

Regulamin Klubu Fanów Scooby-Doo

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Klubu Fanów Scooby-Doo jest Galapagos Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, kod pocztowy 04-204 przy ul. Jordanowskiej 12, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000280546, NIP 521-344-54-09, kapitał zakładowy 50.000 złotych, zwana dalej „Organizatorem”, przy czym Organizator może powierzyć wykonywanie określonych czynności związanych z organizacją i realizacją Konkursu podmiotom współpracującym, zwanym dalej „Podmiotami współpracującymi”.
2. Podmiotami współpracującymi są:
 - a. KORE Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, kod pocztowy 01-804 przy ul. Granowskiej 14, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRS 0000206537
 - b. Nethouse – z siedzibą w Krakowie, kod pocztowy 31-135, przy ul. Batorego 7/9 wpisana do rejestru działalności gospodarczej w Krakowie pod nr 1500/2002.
3. Zasady członkostwa w Klubie zawarte są w niniejszym Regulaminie. Regulamin Klubu Fanów Scooby-Doo dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie www.scooby-doo-klub.pl.
4. Członkostwo w Klubie jest jednoznaczne z akceptacją przez uczestnika niniejszego Regulaminu.

§ 2 WARUNKI I ZASADY CZŁONKOSTWA W KLUBIE

1. Członkostwo w Klubie przeznaczone jest dla osób fizycznych, które ukończyły 18. rok życia, oraz – z zastrzeżeniem ust. 2 poniżej – dla osób poniżej 18. roku życia, zamieszkałych na terenie Polski, które zgłoszą swoje uczestnictwo w Klubie zgodnie ze szczegółowymi zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie (dalej „Uczestnik” lub „Fan”).
2. W przypadku osób poniżej 18. roku życia do rejestracji wymagane jest wyrażenie zgody przez jednego z rodziców albo opiekunów prawnych Uczestnika na jego udział w Klubie. Wyrażenie zgody następuje w drodze elektronicznej (poprzez przesłanie maila na adres: klub@scooby-doo.com.pl o treści „*Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka (imię i nazwisko dziecka) w Klubie Fanów Scooby-Doo i aktywnościach organizowanych w ramach Klubu, w tym konkursach organizowanych zgodnie z udostępnionym mi wzorem regulaminu*”) pomiędzy rodzicami (opiekunami prawnymi) Uczestnika a Organizatorem w ciągu 7 dni od chwili zgłoszenia chęci Uczestnictwa w Klubie. Brak nadesłania zgody rodziców w terminie określonym powyżej, powoduje automatyczne anulowanie zgłoszenia uczestnictwa oraz usunięcie wszelkich danych osobowych, zgromadzonych w tym czasie.
3. Członkami Klubu nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora konkursu – Galapagos Sp. z o.o., oraz Podmiotów współpracujących – KORE Sp. z o.o. oraz Nethouse, a także członkowie najbliższej rodziny tych osób. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców małżonków, kuzynów i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
4. Nowa edycja Klubu Fanów Scooby-Doo trwa od 01.06.2016 do 1.06.2017.
5. Aby stać się członkiem Klubu, należy wejść na stronę www.scooby-doo-klub.pl i dokonać rejestracji. Następnie należy podać swoje dane, zaakceptować regulamin członkostwa i wyrazić zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w celach marketingowych przez GALAPAGOS Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Jordanowskiej 12.
6. Dane podane przez Uczestnika przy rejestracji powinny być prawdziwe i prawidłowe. Podanie nieprawdziwych lub błędnych danych będzie skutkowało utrudnieniami komunikacyjnymi

pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem Klubu. Jednocześnie Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe lub nieprawdziwe dane podane przez Uczestnika przy rejestracji.

7. Osoby, które już były Uczestnikami Klubu we wcześniejszej edycji, dołączają do nowej edycji klubu poprzez zalogowanie się na stare hasło i login.

