

Regulamin konkursu Decode IT 2.0: Codebreaker

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie organizowanym przez Organizatora online w sieci Internet (zwanym dalej „Konkursem”).
2. Organizatorem Konkursu jest LTTM spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie przy ul. Mangalia 2A, 02-758 Warszawa, zarejestrowaną w rejestrze przedsiębiorców KRS prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000576937, NIP 5272744071, REGON 362397570, kapitał zakładowy w wysokości 193 150,00 zł, (zwany dalej: „Organizatorem”).
3. Fundatorem nagród w Konkursie jest Grupa Pracuj sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-838), przy ul. Prostej 68, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000584545, NIP 5272749631, REGON 362970301, o kapitale zakładowym 334 866 850,00 PLN (zwana dalej: „Fundatorem”).
4. Konkurs będzie przeprowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (z zastrzeżeniem transgranicznego dostępu do Internetu) od dnia 01.07.2021 r. od godz. 10.00 do dnia 04.08.2021 r. do godz. 23.59 (zwany dalej: „Czasem Trwania Konkursu”) za pośrednictwem Internetu na stronie internetowej <https://it.pracuj.pl/decodeit/>.
5. Celem Konkursu jest wyłonienie 10 najlepszych Uczestników, którzy prawidłowo, z najwyższą liczbą punktów wykonają zadanie konkursowe (zwane dalej: „Zadaniem konkursowym”), opisane w § 2 ust. 6 niniejszego Regulaminu, zadane przez Organizatora oraz na warunkach określonych w tymże § 2 ust. 5-17.
6. Uczestnik nie może przenosić na osoby trzecie uczestnictwa w Konkursie, praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania przyznanej nagrody.
7. Udział w Konkursie i podanie związanych z udziałem danych jest całkowicie dobrowolne, a także oznacza, że Uczestnik zapoznał się z Regulaminem Konkursu i w pełni go akceptuje.

§ 2

Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział wyłącznie osoby fizyczne, które ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych oraz mające miejsce zamieszkania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Warunkiem udziału w Konkursie jest spełnienie łącznie warunków:
 - a. Zapoznanie się z treścią i zaakceptowanie Regulaminu konkursu;

- b. Wykonanie zadań konkursowych w systemie udostępnionym na stronie <https://it.pracuj.pl/decodeit/> oraz uwierzytelnienie konta (weryfikacja tożsamości) z wykorzystaniem logowania do serwisu Facebook.
 - c. Posiadanie konta w serwisie Facebook, umożliwiającego zalogowanie w systemie i weryfikację tożsamości uczestnika konkursu.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora Fundatora. Współpracownikami w rozumieniu Regulaminu są wszystkie osoby współpracujące z Organizatorem lub Fundatorem na podstawie umów cywilnoprawnych. W Konkursie nie mogą również brać udziału członkowie rodzin tych osób. Przez członków rodzin rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków, osób pozostających w stosunku przysposobienia, a także osób pozostających we wspólnym pożyciu.
4. Organizator jest uprawniony do weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie, jeśli zachodzi uzasadnione podejrzenie, że dany Uczestnik działa sprzecznie z niniejszym Regulaminem. Organizator jest uprawniony do wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie i odmowy przyznania mu nagrody, jeśli nie spełnia warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w niniejszym Regulaminie lub też w przypadku powzięcia uzasadnionych podejrzeń, iż rozwiązanie zamieszczony przez Uczestnika w wykonaniu Zadania Konkursowego narusza prawa osób trzecich lub rozwiązanie to narusza postanowienia ust. 15 poniżej.
5. Zadanie Konkursowe zostanie udostępnione na stronie internetowej <https://it.pracuj.pl/decodeit/>, na której zostanie udostępniony system pozwalający na zdobywanie punktów w Zadaniu Konkursowym.
6. Aby wziąć udział w Konkursie należy ukończyć 3 (słownie: trzy) poziomy fabularne gry z łącznie 15 (słownie: piętnastoma) zagadkami oraz wziąć udział w 1 (słownie: jednym) trybie endless. Warunkiem koniecznym do klasyfikacji wyniku w tabeli konkursowej jest wysłanie wyniku poprzez udostępniony pomiędzy poziomami przycisk „Wyślij wynik” oraz potwierdzenie tożsamości za pomocą logowania do serwisu Facebook.
7. Tryb fabularny zawiera 15 (słownie: piętnaście) zagadek w podziale:
 - a. 5 (słownie: pięć) zadań dostępnych na poziomie 1,
 - b. 5 (słownie: pięć) zadań dostępnych na poziomie 2
 - c. 5 (słownie: pięć) zadań dostępnych na poziomie 3
8. Uczestnicy rozwiązując zadania będą zdobywać za każde z zadań określoną liczbę punktów w zależności od szybkości ich wykonania. Za każdą sekundę pozostałą do rozwiązania zagadki Uczestnik otrzymuje 1000 punktów. W przypadku wyzerowania licznika lub błędnej odpowiedzi, Uczestnik traci życie, odradza się na zagadce bez licznika czasu i nie otrzymuje za nią punktów.
9. Uczestnicy poza rozwiązywaniem zadań, na 3 (słownie: trzech) pierwszych poziomach oraz w trybie endless muszą pokonywać przeciwników za co nagradzani są dodatkowymi punktami.
10. Uczestnik w trybie endless ma tylko jedno życie.
11. Uczestnicy każdorazowo rozwiązując zadanie będą widzieli rezultat.
12. Każdy Uczestnik może podjąć nieograniczoną liczbę gier.

