

REGULAMIN KONKURSU
„Gaming Room!”

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu jest MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Polczyńska 93/6, 01-301 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000537041 o numerze NIP: 5272728014, kapitał zakładowy: 5 000,00 zł, zwana dalej **Organizatorem**, który działa na rzecz firmy Lenovo Technology B.V. sp. z o.o.
2. Konkurs trwa od dnia **07.10.2025** do dnia **26.10.2025** do godz. **00:00**.
3. Konkurs skierowany jest do osób, które chcą zmienić wyposażenie swojego pokoju w taki sposób, aby nie tracąc dotychczasowej funkcji stał on się „Pokojem gracza”.
4. Konkurs prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, za pośrednictwem strony internetowej Konkursu, znajdującej się pod adresem www.lenovogaming.pl/gamingroom, zwanej dalej Stroną konkursową.
5. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu przepisów Kodeksu cywilnego.
6. W Konkursie mogą brać udział wyłącznie osoby fizyczne, które ukończyły 18 rok życia, będące konsumentami w rozumieniu art. 22 ustawy Kodeks cywilny, mające stałe miejsce zamieszkania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych i które skutecznie przystąpiły do Konkursu w sposób opisany w ust. 4 niniejszego paragrafu (dalej: „Uczestnik”).
7. W Konkursie nie mogą wziąć udziału pracownicy Organizatora lub Agencji ani ich małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, przysposobieni, przysposabiający. W przypadku, gdy Zwycięzcami Konkursu lub Uczestnikami, którym przyznana zostanie Nagroda okażą się osoby wymienione w niniejszym punkcie, osoby te tracą uprawnienie do Nagrody.

§2 WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu (dalej „Uczestnik”) może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna o pełnej zdolności do czynności prawnych, zamieszkała na terytorium Polski, która spełni wymagania przewidziane niniejszym Regulaminem.
2. W Konkursie mogą brać udział osoby, które posiadają pisemną zgodę właściciela dokonanie wyposażenia „Pokoju gracza”, zgodnie z warunkami Konkursu.
3. Urządzenia pokoju dokona z Organizator wraz z podmiotami współpracującymi.
4. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się do wzięcia udziału w nagraniu filmu w czasie trwania realizacji nagrody Konkursu. Dokładny termin nagrania filmu zostanie wskazany przez Organizatora po wyłonieniu Zwycięzcy Konkursu.

§3 ZADANIE KONKURSOWE

1. Aby wziąć udział w Konkursie należy do dnia **26.10.2025** do godz. **23:59** przesłać Organizatorowi za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego udostępnionego przez Organizatora na Stronie konkursowej zgłoszenie do Konkursu zawierające:
 - a) link do przygotowanego przez Uczestnika Konkursu, krótkiego filmu (1-5 minut) udostępnionego przez Uczestnika Konkursu na portalu YouTube lub Dysku Google (dostęp do filmu może mieć charakter publiczny lub niepubliczny wg uznania Uczestnika Konkursu) w treści, którego Uczestnik Konkursu:
 - zaprezentuje swój pokój przeznaczony do wyposażenia w sprzęt gamingowy,
 - uzasadnienie, dlaczego to właśnie Twój pokój powinniśmy wyposażyć,
 - film nie może zawierać wizerunku żadnych innych osób poza Uczestnikiem Konkursu,

- b) skan zgody właściciela nieruchomości na dokonanie przez Organizatora, w ramach Konkursu, wyposażenia pokoju Uczestnika Konkursu (wzór zgody stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu),
2. Imię i miasto zamieszkania Zwycięzcy Konkursu może być ujawnione publicznie.
 3. Przystąpienie do Konkursu poprzez czynności oznaczone w pkt 1 jest równoznaczne z tym, że Uczestnik Konkursu:
 - a) akceptuje niniejszy Regulamin i zobowiązuje się do jego przestrzegania,
 - b) wyraża zgodę na wykorzystywanie przez Organizatora swojego imienia, nazwy miasta zamieszkania i wizerunku dla celów Konkursu oraz filmu, który zostanie nakręcony podczas realizacji nagrody Konkursu,
 - c) oświadcza, że przysługuje mu całokształt autorskich praw majątkowych i osobistych do filmu stanowiącego element zgłoszenia konkursowego, zaś prawa te nie są obciążone w jakimkolwiek zakresie i na rzecz jakichkolwiek podmiotów trzecich, a w przypadku wygranej w Konkursie zobowiązuje się on przenieść na rzecz Organizatora autorskie prawa majątkowe do tego filmu oraz zaakceptować ograniczenia jego autorskich praw osobistych w zakresie oznaczonym umową jaką zawrze z Organizatorem jako zwycięzca Konkursu,
 4. Szczegółowe oznaczenie praw i obowiązków Zwycięzcy Konkursu oraz Organizatora zostanie uregulowane w odrębnym oświadczeniu, którego wzór stanowi Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.

§4 ZASADY WYŁANIANIA ZWYCIĘZCY

1. Spośród Uczestników, którzy prawidłowo wykonają zadanie konkursowe i spełnią wymogi Regulaminu, Komisja Konkursowa wybierze jednego Zwycięzcę nagrody głównej biorąc pod uwagę kreatywność oraz poziom wykonania zadania konkursowego, któremu zostanie przyznana Nagroda główna opisana poniżej w § 5 pkt 2.
2. Dla 30 pierwszych zgłoszeń zostanie przyznana nagroda opisana poniżej w § 5 pkt 3.
3. Termin składania zgłoszeń Organizator ustala na przedział czasu od dnia **07.10.2025** do dnia **26.10.2025** do **23:59**.
4. Organizator powoła trzyosobowe Jury Konkursowe, które w głosowaniu jawnym, zwykłą większością głosów, dokona wyboru jednego Zwycięzcy Konkursu, którego zgłoszenie konkursowe uzna za najciekawsze.
5. Decyzja Jury Konkursowego jest ostateczna. Przy wyborze najciekawszego zgłoszenia Jury Konkursowe będzie się kierować własnym uznaniem.
6. Jury Konkursowe dokona wyboru Zwycięzcy Konkursu w terminie do 5 dni od zakończenia Konkursu.
7. Imię i miasto zamieszkania Zwycięzcy Konkursu zostanie podane do publicznej wiadomości po zawarciu przez niego z Organizatorem umowy, o której mowa w § 2 pkt 4 Regulaminu.
8. Film, o którym mowa w § 2 pkt 4 powyżej nie będzie obejmował ujęć innych pomieszczeń nieruchomości, w której znajduje się wyposażony pokój oraz wizerunku osób innych niż Zwycięzca Konkursu oraz współpracownicy Organizatora.
9. Film, o którym mowa w § 2 pkt 4 będzie opublikowany przez Organizatora zgodnie z jego uznaniem dla celów promocyjno-reklamowych na kanałach komunikacyjnych oraz Social Media marki Lenovo Legion i YouTube Lenovo Polska, zaś Zwycięzca Programu składając zgłoszenie do niniejszego Konkursu wyraża bezwarunkowo i nieodpłatnie zgodę na wykorzystanie w tym filmie jego wizerunku.

§5 NAGRODA

1. Fundatorem nagród jest Lenovo Technology B.V. sp. z o.o.
2. W skład nagrody głównej wchodzi:
 - a) Laptop Lenovo Legion Pro 7i z kartą graficzną NVIDIA® GeForce RTX™ 5090
 - b) Monitor Lenovo Legion R27q-30
 - c) Klawiatura Lenovo Legion K510
 - d) Mysz bezprzewodowa Lenovo Legion M600s
 - e) Słuchawki bezprzewodowe Lenovo Legion H600

- f) Podkładka po myszkę
 - g) Kamera internetowa Logitech Brio K4
 - h) Biurko gamingowe z elektryczną regulacją wysokości
 - i) Fotel gamingowy Diablo
 - j) Ledon z Logo Lenovo Legion
 - k) Ledon z Logo NVIDIA
3. Nagrodą dla pierwszych 30 zgłoszeń jest plecak na laptopa marki Lenovo.
 4. Nagroda podlega opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych w zryczałtowanej wysokości 10% wartości Nagrody, stosownie do postanowień art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych. Zobowiązaniem do odprowadzenia tego podatku jest Organizator.
 5. Zwycięzcy Konkursu przysługuje prawo do rezygnacji z Nagrody. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę Konkursu z Nagrody, nagroda ta przepada.
 6. Uczestnik Konkursu przyjmuje do wiadomości, że nie ma możliwości zamiany nagrody rzeczowej na inną nagrodę lub nagrodę pieniężną. Decyzja o przyznaniu nagrody jest ostateczna.
 7. Niezrealizowanie nagrody w trakcie Konkursu z winy innego podmiotu niż Organizator skutkuje wygaśnięciem prawa do Nagrody.

§6 POWIADOMIENIE O NAGRODZIE

1. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi pomiędzy **27.10.2025 – 31.10.2025 r.** na stronie Konkursu.
2. Organizator Konkursu poinformuje Zwycięzcę telefonicznie oraz w prywatnej wiadomości e-mail.
3. Zwycięzca konkursu w ciągu 5 dni roboczych przekaże Organizatorowi podpisane oświadczenie będące załącznikiem nr 2 do Regulaminu Konkursu.
4. Zwycięzca Nagrody zobowiązany jest w ciągu 2 dni od momentu otrzymania szczegółów kontraktu do podjęcia decyzji o jego podpisaniu.
5. Organizator Konkursu wraz ze Zwycięzcą Konkursu ustalą termin realizacji Nagrody Konkursu, lecz nie później niż **30.11.2025 r.**
6. Wszelkie informacje dotyczące przebiegu realizacji Nagrody Konkursu mają charakter poufny, naruszenie ich mają zastosowanie przepisy o odpowiedzialności deliktowej (art. 415 Kodeksu cywilnego)

§ 7 PROCEDURA POSTĘPOWANIA REKLAMACYJNEGO

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane w formie pisemnej na adres korespondencyjny Organizatora: MKT Group sp. z o.o. ul. Połczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa lub za pośrednictwem e-mail na adres: gamingroom@lenovogaming.pl w terminie do 14 dni od zakończenia Konkursu (w przypadku reklamacji w formie pisemnej decyduje data stempla pocztowego).
2. Reklamacja powinna zawierać:
 - a. dopisek na kopercie: „Konkurs - Gaming Room”.
 - b. wskazanie imienia, nazwiska, adresu do korespondencji oraz numeru telefonu kontaktowego osoby składającej reklamację;
 - c. uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji;
 - d. podpis reklamującego (w przypadku reklamacji w formie pisemnej).
3. Wszelkie reklamacje będą rozpatrywane przez Komisję Reklamacyjną powołaną przez Organizatora. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie odpowiadającej sposobowi złożenia reklamacji w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji przez Organizatora
4. Osoba składająca reklamację zostanie powiadomiona o decyzji Komisji Reklamacyjnej listem poleconym wysłanym na jej adres w terminie 7 dni od daty rozpoznania reklamacji.

§ 8 DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

1. Administratorem danych osobowych uczestników podanych w związku z udziałem w Konkursie, jest Organizator MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Polczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa)
2. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych oraz Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE
3. Dane Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i prowadzenia Konkursu, w tym przyznania Nagrody, zawarcia umowy wyposażenia pokoju. Szczegółowe informacje co do przetwarzania danych osobowych Uczestników Konkursu określone zostały w Polityce Prywatności Konkursu dostępnej na stronie internetowej Konkursu.
4. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników Konkursu na potrzeby przeprowadzenia Konkursu może zostać powierzone osobom trzecim współpracującym z Organizatorem.
5. Organizator jest uprawniony do przysyłania Uczestnikom Konkursu, za pomocą środków komunikacji elektronicznej, informacji dotyczących uczestnictwa w Konkursie, które nie stanowią informacji handlowej.
6. Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do danych osobowych i ich poprawiania oraz żądania usunięcia tych danych. Administrator danych informuje, że podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.

§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie będą miały powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
2. Regulamin Konkursu udostępniony będzie do publicznej wiadomości na stronie internetowej Konkurs www.lenovogaming.pl/gamingroom oraz w biurze Organizatora.
3. W uzasadnionych okolicznościach oraz z ważnych przyczyn, Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian do niniejszego Regulaminu, o ile nie naruszy to praw nabytych przez Uczestników. Przez ważny powód należy rozumieć przyczynę, która ma znaczenie doniosłe z punktu widzenia danego stosunku prawnego i danych okoliczności, przy czym dany stosunek, układ okoliczności oraz kontekst decydują o tym, jakie przyczyny są ważne.
4. Bez uszczerbku dla praw nabytych przez Uczestników, w przypadku wystąpienia siły wyższej, Organizator będzie uprawniony do zawieszenia Konkursu ze skutkiem natychmiastowym do czasu ustania siły wyższej. Zdarzenie siły wyższej obejmuje w szczególności: (i) akty władzy wykonawczej lub ustawodawczej tj. zgodność z wszelkimi działaniami, nakazami, instrukcjami, wnioskami lub kontrolą ze strony jakichkolwiek władz rządowych lub osób działających w ich imieniu oraz (ii) zakłócenia, brak dostępności albo niedostateczna podaż produktów (lub ich części lub komponentów) lub usług lub jakichkolwiek obiektów produkcyjnych, wytwórczych, magazynowych, transportowych, dystrybucyjnych czy dostawczych z jakiegokolwiek przyczyny, w tym wojny, niepokojów, rozruchów, czynów terrorystycznych, czynów wrogich, sabotażu, embarga, strajków, przerw w pracy, trudności z pozyskaniem lub zatrudnieniem siły roboczej, epidemii, pożarów, powodzi, katastrof, wypadków lub awarii, zamknięcia zakładu w celu przeprowadzenia napraw, konserwacji lub inspekcji, warunków pogodowych lub wszelkich innych przyczyn, mieszczących się lub nie w tej samej klasie lub rodzaju przyczyn wyszczególnionych powyżej, które leżą poza kontrolą Organizatora i których Organizator nie może uniemożliwić ani im zapobiec mimo stosowania uzasadnionej staranności. W przypadku wystąpienia siły wyższej, Organizator bez zbędnej zwłoki poinformuje o tym zdarzeniu Uczestników za pośrednictwem wiadomości e-mail lub za pośrednictwem strony internetowej www.lenovogaming.pl/gamingroom
5. Zmiany Regulaminu nie mogą pogorszyć sytuacji Uczestników. Zmiany te obowiązują od dnia ich ogłoszenia lub od późniejszego dnia wskazanego przez Organizatora w treści informacji o zmianie. O wszelkich zmianach treści Regulaminu Uczestnicy będą informowani za pośrednictwem wiadomości e-mail. Jeżeli udzielenie informacji za pośrednictwem wiadomości e-mail nie jest możliwe, zmiany będą ogłaszane na stronie internetowej: www.lenovogaming.pl/gamingroom

6. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, ani zakładem wzajemnym, w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
7. Załączniki do Regulaminu stanowią jego integralną część.

Załącznik nr 1
do Regulaminu Konkursu „Gaming Room1”.

ZGODA
na udostępnienie nieruchomości

Ja/my niżej podpisany/podpisani:

Imię:

Nazwisko:

Niniejszym wyrażam/wyrażamy zgodę na udostępnienie stanowiącej moją/naszą własność nieruchomości w zakresie realizacji Konkursu przez Organizatora Konkursu, **w przypadku zwycięstwa w tym Konkursie.**

Imię i nazwisko Uczestnika Konkursu:

Adres zamieszkania:

.....

Udostępnienie opisanej wyżej nieruchomości, we wskazanym zakresie określonym w Regulaminie Konkursu na podstawie niniejszej Zgody jest nieodpłatne.

Administratorem danych osobowych wskazanych w niniejszej Zgodzie jest MKT Group sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie, 01-456 Warszawa, ul. Mroczna 5a/45. Dane te będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r, o ochronie danych osobowych i wyłącznie w celach prawidłowego przeprowadzenia Konkursu „Gaming Room”. Przysługuje Panu/Pani/Państwu prawo dostępu do danych osobowych i ich poprawiania oraz żądania usunięcia tych danych.

Administrator danych informuje, że podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie przez Uczestnika Konkursu.

.....
czytelny podpis właściciela/współwłaściciela nieruchomości

Warszawa, dnia/...../ 2025 r.

OŚWIADCZENIE ZWYCIĘZCY KONKURSU

1. W związku z zostaniem zwycięzcą konkursu pod nazwą „Gaming Room” („Konkurs”) zorganizowanym przez MKT Group Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą przy ul. Mrocznej 5a/45, 01-456 Warszawa („Organizator konkursu”) wyrażam zgodę na upublicznienie mojego imienia i miasta zamieszkania w celu ogłoszenia wyniku konkursu oraz rozpowszechnianie mojego wizerunku utrwalonego w filmie i zdjęciach stworzonych podczas wyposażania pokoju w kanałach komunikacji Facebook, Instagram, Youtube Lenovo Technology B.V. Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością oddział w Polsce z siedzibą przy ul. Gottlieba Daimlera 1, 02-460 Warszawa dla celów marketingowych.
2. Wyrażam nieodwołalną zgodę na wykorzystanie i rozpowszechnianie przez Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. mojego wizerunku utrwalonego w materiałach, w tym utworach w myśl Prawa autorskiego, które powstaną w ramach świadczenia usług lub wykonywania czynności objętych Umową.
3. Moja zgoda w szczególności obejmuje prawo do:
 - a. udostępniania lub rozpowszechniania mojego wizerunku na stronach internetowych należących do Lenovo Technology B.V. sp. z o.o.;
 - b. udostępnianie lub rozpowszechnianie mojego wizerunku na profilach i kontaktach posiadanych przez Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. w ramach serwisu youtube, facebook, twitter lub instagram;
 - c. przetwarzanie mojego wizerunku poprzez obróbkę cyfrową i kadrowanie przez Organizatora Konkursu lub na jego zlecenie przez podmioty trzecie;
 - d. łączenie mojego wizerunku z innymi utworami lub wizerunkami innych osób;
 - e. zestawianie mojego wizerunku z innymi wizerunkami;
 - f. (dalej łącznie jako: „Zezwolenia”).
4. Udzielone przeze mnie Zezwolenia dotyczą nieograniczonego ilościowo, czasowo i terytorialnie korzystania przez Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. z mojego wizerunku i głosu.
5. Oświadczam, iż w ramach Zezwoleń Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. przysługuje wyłączne prawo decydowania o formie i czasie wykorzystania mojego wizerunku, głosu i wypowiedzi, utrwalonych w materiałach lub utworach wykreowanych w ramach świadczenia usług objętych realizacją nagrody konkursu, w całości lub w postaci dowolnych fragmentów.
6. Oświadczam, iż Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. w ramach Zezwoleń przysługuje prawo do przenoszenia wszelkich praw wynikających z oświadczenia wskazanego w ust. 2 na podmioty powiązane z nim w sposób kapitałowy lub osobowy, przy czym pod pojęciem powiązania kapitałowego rozumie się posiadanie w danej spółce jakkolwiek ilości udziałów lub akcji, natomiast pod pojęciem powiązania osobowego rozumie się fakt zasiadania w organach danej spółki kapitałowej osoby współpracującej z zamawiającym. Przeniesienie powyższych praw na osoby trzecie, niezwiązane ze Zamawiającym, wymaga jednak mojej pisemnej zgody.
7. W związku ze złożeniem niniejszego Oświadczenia, w tym w związku z udzieleniem Zezwoleń, nie przysługuje mi od Organizatora Konkursu i Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. żadne wynagrodzenie.

Podpis Zwycięzcy Konkursu

Zostałem/łam powiadomiony/a, że administratorem danych przetwarzanych w związku z rozpowszechnianiem mojego wizerunku jest MKT Group Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością oddział w Polsce z siedzibą przy ul. Mrocznej 5a/45, 01-456 Warszawa. Zostałem poinformowany/a, że zgodę mogę w każdej chwili cofnąć. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania przez jej cofnięciem. Więcej informacji na temat przysługujących mi praw odnośnie do moich danych osobowych i jak administrator przetwarza dane osobowe, zawarte jest w załączonej polityce prywatności.

Podpis Zwycięzcy Konkursu

Przebieg projektu

7.10.2025 - 26.10.2025 godz. 00:00 – czas na przesyłanie zgłoszeń (20 dni)

To jest czas, kiedy przesyłasz do nas swoje zgłoszenie. W nagraniu pokaż nam i powiedz, dlaczego to właśnie Twój pokój zasługuje na wyposażenie w gamingowy sprzęt?

27.10.2025 – 31.10.2025 – jury wybiera i ogłaszamy zwycięzcę (5 dni)

1.11.2025 – 30.11.2025 – czas na formalności i urządzenie pokoju

Ekipa Lenovo z Matura To Bzdura i Do Roboty przyjedzie do Ciebie i wyposaży Twój pokój w profesjonalny sprzęt gamingowy.

Polityka Prywatności

Poniżej znajdziesz informacje co robimy z Twoimi danymi osobowymi, które nam podajesz przystępując jako uczestnik do konkursu pod nazwą: „Gaming Room!”

Pamiętaj, że jeśli masz jakieś pytania co do poniższych informacji, możesz się z nami skontaktować pod mailem: gamingroom@lenovogaming.pl lub porozmawiaj z Twoim rodzicem/opiekunem, który Ci to wytłumaczy.

1. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu pod nazwą „Gaming Room!” („**Uczestnik**”) w formularzu zgłoszeniowym/ ich przedstawicieli ustawowych zawartych i przetwarzanych w związku z udziałem w konkursie pod nazwą „Gaming Room!” („Konkurs”) jest Organizator - MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Połczyńska 93/6, 01-301 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000537041 o numerze NIP: 5272728014, kapitał zakładowy: 5.000,00 zł
2. Dane Uczestników i/lub przedstawicieli ustawowych Uczestników Konkursu będą przetwarzane w celu:
 - 2.1. organizacji i prowadzenia Konkursu, powiadomienia, przyznawania, realizacji nagród oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Organizatora (art. 6 ust. 1 lit. f Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych - RODO) przez czas trwania Konkursu oraz okres niezbędny do realizacji nagród i rozpatrzenia reklamacji którym to uzasadnionym interesem jest marketing bezpośredni Administratora, rozpatrzenie zapytań spornych - reklamacyjnych odnośnie udziału w Konkursie i ułatwienia kontaktu ze zwycięzcami Konkursu w związku z uzyskaniem nagrody;
 - 2.2. świadczenia usług drogą elektroniczną w związku z zawarciem umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną (art. 6 1 b RODO).
 - 2.3. przygotowania i zawarcia umowy na podstawie regulaminu Konkursu w związku z wygraniem Nagrody, w tym rozpatrywania reklamacji z niej wynikających (art. 6 ust. 1 lit. b RODO);
 - 2.4. marketingu bezpośredniego administratora, w ramach zadania konkursowego wystawionej przez zwycięzcę Nagrody, o ile zawiera dane osobowe (art. 6 1 f RODO), którym jest promocja;
 - 2.5. marketingu bezpośredniego administratora w zakresie opublikowania wizerunku zwycięzców nagrody na podstawie zgody (art. 6.1 a RODO).
 - 2.6. realizacji obowiązków podatkowych i rachunkowych, na podstawie przepisów ustawy Ordynacja podatkowa i ustawy o rachunkowości (art. 6 ust. 1 lit. c RODO), przez okres wymagany przez te przepisy;
 - 2.7. dochodzenia ewentualnych roszczeń lub obrony przez roszczeniami związanymi z realizacją Konkursu do 6 lat od zakończenia Konkursu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), jak i wynikających z umowy użyczenia, którym jest prawo do obrony przed roszczeniami.
 - 2.8. dostawcy obsługującemu realizację Konkursu i oraz wydanie Nagród - firmę MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Połczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa);
3. Dodatkowo zgodnie z obowiązującym prawem dane osobowe Uczestników/ ich przedstawicieli ustawowych mogą zostać przekazane podmiotom uprawnionym do ich uzyskania na podstawie obowiązującego prawa np. sądom lub organom ścigania – gdy wystąpią z żądaniem w oparciu o stosowną podstawę prawną. A także, gdy jest to niezbędne dla realizacji potrzeb Organizatora, w szczególności doradcom prawnym Organizatora.
4. W zakresie wskazanym przez RODO, Uczestnikowi Konkursu/przedstawicielowi ustawowemu Uczestnika Konkursu przysługuje prawo żądania dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo przenoszenia, wycofania zgody, jeśli na jej podstawie odbywa się przetwarzanie oraz prawo do wniesienia sprzeciwu z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją Uczestnika wobec przetwarzania jego danych osobowych na podstawie prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, w tym profilowania na tej podstawie. Udzielona zgoda może być wycofana w każdym czasie. Wycofanie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej cofnięciem.
5. W celu skorzystania z przysługujących praw wskazanych w pkt 5 powyżej Uczestnik Konkursu lub jego przedstawiciel ustawowy powinien skontaktować się z Organizatorem i przesłać wiadomość na adres e-mail: gamingroom@lenovogaming.pl lub adres korespondencyjny wskazany w ust. 1 powyżej.
6. W przypadku uznania, że administrator przetwarza dane osobowe w sposób nieprawidłowy, Uczestnikowi / przedstawicielowi ustawowemu Uczestnika Konkursu przysługuje prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. Przetwarzanie danych w ramach Konkursu, w tym podanie danych wskazanych w Formularzu Zgłoszeniowym przez Uczestnika jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Konkursie. Przetwarzanie danych osobowych przedstawiciela ustawowego Uczestnika jest dobrowolne, ale niezbędne do zweryfikowania czy Uczestnik spełnia warunki udziału w Konkursie, wyrażenia określonych zgód w związku z udziałem przez Uczestnika w Konkursie, w szczególności, gdy zostanie jego laureatem.