§ 3 PRZYWILEJE PRZYNALEŻNOŚCI DO KLUBU SCOOPY-DOO

1. Celem uczestnictwa w nowej edycji Klubu Fanów Scooby-Doo jest zdobywanie kolejnych poziomów łap poprzez zbieranie punktów za wykonywane aktywności dostępnych dla Uczestników Klubu opisanych niżej oraz uzyskiwanie z tego tytułów nagród i przywilejów określonych poniżej. Aby osiągnąć poziom danej łapy, trzeba zebrać odpowiednią liczbę punktów wyszczególnioną poniżej.
2. W momencie uzyskania odpowiedniej liczby punktów, wyszczególnionej poniżej, zostaje odblokowany kolejny kolor łapy, a Uczestnik Klubu otrzymuje możliwość odebrania nagrody za osiągnięcie danego poziomu łapy. Odblokowane nagrody są wyświetlane w dolnej części zakładki „twój profil”. W przypadku nagrody możliwej do pobrania lub użytkowania w wersji online, zostaje odblokowana kłódka i nagroda jest do pobrania/użytkowania po kliknięciu w odblokowane pole nagrody. W przypadku nagród rzeczowych Administrator wysyła nagrody pocztą w ciągu 21 dni od uzyskania dostępu do nagrody. Po zebraniu liczby punktów odpowiadającej danemu poziomowi łapy, liczba punktów się zeruje, a uczestnik uzyskuje status danej łapy i rozpoczyna etap zbierania punktów na poczet kolejnego poziomu łapy.
3. Każdy Fan przynależący do Klubu ma prawo do zbierania punktów poprzez:
 - a. udostępnianie na swoim profilu na portalu Facebook materiałów promocyjnych (graficznych i filmowych) zamieszczonych na stronie klubu w zakładce „udostępnij”. Każdy materiał można udostępnić tylko raz. Po udostępnieniu materiał jest usuwany z listy materiałów do udostępnienia. Za każde udostępnienie na konto Uczestnika Klubu Fanów Scooby-Doo doliczane są punkty wyszczególnione w dalszej części regulaminu.
 - b. zapraszanie do uczestnictwa w Klubie osób trzecich poprzez wpisanie w części „Zaproś znajomych” znajdującej się w zakładce „Twój profil” pojedynczego adresu email oraz zatwierdzenie go poprzez kliknięcie w przycisk „wyślij”. Jednego znajomego można zaprosić tylko raz. Za zaproszenie znajomego, który nie został jeszcze zaproszony, każdorazowo Uczestnik Klubu Scooby-Doo otrzyma 1 punkt.
 - c. branie udziału w konkursach z nagrodami. W każdym comiesięcznym konkursie można wziąć udział tylko raz. Za udział w konkursie Uczestnik Klubu Scooby-Doo otrzyma 2 punkty.
 - i. W ramach Klubu Fanów Scooby-Doo co miesiąc od 1 czerwca 2016 r. przez 11 miesięcy działalności Klubu będzie przeprowadzany odrębny konkurs.
 - ii. W 12. miesiącu działalności Klubu zostanie przeprowadzony Wielki Scooby-Finał.
 - iii. Konkursy będą mieć formę testową lub formę opisową.
 - iv. Do konkursów w 11 miesiącach działalności Klubu będą mogli przystępować wszyscy Uczestnicy Klubu.
 - v. Do konkursu w 12. miesiącu nowej edycji Klubu (Scooby-Finału) będą mogli przystąpić Uczestnicy Klubu, którzy w ciągu ostatnich 12 miesięcy zakupili co najmniej 1 film na DVD z serii Scooby-Doo i będą posiadać dowód tego zakupu (zdjęcie bądź skan paragonu lub faktury należy przesłać wraz z odpowiedzią w formularzu konkursowym).

