



REGULAMIN KONKURSU CYBERPUNK 2077 COSPLAY

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy dokument (dalej jako „**Regulamin**”) opisuje warunki konkursu Cyberpunk 2077 Cosplay (dalej jako „**Konkurs**”).
2. W ramach konkursu zapraszamy Ciebie („**Uczestnika**”) do stworzenia kostiumu cosplay opartego na dowolnej postaci przedstawionej w oficjalnych materiałach dotyczących gry Cyberpunk 2077 („**Kostium**”) oraz zgłoszenia się do Kwalifikacji Online lub Offline. Nagrody otrzymają Uczestnicy, których Kostiumy zostaną uznane za najlepsze ze względu na dokładność odwzorowania, kreatywność, jakość oraz ogólną prezencję.
3. Konkurs jest otwarty dla Uczestników z całego świata.
4. Organizatorem konkursu jesteśmy my, spółka CD PROJEKT S.A. z siedzibą w Warszawie, w Polsce, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS: 0000006865, NIP: 7342867148, REGON: 492707333, kapitał zakładowy: 96.120.000,00 PLN, w całości wpłacony (dalej jako „**my**” lub „**Organizator**”).

§ 2

KTO MOŻE WZIĄĆ UDZIAŁ?

1. Możesz wziąć udział w Konkursie, jeśli w dniu rozpoczęcia udziału w Konkursie masz co najmniej 18 lat i masz pełną zdolność do czynności prawnych, tj. możesz samodzielnie podejmować wszelkie czynności prawne, w tym zawierać umowy.
2. Nie możesz wziąć udziału w Konkursie, jeśli jesteś pracownikiem lub współpracownikiem Organizatora bądź jego współpracowników, spółek zależnych, producentów, przedstawicieli handlowych lub agencji reklamowych; lub jeśli jesteś członkiem najbliższej rodziny takiego pracownika lub współpracownika.

§ 3

KIEDY ODBYWA SIĘ KONKURS?

1. Konkurs rozpoczyna się 26 czerwca 2019 roku oraz trwa do momentu zakończenia Wielkiego Finału, który odbędzie się w pierwszym kwartale 2020 roku (dokładna data zostanie oddzielnie ogłoszona przez Organizatora) („**Czas Trwania Konkursu**”).
2. Kwalifikacje zaczynają się 26 czerwca 2019 roku. Kwalifikacje Online kończą się 30 listopada 2019 roku o godzinie 23:59 CET podczas gdy Kwalifikacje Offline kończą się w momencie zakończenia ostatniego Eventu Kwalifikacyjnego.
3. Kwalifikacje Offline odbędą się w następujących datach i miejscach:
 - a. Gamescom, Kolonia, Niemcy, 21-24 sierpnia 2019
 - b. PAX West, Seattle, USA, 30 sierpnia - 2 września 2019
 - c. Tokyo Game Show, Tokyo, Japonia, 12-15 września 2019
 - d. Iгромir, Moskwa, Rosja, 3-6 października 2019
 - e. Paris Games Week, Paryż, Francja, 30 października – 3 listopada 2019- każdy z powyższych wydarzeń zwane jest dalej „**Eventem Kwalifikacyjnym**”. Dokładne miejsce i data każdego Eventu Kwalifikacyjnego zostaną udostępnione przez organizatora nie później niż jeden tydzień przed danym wydarzeniem.
4. W celu udziału w konkursie zgłoś swój Kostium w Kwalifikacjach Online lub Offline. Kostiumy zgłoszone w jakikolwiek inny sposób nie będą brane pod uwagę.
5. Zwycięzcy Kwalifikacji zostaną zaproszeni do udziału w Wielkim Finale.
6. Wszystkie daty i miejsca Eventów Kwalifikacyjnych wskazane w niniejszym Regulaminie mogą ulec zmianie. Organizator zastrzega prawo odwołania poszczególnych Eventów Kwalifikacyjnych z ważnych powodów, o

których Organizator poinformuje Uczestników zapisanych na dane wydarzenie.