13. Jednocześnie tylko jeden wynik, z najwyższą liczbą punktów będzie wzięty pod uwagę w punktacji konkursu.
14. Za stworzenie Gry, jej komponentów oraz Zadań konkursowych odpowiedzialne jest Sigur Studio.
15. Uczestnik nie może stworzyć ani używać więcej niż jednego konta w Konkursie.
16. Konkurs jest indywidualny. Rejestracje drużynowe są nieakceptowalne.
17. W przypadku naruszenia zasad Konkursu przez Uczestnika przy wykonywaniu Zadania Konkursowego, Organizator po powzięciu takiej informacji, może udzielić ostrzeżenia Uczestnikowi lub może go zdyskwalifikować. W szczególności naruszeniem Zadania Konkursowego jest:
 - a) Używanie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.
 - b) Użycie błędu w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Organizatora jako nieuczciwe.

§ 3

Nagrody w Konkursie

1. Nagrodami w konkursie są (łącznie dalej zwane: „Nagrodami”):
 - a) Nagroda I stopnia: za zajęcie 1 miejsca w Konkursie o łącznej wartości 10 498 zł (słownie: dziesięć tysięcy czterysta dziewięćdziesiąt osiem, 00/100) brutto w postaci Komputera stacjonarnego Dell Alienware Aurora R10 R7-5800/16GB/1TB/W10 RTX3070 o wartości 8 999 zł (słownie: osiem tysięcy dziewięćset dziewięćdziesiąt dziewięć, 00/100) brutto i Monitora DELL Alienware AW2521HFA 25" 1920x1080px IPS 240Hz 1 ms o wartości 1 499 zł (słownie: tysiąc czterysta dziewięćdziesiąt dziewięć, 00/100) brutto
 - b) Nagroda II stopnia za zajęcie 2 miejsca w Konkursie o łącznej wartości 4 249 zł (słownie: cztery tysiące dwieście czterdzieści dziewięć złotych, 00/100) brutto w postaci: konsoli PlayStation 5 Standard 825GB o wartości 3849 zł (słownie: trzy tysiące osiemset czterdzieści dziewięć złotych) brutto oraz kart podarunkowych PlayStation Network o łącznej wartości 400 złotych (słownie: czterysta złotych, 00/100) brutto
 - c) Nagroda III stopnia za zajęcie 3 miejsca w konkursie w postaci konsoli Nintendo Switch Joy-Con - Monster Hunter Rise Ed., gry Switch The Legend of Zelda: Breath of the Wild oraz gry Super Mario Odyssey o łącznej wartości 2 303 zł (słownie: dwa tysiące trzysta trzy złote, 00/100) brutto;
 - d) Nagrody IV stopnia: o łącznej wartości 969 zł (słownie: dziewięćset sześćdziesiąt dziewięć, 00/100) brutto każda za zajęcie od 4 do 10 miejsca w Konkursie w postaci Słuchawek SteelSeries Arctis 1 Wireless o wartości 469 zł (słownie: czterysta sześćdziesiąt dziewięć złotych, 00/100) brutto i Bonu zakupowego do sklepu X-kom o wartości 500 zł (słownie: pięćset złotych, 00/100) brutto
2. Każdy Uczestnik może wygrać tylko jedną Nagrodę w Konkursie.
3. Zwycięzcami Konkursu (dalej zwanych „Laureatami”) zostaną osoby z najwyższą liczbą punktów.

4. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu oraz rozstrzygnięciem sporów będzie czuwała Komisja Konkursowa (dalej zwana: „Komisją Konkursową”). W skład Komisji Konkursowej wchodzi trzy osoby wybrane przez Organizatora.
5. Komisja Konkursowa czuwa nad oceną Zadania Konkursowego:
 - a) w pierwszej kolejności według łącznej ilości punktów uzyskanej z wykonania Zadania Konkursowego,
 - b) w przypadku remisu decyduje termin osiągnięcia najwyższego wyniku
6. Wylączone jest prawo żądania przez Laureata wypłaty równowartości nagrody w gotówce bądź prawo jej zamiany na inną nagrodę.

§ 4

Zasady przyznawania Nagród w Konkursie

2. Spośród wszystkich Zadań Konkursowych w Finale, wyłonionych zostanie 10 (dziesięć) najwyższych wyników, zgodnie z kryteriami określonymi w § 3 ust. 4 i 5 powyżej, które zostaną nagrodzone Nagrodami w ramach niniejszego Konkursu, zgodnie z zasadami opisanymi w § 3 Regulaminu, czyli:
 - a. 1 miejsce – Nagroda I stopnia
 - b. 2 miejsce – Nagroda II stopnia
 - c. 3 miejsce – Nagroda III stopnia
 - d. Miejsce 4-10 – Nagroda IV stopnia
3. Komisja Konkursowa sporządzi protokół z wyłonienia Laureatów i przyznania Nagród.
4. Do wartości każdej Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości Nagrody. Zdobywca Nagrody zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej Nagrody w Konkursie.
5. Fundator nagród jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. Zdobywca Nagrody jest zobowiązany do podpisania protokołu odbioru Nagrody w chwili jej dostarczenia przez Organizatora i tym samym do przekazania Organizatorowi wszelkich danych niezbędnych do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków podatkowych. Organizator zobowiązuje się do przekazania Fundatorowi podpisanych protokołów odbioru nagrody.

§ 5

Zasady wydawania nagród w Konkursie

1. O fakcie wygranej oraz sposobie wydania nagrody, Organizator poinformuje Laureatów za pośrednictwem wiadomości e-mail w ciągu 7 dni od zakończenia konkursu.
1. Organizator w wiadomości, o której mowa powyżej, zażąda od Laureata podania danych niezbędnych do wydania nagrody, takich jak:
 - imię i nazwisko Uczestnika,

- adres, na który ma zostać wysłana nagroda (jeśli jest inny niż adres zamieszkania),
 - danych wymaganych przepisami prawa podatkowego na cele sprawozdawczości podatkowej związanej z realizacją Konkursu, tj. PESEL, właściwy urząd skarbowy.
3. Laureat zobowiązany jest przesłać dane, o których mowa w ust. 2 w terminie 14 dni kalendarzowych od otrzymania wiadomości od Organizatora. Niewysłanie przez Laureata danych, o których mowa w ust. 2 powyżej, w terminie wskazanym w zdaniu pierwszym oznacza utratę prawa Uczestnika do Nagrody.
 4. W przypadku braku możliwości powiadomienia Laureata o wygraniu Nagrody, braku kontaktu ze strony Laureata we wskazanym terminie, lub w przypadku niepodania wymaganych danych przez Zwycięzcę Konkursu w terminie 7 dni od dnia powiadomienia Laureata o wygranej bądź podania nieprawdziwych danych, nagroda nie zostanie przyznana, a Laureata traci prawo do nagrody. W takim przypadku Organizator powtarzając procedurę powiadomienia o wygranej skontaktuje się z kolejną osobą, która zajęła kolejne, niższe miejsce w Konkursie bądź zdecyduje o przepadku nagrody.
 5. Nagrody zostaną wysłane kurierem przez Organizatora na adres wskazany przez Uczestnika w wiadomości, o której mowa w ust. 3 powyżej. Nagrody są wysyłane tylko na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
 6. Organizator nie przewiduje informowania Uczestników, którzy nie zostali zwycięzcami, o ich indywidualnych wynikach w Konkursie.
 7. Podmiotem wydającym Nagrody w Konkursie jest Organizator.

§ 6

Postępowanie reklamacyjne

1. Reklamacje dotyczące Konkursów należy składać pisemnie na adres pocztowy Organizatora: LITM Sp. z o.o. ul. Mangalia 2a, 02-758 Warszawa z dopiskiem "Konkurs: Decode IT 2.0: Codebreaker", ustnie w siedzibie Organizatora lub za pośrednictwem poczty elektronicznej, pod adresem e-mail: konkursy@gameset.co.
2. Reklamacje będą rozstrzygane w terminie 14 dni od daty otrzymania danej reklamacji przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora. Decyzja Komisji Konkursowej, co do zgłoszonej reklamacji jest ostateczna. Od decyzji Komisji Konkursowej nie przysługuje odwołanie do innych organów Organizatora. Pozostaje to bez wpływu na prawo Uczestnika do dochodzenia przysługujących mu roszczeń w postępowaniu sądowym.
3. Reklamacje można wносить w czasie Trwania Konkursu oraz nie później niż w terminie 1 miesiąca od daty rozstrzygnięcia Konkursu. Po upływie tego terminu reklamacje nie będą uwzględniane.
4. Prawidłowo złożona reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika oraz powody reklamacji.
5. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji pisemnie na adres podany w reklamacji.

§ 7

Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Grupa Pracuj sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-838), przy ul. Prostej 68, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000584545, NIP 5272749631, REGON 362970301, o kapitale zakładowym 334.866.850,00 PLN (dalej jako: „Administrator”). Administrator będzie przetwarzał dane osobowe Uczestników ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności Rozporządzeniem 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 ("RODO").
2. Z administratorem można kontaktować na podany powyżej adres lub z wyznaczonymi IOD pod adresem e-mail iod@pracuj.pl.
3. Administrator będzie przetwarzał dane osobowe Uczestników w następujących celach:
 - a) realizacji Konkursu aż do momentu rozpoczęcia rozstrzygnięcia Konkursu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO, gdzie poprzez prawnie uzasadniony interes rozumie się konieczność posługiwania się Danymi Osobowymi w celu prawidłowego przeprowadzenia Konkursu, Uczestnika przez okres do rozpoczęcia rozstrzygnięcia Konkursu;
 - b) rozstrzygnięcia Konkursu, wyłonienia zwycięzców i przeprowadzenia rozdania nagród na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO), przez okres od rozpoczęcia rozstrzygnięcia i następnie rozdania nagród;
 - c) rozpatrzenia reklamacji i dochodzenia roszczeń związanych z realizacją Konkursu na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO), przez 3 lata od zakończenia Konkursu;
 - d) w przypadku wygranej w Konkursie i otrzymania nagrody w celach podatkowych i rachunkowych, na podstawie przepisów ustawy Ordynacja podatkowa i ustawy o rachunkowości przez okres wymagany przez te przepisy (art. 6 ust. 1 lit. c) RODO).
 - e) Konto użytkownika w systemie jest zakładane na podstawie umowy na świadczenie usług drogą elektroniczną zawartą z użytkownikiem w celu umożliwienia technicznej strony przeprowadzenia konkursu (art. 6 ust. 1 lit. b) RODO), do czasu zakończenia konkursu i rozpatrzenia reklamacji (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO).
 - f) w celu wysyłania informacji handlowych z wykorzystaniem elektronicznych środków przekazu na podstawie dobrowolnej zgody uczestnika (art. 6 ust. 1 lit. a) RODO), do czasu wycofania zgody lub ustania celu. Zgoda może zostać odwołana w dowolnym momencie, co należy wykonać kontaktując się z Administratorem pod adresem e-mail pomoc@pracuj.pl
4. Każdy z Uczestników jest uprawniony do żądania od Administratora:
 - a) dostępu do swoich danych osobowych i uzyskania ich kopii,
 - b) kopii jego danych osobowych, dostarczonych Administratorowi i przekazania Uczestnikowi lub innemu wskazanemu podmiotowi w powszechnie używanym, możliwym do odczytu komputerowego formacie,
 - c) sprostowania danych osobowych Uczestnika, gdy są nieaktualne, niekompletne lub nieprawidłowe,

- d) usunięcia danych osobowych Uczestnika w sytuacjach określonych w art. 17 RODO,
 - e) ograniczenia przetwarzania w sytuacjach określonych w art. 18 RODO.
5. Każdy Uczestnik jest również uprawniony do:
- a) wniesienia do Administratora sprzeciwu z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją Uczestnika wobec przetwarzania jego danych osobowych na podstawie prawnie uzasadnionych interesów Administratora, w tym profilowania na tej podstawie zgodnie postanowieniami określonymi w art. 21 RODO,
 - b) wniesienia do Administratora sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych Uczestnika w celu marketingu bezpośredniego Administratora, w tym profilowania,
 - c) cofnięcia wyrażonej zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie, cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
 - d) w przypadku pytań lub chęci skorzystania z przysługujących praw Uczestnik może skontaktować się z inspektorem ochrony danych wyznaczonym przez Administratora: iod@pracuj.pl,
 - e) Każdy z Uczestników jest również uprawniony do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, dane kontaktowe: <https://uodo.gov.pl/pl/p/kontakt>; Infolinia: 606-950-000.
6. Dane osobowe Uczestnika mogą być przekazywane następującym odbiorcom tj.:
- a) Poczcie Polskiej oraz innym operatorom pocztowym lub firmom kurierskim,
 - b) Spółkom LTTM sp. z o.o., SIGUR STUDIO sp z o.o. , WithPassion Bartosz Chodasiewicz w celu przeprowadzenia czynności technicznych związanych z przeprowadzeniem konkursu,
 - c) Dostawcom platformy i innych usług, które są niezbędne do przeprowadzenia konkursu.
7. Podanie danych identyfikacyjnych i kontaktowych w celu zarejestrowania konta konkursowego, rozpatrzenia reklamacji oraz wysłania nagrody jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w konkursie i umożliwienia organizatorowi realizacji tych celów. Zgoda na cele marketingowe jest dobrowolna i nie jest niezbędna do udziału w Konkursie.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdować będą powszechnie obowiązujące przepisy, a w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
3. Zasady przeprowadzania Konkursów określa wyłącznie niniejszy Regulamin.
4. Dodatkowy zapis do regulaminu - Organizator zastrzega możliwość tymczasowego zawieszenia Konkursu m.in. z uwagi na ewentualne usterki, błędy techniczne lub awarię

serwisu: <https://it.pracuj.pl/decodeit/> za pośrednictwem, którego prowadzony jest Konkurs. O zawieszeniu Konkursu i ewentualnej dacie jego wznowienia, Uczestnicy zostaną powiadomieni za pośrednictwem korespondencji e-mail, pod adresem, którym uwierzytelniali swoje konta w serwisie <https://it.pracuj.pl/decodeit/> lub przez obwieszczenie Organizatora umieszczone w ww. serwisie.

§ 9

Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. W ramach Konkursu Organizator świadczy nieodpłatnie na rzecz Uczestników, na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie, usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Konkursu.
2. Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Konkursu należy rozumieć takie usługi jak:
 - a) udostępnienie Regulaminu w Internecie na stronie https://docs.pracuj.pl/reg/decode_it_21_pl.pdf,
 - b) umożliwienie zapoznania się z Zadaniem Konkursowym,
 - c) umożliwienie wzięcia udziału w Konkursie.
3. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą, gdy Uczestnik rozpocznie korzystanie z usług objętych Regulaminem.
4. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana przez Uczestnika poprzez zamknięcie profilu lub rezygnację z uczestnictwa w Konkursie.
5. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej np. Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, Safari.
6. Organizator zastrzega, że korzystanie z usług objętych Regulaminem może wiązać się ze standardowym ryzykiem związanym z wykorzystaniem sieci Internet i rekomenduje Uczestnikom, przedsięwzięcie odpowiednich kroków w celu ich zminimalizowania.
7. Organizator korzysta we własnym zakresie z zabezpieczeń systemowych i stałej pomocy informatycznej zapewniając bezpieczeństwo przesyłanych i odbieranych danych.
8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia § 6 Regulaminu, przy czym termin na zgłoszenie reklamacji liczy się od momentu wystąpienia zdarzenia uzasadniającego złożenie reklamacji.
9. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym w szczególności ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. Nr 144, poz. 1204, z późniejszymi zmianami).
10. Niniejszy Regulamin Konkursu dostępny jest dla Uczestników w siedzibie Organizatora oraz w Internecie na stronie https://docs.pracuj.pl/reg/decode_it_21_pl.pdf w sposób umożliwiający jego pobranie na urządzenie końcowe w formacie PDF, przechowywanie i odtwarzanie w zwykłym toku czynności.