- vi. Zasady kolejnych konkursów będą opisywane w oddzielnych regulaminach, opracowanych według jednego wzoru załączonego do niniejszego Regulaminu. Zmiany w regulaminach konkursowych będą podyktowane wyłącznie rodzajem zadania konkursowego oraz rodzajem i liczbą nagród.
 - vii. Aby wziąć udział w konkursie, należy zapoznać się z regulaminem i go zaakceptować poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola w formularzu konkursowym.
 - d. zbieranie punktów w ramach przeprowadzanych aktywności. Punkty są przyznawane automatycznie lub ręcznie przez administratora za:
 - i. Zaproszenie do Klubu znajomego – 1 pkt.
 - ii. Udostępnienie zdjęcia na Facebooku – 2 pkt.
 - iii. Udostępnienie video na Facebooku – 2 pkt.
 - iv. Udział w konkursie – 2 pkt.
4. Aktualny poziom łąpy oraz liczba zgromadzonych punktów wyświetla się w polach pod avatarom widocznym w zakładce „twój profil”.
 5. Uczestnik Klubu może sprawdzić historię swoich aktywności i przyznanych punktów w polu „historia punktów” znajdującym się w zakładce „twój profil”.
 6. Nagrody za uzyskanie odpowiednich progów punktowych:
 - a. Żółta łąpa – aby ją zdobyć, należy zebrać 10 punktów. Po jej odblokowaniu członek Klubu otrzymuje możliwość pobrania tapety na komputer.
 - b. Pomarańczowa łąpa – aby ją zdobyć należy zebrać 20 nowych punktów. Po jej odblokowaniu członek Klubu otrzymuje możliwość pobrania aplikacji do wstawienia zdjęcia lub inne nagrody przekazane przez partnerów Klubu, widoczne po zdobyciu danej liczby punktów.
 - c. Czerwona łąpa – aby ją zdobyć, należy zebrać nowych 30 punktów. Po jej odblokowaniu uczestnik Klubu otrzymuje możliwość dostępu do gry online.
 - d. Brązowa łąpa – aby ją zdobyć, należy zebrać nowych 50 punktów. Po jej odblokowaniu Uczestnik otrzymuje książkę wydawnictwa Zielona Sowa przekazaną przez Partnera Klubu.
 - e. Zielona łąpa – aby ją zdobyć, należy zebrać nowych 70 punktów. Po jej odblokowaniu otrzymuje się bidon Scooby-Doo.
 - f. Niebieska łąpa – aby ją zdobyć, należy zebrać nowych 90 punktów. Po jej odblokowaniu otrzymuje się zestaw gadżetów-niespodzianek ze Scooby-Doo.
 7. Organizator będzie miał prawo zapraszać Klubowiczów do dodatkowych aktywności, które będą publikowane w Aktualnościach drogą elektroniczną. Organizator ma prawo przyznawać w ramach ogłoszonych dodatkowych aktywności dodatkowe punkty określone każdorazowo w informacji o nowej aktywności. Organizator jednocześnie zastrzega, że w zależności od konkretnych nowych aktywności liczba punktów może być inna.
 8. Organizator zastrzega sobie możliwość dodania i aktywowania kolejnych poziomów łąp i przypisanych im liczb punktów wraz z dodatkowymi nagrodami.
 9. Przeniesienie punktów na innego Uczestnika Klubu nie jest możliwe.
 10. Punkty nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
 11. Wszelkie wątpliwości związane z zarejestrowanymi punktami i aktywnościami należy kierować do Administratora Klubu poprzez wpisanie zapytania w zakładce „kontakt”.

12. Jeśli nie postanowiono inaczej, zgromadzone punkty wygasają po upływie roku od momentu ich uzyskania.

§ 4 USTANIE UCZESTNICTWA W KLUBIE

1. Organizator może wypowiedzieć Uczestnikowi uczestnictwo w Klubie w każdym czasie w przypadku, gdy Uczestnik narusza zasady niniejszego Regulaminu. Wypowiedzenie takie nastąpi w formie pisemnej. Uczestnikowi przysługuje prawo odwołania się od wypowiedzenia w terminie 14 dni od otrzymania zawiadomienia o wypowiedzeniu, wysyłając pisemne odwołanie zawierające uzasadnienie na adres Organizatora.
2. Zakończenie uczestnictwa w Klubie jest równoznaczne z utratą zgromadzonych Punktów.
3. Z chwilą doręczenia Organizatorowi Klubu oświadczenia Uczestnika o rezygnacji z udziału w Klubie, Organizator zaprzestaje przetwarzania danych osobowych tego Uczestnika w celach realizacji Klubu. Organizator zastrzega jednak prawo przechowywania danych (z wyłączeniem ich upubliczniania) wyłącznie dla prawnie usprawiedliwionych celów.