8. W przypadku konieczności potwierdzenia wieku w ramach zasad Konkursu, administrator może pozyskać dane osobowe od Uczestnika, a należące do jego przedstawiciela ustawowego w zakresie imię i nazwisko, które będzie przetwarzał dla swego uzasadnionego interesu (art. 6.1 f RODO), którym jest zweryfikowanie spełniania wymogów udziału w Konkursie przez Uczestnika. W przypadku gdy na zasadach wskazanych w regulaminie Konkursu, zgoda na zawarcie umowy dot. używania sprzętu komputerowego oraz zgoda na wykorzystanie wizerunku będzie udzielana przez przedstawiciela ustawowego Uczestnika, wówczas dane osobowe przedstawiciela ustawowego Uczestnika będą przetwarzane dla celów przygotowania i zawarcia umowy dot. używania sprzętu komputerowego jak i rozpatrywania ewentualnych reklamacji z niej wynikających (art. 6.1 b RODO).
9. Dane osobowe będą przetwarzane nie dłużej niż jest to niezbędne dla celów udziału w Konkursie, powiadomienia i przyznania nagrody w tym okres publikacji wizerunku związany z przyznaniem nagrody, rozpatrzenia reklamacji, potwierdzenia wieku Uczestnika, zawarcia umowy użyczenia jak i przez okres wynikający z przepisów prawa, w tym podatkowego, okres marketingu do wyrażenia sprzeciwu lub cofnięcia zgody, jak i przez okres przedawnienia roszczeń, np. wynikających z umowy użyczenia zawartej na podstawie regulaminu Konkursu.
10. Administrator dokłada wszelkich starań, aby zapewnić wszelkie środki fizycznej, technicznej i organizacyjnej ochrony danych osobowych przed ich przypadkowym czy umyślnym zniszczeniem, przypadkową utratą, zmianą, nieuprawnionym ujawnieniem, wykorzystaniem czy dostępem, zgodnie ze wszystkimi obowiązującymi przepisami.
11. W celu kontaktu z Administratorem w sprawach dotyczących przetwarzania i ochrony danych osobowych należy skorzystać z danych kontaktowych administratora wskazanych w pkt 5 powyżej.