skrzynki odbiorcze, aby nie przegapić wiadomości). Wiadomość zostanie wysłana w ciągu 7 dni kalendarzowych od dnia, o którym mowa w § 3 pkt 3 powyżej.
6. 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 mailowy, na który zostanie wysłana Nagroda;
7. Jeśli Zwycięzca nie przekaze Organizatorowi wszystkich informacji opisanych powyżej w pkt 5 (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.
8. Jeśli dotyczy, Zwycięzca na żądanie Organizatora musi dostarczyć aktualny i ważny certyfikat rezydencji podatkowej wydany przez kraj rezydencji podatkowej oraz wypełnioną oraz podpisaną Klauzulę rzeczywistego beneficjenta (wzór znajduje się w Załączniku A) przed przekazaniem Nagrody.
9. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone za pośrednictwem publicznych postów na oficjalnych kontach mediów społecznościowych Organizatora, o których mowa powyżej w § 5 pkt 4, nie później niż w terminie podanym w § 3 pkt 3.
10. W przypadku, gdy adres dostawy Nagrody podany przez Zwycięzcę znajduje się na terytorium, na które dostawa Nagrody jest niemożliwa lub znacznie utrudniona z przyczyn niezależnych od Organizatora, Organizator skontaktuje się ze Zwycięzcą w celu ustalenia alternatywnego miejsca dostawy Nagrody. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku, gdy dane podane przez Zwycięzcę nie odpowiadają faktycznej tożsamości odbiorcy, co może skutkować opóźnieniem lub odrzuceniem przesyłki przez przewoźnika lub służby celne. Lista tych terytoriów obejmuje między innymi: Białoruś, Brazylię, Malezję, Rosję, Ukrainę i inne.

§ 7. KOSZTY ZWIĄZANE Z NAGRODAMI

1. Organizator pokrywa koszty wysyłki Nagrody.
2. 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 i informacje te mogą zawierać dane wymagane do wypełnienia zobowiązań podatkowych, przeciwdziałania praniu pieniędzy oraz 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 wysłanie Pracy zgodnie z niniejszymi Zasadami Uczestnik potwierdza, że spełnia wymagania opisane w niniejszych Zasadach.
2. Poprzez wysłanie Pracy Uczestnik wyraża zgodę, by w razie zwycięstwa Organizator użył jego imienia i nazwiska lub nicku, Pracy oraz zawartych w niej informacji podczas ogłaszania wyników Konkursu.
3. Poprzez wysłanie Pracy Uczestnik oświadcza również (z wyjątkiem części odnoszącej się do naszej własności intelektualnej zawartej w grach serii Wiedźmin 3: Dziki Gon lub w innych utworach osadzonych w uniwersum "Wiedźmina 3: Dziki Gon", do których przysługują Nam prawa na podstawie odrębnych umów i porozumień zawartych z osobami trzecimi), że:
 - Praca jest jego własnym i niezależnym dziełem;
 - posiada on na wyłączność wszelkie autorskie prawa osobiste i majątkowe do Pracy, w szczególności prawo do korzystania z niej oraz rozporządzania nią na wszelkich polach eksploatacji, a także otrzymywania wynagrodzenia za korzystanie z Pracy;
 - posiada on wyłączne prawo do udzielania zezwoleń na wykonywanie zależnych praw autorskich;
 - jego opisane powyżej autorskie prawa majątkowe nie są ograniczone ani obciążone żadnymi prawami osób trzecich, a także nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich (innych niż Organizator);
 - nie udzielił on żadnej licencji na korzystanie z Pracy w jakimkolwiek zakresie.

§ 9. PRAWA AUTORSKIE

1. Wysyłając Pracę, Uczestnik przyznaje Organizatorowi niewyłączną, ogólnoswiatową, nieprzenoszalną, nieodpłatną licencję do wykorzystania Pracy na potrzeby Konkursu, w tym do przekazania jej 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 § 9 pkt 1:
 - a. w przypadku Prac zwycięskich i wyróżnionych przyznawana jest na czas nieokreślony;
 - b. zostanie niezwłocznie rozwiązana, jeżeli Uczestnik Konkursu nie zostanie Zwycięzcą w dniu ogłoszenia, o którym mowa powyżej w § 3 pkt 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:
4. Uczestnik: imię i nazwisko lub nick/pseudonim, adres e-mail, wszelkie inne dane osobowe zawarte w Zgłoszeniu (jeśli dotyczy), informacje podane w komunikacji z Organizatorem (jeśli dotyczy);
5. Zwycięzca: imię i nazwisko lub nick/pseudonim, adres do korespondencji, informacje wymagane prawnie (np. do celów podatkowych), wizerunek, inne dane osobowe podane w komunikacji z Organizatorem (jeśli dotyczy).
6. 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.
7. Szanujemy prawa do prywatności Uczestników, tzn. prawo do dostępu, modyfikacji i usunięcia danych osobowych, ograniczenia ich przetwarzania, przenoszenia, prawo do bycia wyłączonym z automatycznie podejmowanych decyzji, w tym profilowania, a także do niezgody na przetwarzanie danych osobowych. Szczegółowe informacje na temat przetwarzania twoich danych osobowych są dostępne w naszej Polityce prywatności tutaj : https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy..)

§ 11. ZWOLNIENIE OD ODPOWIEDZIALNOŚCI

Organizator nie pokryje żadnych ewentualnych kosztów poniesionych przez Uczestnika z powodu Konkursu, w tym związane ze zgłoszeniem uczestnictwa w Konkursie, przygotowaniem i zgłoszeniem Pracy oraz otrzymaniem Nagrody, z zastrzeżeniem § 7.

§ 12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin publikowany jest w następujących wersjach językowych: polskiej.
2. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, wspierany ani administrowany przez właścicieli platform społecznościowych wskazanych powyżej w pkt 4 § 5 ust ani z nimi związany. Z tego powodu każdy Uczestnik Konkursu zwalnia te podmioty z wszelkiej odpowiedzialności związanej z Konkursem.
3. Zasady podlegają polskiemu prawu i będą zgodnie z nim interpretowane.
4. Konkurs nie jest grą hazardową, loterią ani innego rodzaju grą objętą Ustawą z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
5. Zasady wchodzą w życie z dniem 26.05.2025 roku.

**ZAŁĄCZNIK A – Klauzula rzeczywistego beneficjenta (wzór)**

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

- i. Nagrodę otrzymuję na rzecz własną, 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 podatkowego w² 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.