

REGULAMIN KONKURSU „NUEVE BLACK MONTH”

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin („**Regulamin**”) określa zasady udziału w konkursie prowadzonym pod nazwą „**Nueve Black Month**” („**Konkurs**”).
 2. Organizatorem Konkursu jest:
DOKO Stanisław Świątkiewicz, prowadzący działalność gospodarczą pod tym oznaczeniem,
ul. Wolbromska 18/1B, 53-148 Wrocław,
NIP: 8992842076, REGON: 369622951
(„**Organizator**”).
 3. Konkurs jest organizowany na terytorium **Rzeczypospolitej Polskiej** i skierowany do użytkowników korzystających z serwisów społecznościowych Meta (Instagram, Facebook) oraz z newslettera Organizatora, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
 4. Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, wspierany, administrowany ani powiązany z serwisami Meta, w szczególności Instagramem i Facebookiem. Serwisy te nie ponoszą odpowiedzialności za przebieg Konkursu. Wszelkie roszczenia związane z Konkursem należy kierować wyłącznie do Organizatora.
 5. Konkurs **nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną** w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
-

§2. Czas trwania i struktura Konkursu

1. Konkurs trwa od dnia **10 listopada 2025 r.** do dnia **12 grudnia 2025 r.** („**Okres Konkursu**”).

2. W Okresie Konkursu Organizator będzie publikował **zadania konkursowe („Zadania”)** związane z Konkursem, w szczególności:
 1. w serwisie **Instagram** – na profilu Organizatora (w szczególności @nueve.io) w formie rolek/wideo/postów;
 2. w serwisie **Facebook** – na profilu Organizatora;
 3. poprzez **newsletter** – jako dodatkowy kanał informowania o Zadaniach oraz nagrodach.
 3. Organizator może publikować **do dwóch Zadań dziennie**. Dokładne informacje o Zadaniu danego dnia, w tym o nagrodach i sposobie zgłoszenia, będą każdorazowo podawane w treści materiału konkursowego (np. wideo, posta) lub w opisie posta (**„Komunikat konkursowy”**).
 4. Co do zasady, udział w Zadaniu jest możliwy przez **24 godziny od momentu opublikowania** materiału z Zadaniem, chyba że w Komunikacie konkursowym wskazano inaczej (np. dłuższy termin przy Zadaniu dotyczącym portfolio/pracy projektowej).
-

§3. Uczestnicy Konkursu

1. Uczestnikiem Konkursu (**„Uczestnik”**) może być wyłącznie:
 1. osoba fizyczna,
 2. która **ukończyła 18 lat**,
 3. posiada **pełną zdolność do czynności prawnych**,
 4. zamieszkuje na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
 5. spełni pozostałe warunki wskazane w Regulaminie.
2. Z udziału w Konkursie wyłączeni są:
 1. pracownicy, współpracownicy oraz osoby świadczące usługi na rzecz Organizatora;
 2. członkowie najbliższej rodziny osób, o których mowa w pkt 1 (małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo).

3. Udział w Konkursie jest **dobrowolny i nieodpłatny** – Organizator nie pobiera od Uczestników żadnych opłat z tytułu uczestnictwa.
 4. Uczestnik może brać udział w wielu Zadaniach w Okresie Konkursu, z zastrzeżeniem, że:
 - w ramach jednego Zadania Uczestnik może złożyć **jedno ważne zgłoszenie** (chyba że Komunikat konkursowy stanowi inaczej).
-

§4. Zasady uczestnictwa – typy Zadań

1. Zadania mogą mieć dwie główne formy:
 1. **Typ A – „kto pierwszy, ten lepszy”** – decyduje kolejność prawidłowych zgłoszeń;
 2. **Typ B – zadania kreatywne** – decyduje ocena Jury.
2. Dokładny typ Zadania, jego treść oraz wymogi udziału będą każdorazowo wskazane w Komunikacie konkursowym publikowanym wraz z Zadaniem.

Typ A – zadania „kto pierwszy, ten lepszy”

3. W Zadaniach typu A, aby wziąć udział, Uczestnik musi – zgodnie z Komunikatem konkursowym – w szczególności:
 1. **zaobserwować** profil Organizatora na Instagramie (np. @nueve.io), jeżeli nie obserwował go wcześniej;
 2. **skomentować rolkę/post** z Zadaniem konkursowym przy użyciu **hasła/sformułowania** wskazanego w danym materiale konkursowym;
 3. spełnić ewentualne dodatkowe wymogi określone w Komunikacie (np. wysłanie wiadomości DM z określoną treścią).
4. Zwycięzcami Zadania typu A zostają **pierwsze poprawne zgłoszenia** spełniające wszystkie warunki Zadania i Regulaminu, w liczbie wskazanej w Komunikacie konkursowym (np. pierwsze 3 osoby, pierwsze 10 osób).
5. Kolejność zgłoszeń ustalana jest na podstawie danych technicznych platformy (Instagram/Facebook/inna) oraz narzędzi używanych przez Organizatora. W

przypadku rozbieżności decydują **logi systemowe** i wewnętrzne zestawienia Organizatora.

Typ B – zadania kreatywne

6. W Zadaniach typu B, Uczestnik musi – zgodnie z Komunikatem konkursowym – wykonać kreatywne Zadanie, w szczególności:
 1. udzielić **jak najbardziej kreatywnej i ciekawej odpowiedzi** na pytanie konkursowe w komentarzu pod filmem/postem lub w wiadomości prywatnej (DM);
 2. wypełnić inne warunki określone w Komunikacie (np. obserwacja profilu).
 7. Zgłoszenia kreatywne będą oceniane przez powołaną przez Organizatora **Komisję Konkursową („Jury”)**, według kryteriów wskazanych w Regulaminie i/lub Komunikacie konkursowym.
-

§5. Kryteria oceny i Jury

1. Jury jest powoływane przez Organizatora spośród członków zespołu Nueve lub współpracujących z nim osób (**„Jury”**). Skład Jury nie musi być imiennie wskazany w Regulaminie; może być komunikowany przez Organizatora w trakcie trwania Konkursu.
2. Przy ocenie Zadań typu B Jury kieruje się w szczególności następującymi kryteriami:
 1. **kreatywność**,
 2. **ciekawość i oryginalność** odpowiedzi,
 3. zgodność zgłoszenia z treścią Zadania i Regulaminem,
 4. merytoryczna wartość wypowiedzi – o ile ma to zastosowanie.
3. Decyzje Jury w zakresie wyboru zwycięzców są **ostateczne i niepodważalne** i nie przysługuje od nich odrębny środek odwoławczy, z zastrzeżeniem prawa Uczestnika do złożenia reklamacji zgodnie z §12.
4. W przypadku Zadań typu B, w sytuacji zbliżonej jakości zgłoszeń, Jury może:

1. przeprowadzić dodatkową wewnętrzną naradę;
 2. posiłkowo wziąć pod uwagę czas zgłoszenia (na korzyść wcześniejszego zgłoszenia).
5. Organizator dopuszcza **ostry, dosadny język** oraz wulgaryzmy w zgłoszeniach, o ile nie naruszają one:
1. przepisów prawa (w szczególności nie stanowią mowy nienawiści, nawoływania do przemocy, treści pornograficznych z udziałem małoletnich, itp.),
 2. dóbr osobistych osób trzecich,
 3. dobrych obyczajów w stopniu rażącym.
- Zgłoszenia sprzeczne z powyższym mogą zostać **usunięte z Konkursu**.
-

§6. Zgłoszenia nieprawidłowe i wykluczenia

1. Z Konkursu mogą zostać wykluczone zgłoszenia, które:
 1. nie spełniają warunków Zadania lub Regulaminu;
 2. zostały złożone po terminie przewidzianym dla danego Zadania;
 3. zostały złożone z wielu kont przez tego samego Uczestnika w celu zwiększenia szans (multikonta, sztuczne profile);
 4. zawierają treści bezprawne, obraźliwe, dyskryminujące, wulgarne w stopniu rażącym lub naruszające prawa osób trzecich (w tym prawa autorskie, prawa do wizerunku).
 2. Organizator może zażądać od Uczestnika potwierdzenia danych niezbędnych do weryfikacji jego tożsamości oraz przyznania nagrody. Odmowa podania danych lub podanie danych nieprawidłowych może skutkować utratą prawa do nagrody.
-

§7. Nagrody

1. W ramach całego Konkursu przewidziana jest następująca łączna pula nagród (łącznie we wszystkich Zadaniach):

1. **Staż w Nueve** – miesięczny (1 sztuka);
2. **Nueve Golden Ticket** – dożywotni dostęp do wszystkich obecnych i przyszłych kursów Nueve (1 sztuka);
3. **Książka** (1 sztuka);
4. **Roczny dostęp do kursu Nueve Folio** (łącznie 6 sztuk – przydział w poszczególnych Zadaniach określi Organizator);
5. **Font pack** (łącznie 10 sztuk – przydział w poszczególnych Zadaniach określi Organizator);
6. **Mentoring – 6 spotkań 1:1** (1 sztuka);
7. **Figma EDU** (łącznie 50 sztuk – przydział w poszczególnych Zadaniach określi Organizator);
8. **Webflow EDU** (łącznie 15 sztuk – przydział w poszczególnych Zadaniach określi Organizator);
9. **Dostęp na pół roku do Nueve+** (1 sztuka);
10. **Dostęp na 3 miesiące do Nueve+** (3 sztuki);
11. **Pisemny feedback do pracy/portfolio** (łącznie 6 sztuk);
12. **Kody rabatowe na kursy Nueve:**
 - kody po **77 zł** (5 sztuk),
 - kody po **50 zł** (łącznie 20 sztuk),
 - kody po **30 zł** (łącznie 80 sztuk),
 - kody po **10 zł** (łącznie 180 sztuk);
13. **Sesja mentoringowa UX 1:1** (łącznie 6 sztuk).

2. Kody rabatowe:

1. są przeznaczone do wykorzystania na kursy na stronie Nueve;
2. są ważne do końca **stycznia 2026 r.**;
3. mogą być **łączone** ze sobą w celu obniżenia ceny subskrypcji Nueve+ (z zastrzeżeniem szczegółowych zasad sprzedaży na stronie Organizatora).

3. Warunkiem otrzymania dostępu do **Webflow EDU** lub **Figma EDU** jest **bezpłatne zapisanie się do Nueve jako student** (założenie konta/aktywacja

profilu). Uczestnik otrzymuje dodatkowo:

1. w przypadku Figma EDU – bezpłatny dostęp do **pierwszego tygodnia kursu Figma Masterclass**;
2. w przypadku Webflow EDU – bezpłatny dostęp do **pierwszego tygodnia Designer Mindset**.

Dostęp do Figmy i Webflow przyznawany jest na **6 miesięcy**.

4. Dokładny **rodzaj i liczba nagród** przypisanych do konkretnego Zadania (edycji) będą każdorazowo wskazane w Komunikacie konkursowym publikowanym wraz z danym Zadaniem.
 5. Wartość jednostkowa żadnej z nagród nie przekracza **2 000 zł brutto**.
 6. Nagrody:
 1. **nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny** ani na inne świadczenia rzeczowe lub niematerialne;
 2. co do zasady **nie podlegają przeniesieniu na osoby trzecie**, chyba że Organizator wyrazi na to wyraźną zgodę w indywidualnym przypadku.
 7. Organizator zastrzega sobie prawo do zastąpienia danej nagrody inną o **porównywalnej wartości i charakterze**, w przypadku gdy przyznanie pierwotnej nagrody nie będzie możliwe z przyczyn od niego niezależnych (np. zaprzestanie świadczenia usługi przez partnera).
-

§8. Podatki

1. Jeżeli zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa po stronie laureata nagrody powstanie obowiązek podatkowy z tytułu otrzymania nagrody, **Organizator jako płatnik podatku** pokrywa i odprowadza należny zryczałtowany podatek od nagród do właściwego urzędu skarbowego.
 2. Uczestnik nie jest zobowiązany do samodzielnego rozliczania podatku od nagród przyznanych w Konkursie, o ile przepisy nie stanowią inaczej.
-

§9. Ogłoszenie wyników i wydanie nagród

1. Po zakończeniu danego Zadania, w terminie **do 7 dni** od zakończenia przyjmowania zgłoszeń, Organizator:
 1. dokonuje weryfikacji zgłoszeń i wyboru zwycięzców (wg zasad Typu A lub Typu B);
 2. kontaktuje się ze zwycięzcami za pośrednictwem **wiadomości prywatnej (DM)** na platformie, na której dokonano zgłoszenia, lub – jeśli dotyczy – w inny wskazany w Komunikacie sposób.
 2. W Zadaniach kreatywnych (Typ B), wyniki mogą dodatkowo zostać ogłoszone na **Instastory** lub w innym poście informacyjnym Organizatora.
 3. Warunkiem otrzymania nagrody jest:
 1. udzielenie przez zwycięzcę odpowiedzi na wiadomość DM Organizatora;
 2. przekazanie **adresu e-mail** oraz ewentualnie innych danych niezbędnych do realizacji nagrody (np. imię i nazwisko, adres do wysyłki, numer telefonu dla przewoźnika),
w terminie **7 dni** od chwili otrzymania informacji o wygranej.
 4. Nagrody zostaną przekazane:
 1. w przypadku **kodów rabatowych** – poprzez wiadomość DM lub e-mail;
 2. w przypadku **dostępów (kursy, Figma/Webflow EDU, Nueve+)** – poprzez e-mail z instrukcją aktywacji / dostępem;
 3. w przypadku **nagrody fizycznej (np. książka)** – poprzez wysyłkę do paczkomatu lub inną formą przesyłki kurierskiej na terenie Polski, na koszt Organizatora.
 5. Organizator dąży starań, aby przekazać nagrody w rozsądnym terminie, nie dłuższym niż **30 dni** od dnia otrzymania kompletu danych od zwycięzcy.
 6. Brak odpowiedzi zwycięzcy w terminie wskazanym w ust. 3, podanie błędnych danych uniemożliwiających dostarczenie nagrody lub odmowa ich podania skutkuje **utratą prawa do nagrody**, bez prawa do jakiegokolwiek ekwiwalentu.
-

§10. Prawa autorskie i wizerunek

1. Zgłoszenie konkursowe (komentarz, wiadomość DM, praca projektowa, inne treści) może stanowić utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
 2. Każdy Uczestnik, dokonując zgłoszenia:
 1. oświadcza, że zgłoszenie jest jego własnym dziełem i nie narusza praw osób trzecich;
 2. wyraża zgodę na ewentualne **nieodpłatne wykorzystanie zgłoszenia** przez Organizatora w celach związanych z Konkursem (np. publikacja zwycięskich zgłoszeń na profilach Organizatora, w newsletterze, na stronie www).
 3. W stosunku do zgłoszeń nagrodzonych lub wyróżnionych Uczestnik udziela Organizatorowi **niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji** na korzystanie ze zgłoszenia na następujących polach eksploatacji:
 1. utrwalanie i zwielokrotnianie dowolną techniką;
 2. rozpowszechnianie w internecie, w szczególności na profilach w mediach społecznościowych, na stronie internetowej Organizatora, w newsletterach oraz w materiałach promocyjnych dotyczących Nueve;
 3. wprowadzanie do pamięci komputera lub innych urządzeń cyfrowych;
 4. publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
 4. Organizator może zestawiać zgłoszenia z innymi materiałami, skracać je lub cytować fragmenty, o ile nie zniekształca to sensu wypowiedzi Uczestnika.
 5. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie wizerunku utrwalonego w zgłoszeniu (jeśli występuje) przez Organizatora w zakresie niezbędnym do publikacji i promocji wyników Konkursu, zgodnie z zakresem licencji, o której mowa wyżej.
 6. Zwycięzcy mogą być publicznie identyfikowani w komunikacji Organizatora poprzez:
 1. **imię i pierwszą literę nazwiska**, lub
 2. **nick (username)** na danej platformie – według uznania Organizatora.
-

§11. Dane osobowe (RODO)

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest **DOKO Stanisław Świątkiewicz** z siedzibą we Wrocławiu, ul. Wolbromska 18/1B, 53-148 Wrocław („**Administrator**”).
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane:
 1. w celu przeprowadzenia Konkursu, w szczególności przyjmowania zgłoszeń, wyłonienia zwycięzców, przyznania i wydania nagród – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO (wykonanie umowy/udział w Konkursie);
 2. w celu wykonania obowiązków prawnych ciążących na Administratorze (np. podatkowych, rachunkowych) – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO;
 3. w celu dochodzenia lub obrony przed roszczeniami – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO (prawnie uzasadniony interes Administratora).
3. Dane mogą obejmować w szczególności: username/nick na platformie społecznościowej, adres e-mail, imię i nazwisko, dane niezbędne do wysyłki nagrody (np. adres, numer telefonu dla przewoźnika).
4. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Konkursu oraz przez okres przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z Konkursem, nie dłużej jednak niż **3 lata** od zakończenia Konkursu, chyba że przepisy prawa wymagają dłuższego okresu przechowywania.
5. Dane osobowe **nie będą wykorzystywane do celów marketingowych** (np. newsletter, profilowanie marketingowe) bez odrębnej, wyraźnej zgody Uczestnika.
6. Odbiorcami danych mogą być podmioty świadczące na rzecz Administratora usługi pomocnicze, w szczególności dostawcy usług IT, narzędzi do automatyzacji, hostingu i komunikacji, m.in. **Google, Manychat, Klaviyo, Zapier, Notion**, a także operatorzy płatności i firmy kurierskie (w przypadku wysyłki nagród fizycznych).
7. Uczestnikowi przysługują prawa wynikające z RODO, w szczególności:
 1. prawo dostępu do swoich danych;
 2. prawo ich sprostowania;
 3. prawo żądania ograniczenia przetwarzania lub usunięcia danych (w przypadkach przewidzianych prawem);

4. prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych w oparciu o prawnie uzasadniony interes Administratora;
 5. prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 8. Kontakt w sprawach związanych z danymi osobowymi możliwy jest pod adresem e-mail: info@nueve.design.
 9. Administrator nie powołał Inspektora Ochrony Danych, chyba że poinformuje inaczej.
-

§12. Reklamacje

1. Uczestnik ma prawo zgłosić reklamację związaną z Konkursem, w szczególności dotyczącą jego przebiegu lub przyznania nagród.
 2. Reklamacje należy zgłaszać w formie pisemnej lub e-mailowej na adres: info@nueve.design, w terminie **7 dni** od dnia ogłoszenia wyników danej edycji (Zadania).
 3. Reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko Uczestnika, adres e-mail, opis zastrzeżeń oraz wskazanie, którego Zadania dotyczy.
 4. Organizator rozpatruje reklamację w terminie **14 dni** od dnia jej otrzymania i informuje Uczestnika o sposobie rozpatrzenia, odsyłając odpowiedź na adres e-mail, z którego przyszła reklamacja (lub inny wskazany).
 5. Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji nie wyłącza uprawnień Uczestnika do dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.
-

§13. Zmiana Regulaminu i zakończenie Konkursu

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu z **ważnych przyczyn**, w szczególności w przypadku:
 1. zmiany przepisów prawa wpływających na prawa i obowiązki stron;
 2. konieczności doprecyzowania postanowień Regulaminu;
 3. wystąpienia oczywistych omyłek pisarskich.

2. Zmiany Regulaminu nie mogą **pogarszać sytuacji Uczestników**, w szczególności nie mogą ograniczać praw nabytych ani wprowadzać opłat za udział w Konkursie.
 3. O zmianach Regulaminu Organizator poinformuje Uczestników poprzez opublikowanie stosownej informacji wraz z nową wersją Regulaminu na stronie/profilach, na których był ogłoszony Konkurs.
 4. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub zakończenia Konkursu przed upływem Okresu Konkursu wyłącznie z ważnych powodów, w szczególności:
 1. wystąpienia poważnych awarii technicznych uniemożliwiających prowadzenie Konkursu;
 2. decyzji organów administracji publicznej;
 3. innych zdarzeń losowych o charakterze nadzwyczajnym (siła wyższa).W takim przypadku Organizator w miarę możliwości respektuje prawa już nabyte przez Uczestników (np. nagrody już przyznane).
-

§14. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu „Nueve Black Month”.
2. Udział w Konkursie jest równoznaczny z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Regulamin jest dostępny w formie elektronicznej pod linkiem udostępnionym przez Organizatora (np. na stronie internetowej lub w opisie profilu) oraz może być podlinkowany w Komunikatach konkursowych.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz inne powszechnie obowiązujące przepisy.
5. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania przez Organizatora.