§ 4

JAK WZIĄĆ UDZIAŁ?

1. Aby wziąć udział w Konkursie stwórz Kostium oparty na postaci pojawiającej się w oficjalnych udostępnionych przez Organizatorów materiałach dotyczących gry Cyberpunk 2077 oraz zgłoś swój Kostium w sposób opisany w niniejszym Regulaminie. Kostiumy oparte na innych postaciach nie będą akceptowane.
2. Wszyscy Uczestnicy muszą zgłosić swój udział w konkursie na stronie internetowej cyberpunk.net/cosplay-contest. Każdy Uczestnik może dokonać 1) jednego zgłoszenia do udziału w Kwalifikacjach Online oraz 2) jednego zgłoszenia na każdy Event Kwalifikacyjny.
3. W trakcie dokonywania zgłoszenia wybierz, czy chcesz:
 - a. wziąć udział w Konkursie przez zgłoszenie online („Kwalifikacje Online“), które musi zawierać:
 - i. 3 nieedytowane zdjęcia Ciebie w Kostiumie;
 - ii. 3 edytowane zdjęcia Ciebie w Kostiumie (inne niż wskazane w punkcie § 4 ust. 3(a)(i) powyżej;
 - iii. Krótkie wideo przedstawiające to, jak poruszasz się w Kostiumie (maks. 60 sekund).
 - b. zapisać się na jedno z wydarzeń wskazanych w § 3 ust. 3 powyżej, gdzie zaprezentujesz nam swój Kostium („Kwalifikacje Offline“)-Kwalifikacje Online i Kwalifikacje Offline zwane są dalej łącznie „Kwalifikacjami”
4. Możesz dokonać tylko jednego zgłoszenia w Kwalifikacjach Online oraz jednego zgłoszenia do każdego z Eventów Kwalifikacyjnych. W przypadku otrzymania miejsca w Wielkim Finale, dany Uczestnik nie może uczestniczyć w dalszych Kwalifikacjach.
5. Wszystkie zdjęcia zgłoszone w Kwalifikacjach Online muszą być zdjęciami 2D w formacie.png, .jpg lub.jpeg (do 5 MB). Wideo zgłoszone w Kwalifikacjach Online muszą zostać przesłane na platformie YouTube oraz udostępnione za pomocą linka.
6. Zgłoszenia dokonane w inny sposób nie będą brane pod uwagę.
7. Organizator zastrzega sobie prawo odrzucenia zgłoszenia Uczestnika, jeżeli Kostium będzie naruszał przepisy właściwego prawa, niniejszego Regulaminu lub prawa osoby trzeciej, lub jeśli Kostium będzie miał charakter rasistowski, ksenofobiczny, seksistowski, zniesławiający lub w inny sposób obraźliwy lub w inny sposób niezgodny z prawem.

§ 5

JAK ZOSTANĄ WYŁONIENI ZWYCIĘZCY?

1. Zwycięzcy Kwalifikacji Online, Kwalifikacji Offline oraz Wielkiego Finału zostaną wyłonieni przez Komisję Konkursową złożoną z osób zatrudnionych przez Organizatora.
2. Przy wyborze zwycięzców Komisja weźmie pod uwagę dokładność odwzorowania, kreatywność, jakość oraz ogólną prezencję Kostiumu. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne.
3. Pięciu (5) zwycięzców Kwalifikacji Online oraz pięciu (5) zwycięzców Kwalifikacji Offline zostanie zakwalifikowanych do udziału w Wielkim Finale.
4. Komisja Konkursowa wybierze:
 - a. Pięciu (5) zwycięzców w Kwalifikacjach Offline (jednego na każdy Event Kwalifikacyjny), którzy zakwalifikują się do Wielkiego Finału
 - b. Pięciu (5) zwycięzców w Kwalifikacjach Online, którzy zakwalifikują się do Wielkiego Finału
 - c. Trzech (3) zwycięzców w Wielkim Finale, którzy otrzymają odpowiednio Pierwszą, Drugą oraz Trzecią Nagrodę
5. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania nagród specjalnych wedle swojego uznania.
6. W przypadku odwołania któregośkolwiek z Eventów Kwalifikacyjnych, Organizator może, według własnego uznania, zaprosić dodatkowego uczestnika z Kwalifikacji Online lub Kwalifikacji Offline do udziału w Wielkim Finale.

§ 6



JAKIE SĄ NAGRODY?

1. Zwycięzca każdego z Eventów Kwalifikacyjnych otrzyma następujące nagrody:
 - a. prawo do udziału w Wielkim Finale (koszty transportu oraz noclegu zostaną pokryte przez Organizatora na podstawie odrębnych umów pomiędzy zwycięzcami oraz Organizatorami)
 - b. nagrodę pieniężną w wysokości 2000 USD
 - c. zestaw gadżetów związanych z grą Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 94 USD
2. Pięciu (5) zwycięzców Kwalifikacji Online otrzyma nagrodę w formie prawa do udziału w Wielkim Finale (koszty transportu oraz noclegu zostaną pokryte przez Organizatora na podstawie odrębnych umów pomiędzy zwycięzcami oraz Organizatorami).
3. Zwycięzcy Wielkiego Finału otrzymają następujące nagrody:
 - a. **Pierwsza Nagroda** – zestaw składający się z:
 - nagrody pieniężnej w wysokości 15 000 USD
 - sponsorowanej profesjonalnej sesji zdjęciowej do magazynu z branży gier wideo o przybliżonej wartości 12 700 USD
 - edycji Kolekcjonerskiej gry Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 250 USD
 - trofeum o przybliżonej wartości 2000 USD
 - zestawu gadżetów związanych z grą Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 300 USD
 - b. **Druga Nagroda** – zestaw składający się z:
 - nagrody pieniężnej w wysokości 10 000 USD
 - edycji Kolekcjonerskiej gry Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 250 USD
 - trofeum o przybliżonej wartości 2000 USD
 - zestawu gadżetów związanych z grą Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 300 USD
 - c. **Trzecia Nagroda** – zestaw składający się z:
 - nagrody pieniężnej w wysokości 5 000 USD
 - edycji Kolekcjonerskiej gry Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 250 USD
 - trofeum o przybliżonej wartości 2000 USD
 - zestawu gadżetów związanych z grą Cyberpunk 2077 o przybliżonej wartości 300 USD
4. Organizator może również skontaktować się ze zwycięzcami Wielkiego Finału w celu nawiązania współpracy w zakresie PR i marketingu.
5. Nagrody pieniężne mogą podlegać podatkowi, które zostaną pobrane przez Organizatora zgodnie z przepisami prawa. Uczestnicy będą wyłącznie odpowiedzialni za zapłatę wszelkich pozostałych krajowych, federalnych, stanowych, lokalnych lub innych podatków od nagród pieniężnych.
6. Wypłata odpowiedniej nagrody pieniężnej nastąpi w terminie sześćdziesięciu (60) dni od zakończenia Konkursu. Nagrody pieniężne zostaną wypłacone jako kwoty brutto tj. będą podlegać wszelkim opłatom, obowiązkowi i podatkowi (w tym np. podatkowi od wartości dodanej, od sprzedaży, dochodowemu oraz podobnym podatkowi, jak również podatkowi u źródła, który Organizator zobowiązany będzie pobrać), a także zgodnie ze wszelkimi mającymi zastosowanie przepisami i regulacjami.
7. Uczestnik musi dostarczyć, na żądanie Organizatora, wszelkie dokumenty oraz informacje wymagane do wypłaty nagrody pieniężnej, co dotyczyć może w szczególności dokumentacji wymaganej przez odpowiednie krajowe władze oraz informacji dotyczących Uczestnika wymaganych z zasad dotyczących przeciwdziałaniu praniu brudnych pieniędzy oraz oszustwom zgodnie ze wszelkimi przepisami i regulacjami mającymi zastosowanie.
8. Nagrody pieniężne nie podlegają wymianie oraz nie mogą zostać przekazane w żaden sposób osobie trzeciej.
9. Nagrody pieniężne będą wypłacone bezpośrednio na rachunek bankowy danego Uczestnika.
10. Wypłata odpowiedniej nagrody pieniężnej nastąpi zgodnie z wszelkimi mającymi zastosowanie przepisami i regulacjami. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wynikach Konkursu bezpośrednio na Evencie Kwalifikacyjnym, Wielkim Finale lub w wypadku Kwalifikacji Online, za pomocą publicznego postu zamieszczonego na stronie Konkursu oraz kanałach społecznościowych Organizatora. Organizator skontaktuje się również ze zwycięzcami Kwalifikacji Online za pomocą podanych przez Uczestników w trakcie zgłaszania Kostiumów adresów e-mail.
11. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że w celu uczestniczenia w Eventach Kwalifikacyjnych lub Wielkim Finale niezbędne może być zawarcie dodatkowych umów wymaganych zgodnie z odpowiednimi przepisami prawa w



celu umożliwienia wypłaty nagród pieniężnych, zapewnienia transportu, noclegu lub z innych powodów związanych z uczestnictwem w Wielkim Finale oraz Eventach Kwalifikacyjnych.

12. W przypadku, w którym Uczestnik odmawia zawarcia osobnej umowy wskazanej w § 6 ust. 11 powyżej lub odmawia przyjęcia nagrody, Organizator zastrzega prawo przyznania danej nagrody innemu Uczestnikowi lub nieprzyznawania danej nagrody.

§ 7

OBOWIĄZKI I OŚWIADCZENIA UCZESTNIKA

1. Przez wysłanie zgłoszenia zgodnie z § 4 powyżej, potwierdzasz (jako Uczestnik) że spełniasz wymagania określone w Regulaminie.
2. Przez wysłanie zgłoszenia wyrażasz zgodę na użycie przez Organizatora Twojej nazwy użytkownika, imienia i nazwiska oraz wizerunku dostarczonego w zgłoszeniu w celu ogłoszenia wyników Konkursu lub w materiałach promocyjnych dotyczących Konkursu, zwłaszcza na stronie Organizatora oraz w mediach społecznościowych. W szczególności zgadzasz się na to, aby Organizator używał oraz rozpowszechniał Twój wizerunek online w celach promocyjnych oraz marketingowych, na terytorium Rzeczypospolitej Polski oraz na całym świecie, w sieciach komputerowych, w tym w Internecie. Zgadzasz się ponadto na to, że w przypadku uczestnictwa w Eventach Kwalifikacyjnych oraz Wielkim Finale, Organizator może rozpowszechnić Twój wizerunek w celu zapewnienia streamingu na żywo oraz innych relacji z ww. wydarzeń na stronie internetowej Organizatorów, mediach społecznościowych oraz w Internecie.

§ 8

PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. Uczestnik udziela Organizatorowi oraz podmiotom z nim powiązanych prawa do korzystania i rozpowszechniania („Licencja”) imienia, nicka, nazwy, wizerunku, obrazów, zdjęć, wideo, animacji, personaliów, podpisu, głosu, informacji biograficznych, oraz wszelkich innych danych i charakterystyk, a także informacji zawartych w zgłoszeniu lub zarejestrowanych w trakcie Eventu Kwalifikacyjnego lub Wielkiego Finału, wraz z wszelkimi związanymi z nimi Prawami IP, zdefiniowanymi poniżej („Materiały Uczestnika”).
2. Licencja przyznana Organizatorowi przez każdego Uczestnika jest niewyłączna, udzielona na terytorium całego świata, przenoszalna, z prawem udzielenia sublicencji, nieograniczona czasowo, nieodwołalna, nieodpłatna oraz zawiera prawo do kopiowania, edytowania, promowania, reklamowania, wyświetlania, sponsorowania, hostowania, przechowywania, rozpowszechniania oraz jakiegokolwiek innego korzystania z Materiałów Uczestnika w związku z Konkursem oraz dla jego promocji, co zawiera w sobie w szczególności prawo Organizatora oraz podmiotów z nim powiązanych do rozpowszechniania Materiałów Uczestnika (a) na stronach internetowych, social mediach (np. Facebook, Twitter, YouTube) oraz relacjach związanych z Konkursem (b) w związku z transmisją, streamingiem oraz wszelkiego rodzaju rozpowszechnianiem Konkursu oraz wydarzeń; (c) w jakikolwiek inny sposób związany z reklamowaniem, promowaniem, marketingiem, sponsorowaniem oraz każdym innym celu związanym z Konkursem („Działalność Promocyjna”). Organizator oraz podmioty z nim powiązane mogą używać Materiałów Uczestnika dla celów Działalności Promocyjnej według własnego uznania bez dodatkowej zgody Uczestnika oraz bez żadnego wynagrodzenia. Uczestnik zrzeka się wszelkich roszczeń przeciwko Organizatorowi oraz podmiotom z nim powiązanim w związku z przysługującymi mu prawami osobistymi (co obejmuje w maksymalnym możliwym zakresie ekwiwalenty tych praw na wszelkich terytoriach) w związku z Działalnością Promocyjną oraz jakimkolwiek użyciem Materiałów Uczestnika przez Organizatora i podmioty z nim powiązane.
3. Organizator pozostaje wyłącznym właścicielem (a) gry Cyberpunk 2077; (b) Konkursu; (c) wszelkich materiałów wytworzonych w związku z Działalnością Promocyjną oraz Konkursem; (d) wszelkich pomysłów, sugestii, propozycji, ulepszeń oraz feedbacku dostarczonego Organizatorowi przez Uczestnika w związku z Działalnością Promocyjną oraz Konkursem; (e) wszelkich materiałów towarzyszących Konkursowi; oraz wszelkich związanych z nimi Praw IP.
4. W niniejszym Regulaminie „Prawa IP” oznaczają wszelkie prawa autorskie, znaki towarowe, znaki usługowe, *trade dress*, nazwy marek, logo, *goodwill*, domeny, wzory, prawa do baz danych, patenty, prawa do wynalazków, know-how, tajemnicę przedsiębiorstwa, poufne informacje, prawa do programów komputerowych, prawa osobiste, prawa związane z wizerunkiem, prawa pokrewne, jak również wszelkiego



rodzaju prawa własności intelektualnej oraz prawa upoważniającego do korzystania, istniejące obecnie lub w przyszłości na jakimkolwiek obszarze, niezależnie od tego, czy mogą zostać zarejestrowane, a także wszelkie udzielone rejestracje oraz zgłoszenia takich praw.

§ 9

DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator, tj. CD PROJEKT S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.
2. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane w celu przeprowadzenia Konkursu, w tym w celu kontaktu z uczestnikami, oceny zgłoszeń, przyznania nagród i ogłaszania wyników.
3. Organizator respektuje prawa dotyczące prywatności danych Uczestników, tj. prawa dostępu, sprostowania oraz usunięcia danych, ograniczenia ich przetwarzania, prawo do ich przenoszenia, niepodlegania zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu, a także prawo wyrażenia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych (więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych Uczestników znajduje się w Polityce Prywatności CD PROJEKT RED pod adresem: https://regulations.cdprojektred.com/pl/privacy_policy).

§ 10

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Organizator nie pokrywa jakichkolwiek potencjalnych kosztów poniesionych przez Uczestnika w związku z Konkursem, w tym w związku z wzięciem udziału w Konkursie, przygotowaniem i przesłaniem Kostiumu bądź otrzymaniem nagrody, z zastrzeżeniem kosztów wyraźnie wskazanych w § 6.

§ 11

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin interpretuje się i stosuje zgodnie z przepisami prawa polskiego.
2. Regulamin wchodzi w życie w dniu 26 czerwca 2019