§ 7 INFORMACJE

1. Administrator informuje, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do uzyskania nagród oraz zawiadomienia o wyniku ewentualnych reklamacji. Dane osobowe udostępnione w zgłoszeniu lub na dalszych etapach uczestnictwa w klubie będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r., nr 101, poz. 926 z późn. zm.) wyłącznie dla celów realizacji przynależności do Klubu, w szczególności gromadzenia zgłoszeń, przyznawania nagród.
2. Administratorem danych osobowych jest Galapagos Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, kod pocztowy 04-204 przy ul. Jordanowskiej 12, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000280546, NIP 521-344-54-09.
3. Uczestnik ma prawo do dostępu do treści swoich danych, ich poprawiania, żądania ich usuwania, jak również do kontroli przetwarzania jego danych osobowych zgodnie z art. 32 ust. 1 ustawy o ochronie danych osobowych.
4. Kontakt z organizatorem Klubu Fanów Scooby-Doo jest możliwy poprzez formularz kontaktowy zamieszczony w zakładce Kontakt na stronie www.scooby-doo-klub.pl.

§ 8 REKLAMACJE

1. Reklamacje związane z funkcjonowaniem nowej edycji Klubu Fanów Scooby-Doo trwającej od 01.06.2016 do 1.06.2017 r. można zgłaszać do 30.06.2017.
2. Wszelkie reklamacje dotyczące uczestnictwa w Klubie Uczestnicy powinni zgłaszać na piśmie, podając imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika oraz dokładny opis i uzasadnienie reklamacji. Reklamację należy przesłać listem poleconym na adres Organizatora: Galapagos Sp. z o.o., 04-204 Warszawa, ul. Jordanowskiej 12 z dopiskiem „Klub Fanów Scooby-Doo”, co usprawni proces rozpatrywania reklamacji.
3. Reklamacje rozpatrywane są w terminie 15 dni roboczych od daty ich otrzymania przez Organizatora. O wyniku reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany pisemnie w wyżej wymienionym terminie na adres podany w zgłoszeniu reklamacyjnym.

§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie internetowej www.scooby-doo-klub.pl oraz w siedzibie Organizatora.

2. Uczestnik zobowiązuje się do korzystania ze strony internetowej Klubu wyłącznie w celach związanych z udziałem w Klubie, zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz aktualnymi zasadami korzystania z Klubu, określonymi przez Organizatora.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania lub zaniechania Uczestników.
4. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za podanie przez Uczestnika niewłaściwych lub nieprawdziwych danych Uczestnika w trakcie Konkursu.
5. Wszystkie treści zawarte w materiałach reklamowych lub promocyjnych związanych z Konkursem mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają jedynie postanowienia niniejszego Regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
6. Organizator może wykluczyć Uczestnika z udziału w Klubie w przypadku naruszenia przez Uczestnika postanowień niniejszego Regulaminu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji w całym czasie trwania Klubu, czy Uczestnicy spełniają warunki określone w niniejszym Regulaminie. W tym celu może żądać od Uczestnika złożenia określonych oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Niespełnienie warunków określonych w Regulaminie lub wynikających z przepisów prawa powoduje wykluczenie danego Uczestnika z Klubu z jednoczesnym wygaśnięciem jego prawa do nagród.
8. Uczestnicy, wobec których zajdzie podejrzenie, że ingerują w mechanizm Klubu lub postępują w sposób niezgodny z zasadami Klubu lub Regulaminem mogą zostać decyzją Organizatora wykluczeni z udziału w Klubie lub utracić prawo do nagród.
9. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z realizacją Konkursu będą rozstrzygane polubownie, a w razie niemożności osiągnięcia porozumienia w ten sposób spór zostanie poddany pod rozstrzygnięcie przez sąd powszechny.
10. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa.