

REGULAMIN KAMPANII PROMOCYJNEJ

„AI World Cup Challenge”

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin („Regulamin”) określa zasady uczestnictwa w kampanii promocyjnej „AI World Cup Challenge” („Kampania”).
2. Organizatorem Kampanii jest Ingram Micro Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Krakowiaków 46, 02 – 255 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS0000028820 , postępująca się następującymi oznaczeniami identyfikacyjnymi: NIP 521-29-31-906, REGON 013196912. („Organizator”).
3. Kampania prowadzona jest za pośrednictwem profili Organizatora w serwisach LinkedIn oraz Facebook oraz za pośrednictwem strony internetowej Organizatora dostępnej pod adresem: www.ingrammicro24.com
4. Kampania ma charakter promocyjno-edukacyjny i związana jest z promocją urządzeń z Windows 11 Pro oraz Copilot+ PC.
5. Kampania prowadzona jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Kampania trwa od dnia 11.06.2026 r. do dnia 02.07.2026 r. lub do wyczerpania puli nagród.
7. Kampania nie jest sponsorowana, wspierana, administrowana ani powiązana z serwisami LinkedIn i Facebook.

§2. Definicje

Na potrzeby Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:

1. **Organizator** – Ingram Micro Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.
2. **Regulamin** – niniejszy dokument określający zasady i warunki kampanii promocyjnej.
3. **Generator AI** – narzędzie umożliwiające generowanie obrazów przy wykorzystaniu technologii sztucznej inteligencji.
4. **Prompt** – tekstowy opis obrazu wprowadzany przez użytkownika.
5. **Uczestnik** – osoba korzystająca z Generators AI i biorąca udział w Kampanii.
6. **Obraz AI** – grafika wygenerowana automatycznie przez model sztucznej inteligencji na podstawie Promptu użytkownika.

7. **Gadżet kampanii** – świadczenie rzeczowe przyznawane Uczestnikom zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie po zakończeniu Kampanii. Gadżet kampanii nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne świadczenia rzeczowe. Organizator zastrzega, że liczba dostępnych gadżetów kampanii jest ograniczona. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia liczby lub wartości gadżetów kampanii, wydłużenia okresu trwania Kampanii lub zakończenia Kampanii przed terminem.

§3. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem Kampanii może być osoba pełnoletnia posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Udział w Kampanii jest dobrowolny i bezpłatny.
3. W Kampanii nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz osoby bezpośrednio zaangażowane w przygotowanie i realizację Kampanii.
4. Warunkiem udziału w Kampanii jest:
 - a) zaakceptowanie Regulaminu,
 - b) zaakceptowanie Polityki Prywatności,
 - c) korzystanie z Generatora AI zgodnie z obowiązującym prawem.
5. Organizator może ograniczyć dostęp do Kampanii w przypadku naruszenia Regulaminu.

§4. Zasady działania Generatora AI

1. Generator AI umożliwia tworzenie grafik związanych z motywem Football World Cup 2026.
2. Obrazy generowane są automatycznie przy wykorzystaniu modelu Seedream 5.0 Lite.
3. W trakcie oczekiwania na wygenerowanie obrazu użytkownikowi prezentowane są materiały edukacyjne dotyczące:
 - a) kosztów generowania treści AI,
 - b) wpływu technologii AI na środowisko i ślad węglowy,
 - c) prywatności danych i bezpieczeństwa.
4. Organizator nie gwarantuje określonego efektu wygenerowanego obrazu.

§5. Odpowiedzialność użytkownika

1. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za treści wprowadzane do Generatora AI.

2. Zabronione jest wprowadzanie treści:
 - a) bezprawnych, obraźliwych lub dyskryminujących,
 - b) naruszających prawa autorskie lub dobra osobiste osób trzecich,
 - c) zawierających dane osobowe osób trzecich bez odpowiedniej podstawy prawnej,
 - d) nawołujących do przemocy, nienawiści lub działań niezgodnych z prawem.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - a) blokowania dostępu do Generатора AI,
 - b) odrzucania zgłoszeń konkursowych,
 - c) wykluczania Uczestników naruszających Regulamin.

§6. Zasady udziału

1. Aby wziąć udział w Kampanii, uczestnik powinien:
 - a) wygenerować grafikę przy użyciu narzędzia AI zgodnie z tematyką określoną przez Organizatora,
 - b) opublikować wygenerowaną grafikę w komentarzu pod wskazanym postem Kampanii opublikowanym przez Organizatora w serwisie LinkedIn lub Facebook,
 - c) zachować zgodność zgłoszenia z niniejszym Regulaminem.
2. Za zgłoszenie uznaje się komentarz zawierający wygenerowaną grafikę opublikowany pod postem Kampanii.
3. Każdy uczestnik może zamieścić więcej niż jedno zgłoszenie, jednak może otrzymać wyłącznie jeden gadżet.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia lub nieuwzględnienia zgłoszeń:
 - a) naruszających przepisy prawa,
 - b) zawierających treści obraźliwe, wulgarne lub dyskryminujące,
 - c) naruszających prawa osób trzecich,
 - d) niezwiązanych z tematyką Kampanii,
 - e) niespełniających wymogów określonych w Regulaminie.

§7. Gadżety kampanii

1. Organizator przewidział 50 specjalnych gadżetów kampanii.
2. Po zakończeniu Kampanii Organizator zweryfikuje kolejność oraz poprawność zgłoszeń.
3. Gadżety otrzyma pierwszych 50 uczestników, których zgłoszenia spełnią warunki określone w Regulaminie.
4. O kolejności decyduje data i godzina publikacji prawidłowego zgłoszenia.
5. Gadżety nie podlegają wymianie na gotówkę ani na inne świadczenia.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do zastąpienia gadżetu innym o porównywalnej wartości.

§8. Powiadomienie uczestników i realizacja wysyłki

1. Po zakończeniu Kampanii Organizator skontaktuje się z uczestnikami uprawnionymi do otrzymania gadżetu za pośrednictwem wiadomości prywatnej w serwisie LinkedIn lub Facebook.
2. W wiadomości Organizator przekaże link do formularza służącego do przekazania danych niezbędnych do realizacji wysyłki.
3. Uczestnik zobowiązany jest do uzupełnienia formularza w terminie 7 dni od dnia otrzymania wiadomości.
4. W przypadku nieprzekazania wymaganych danych w wyznaczonym terminie prawo do otrzymania gadżetu wygasa, a Organizator może przyznać gadżet kolejnemu uczestnikowi spełniającemu warunki Regulaminu.
5. Wysyłka gadżetów nastąpi w terminie do 30 dni od dnia zakończenia Kampanii.

§9. Zgłoszenia uczestników

1. Uczestnik oświadcza, że zamieszczona grafika została przygotowana zgodnie z prawem i nie narusza praw osób trzecich.
2. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za treść zgłoszenia opublikowanego w ramach Kampanii.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do nieuwzględnienia zgłoszeń naruszających przepisy prawa, dobre obyczaje lub prawa osób trzecich.

§10. Dane osobowe i prywatność

1. Organizator jest administratorem Danych osobowych Uczestnika.
2. Organizator nie zbiera danych osobowych uczestników na etapie publikowania zgłoszeń w komentarzach pod postami Kampanii.
3. Dane osobowe będą pozyskiwane wyłącznie od uczestników uprawnionych do otrzymania gadżetu, po zakończeniu Kampanii, za pośrednictwem formularza udostępnionego przez Organizatora.
4. Dane osobowe zwycięzców będą przetwarzane wyłącznie w celu:
 1. weryfikacji prawa do otrzymania gadżetu,
 2. realizacji wysyłki gadżetu,
 3. rozpatrywania ewentualnych reklamacji.

5. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do otrzymania gadżetu.
6. Dane mogą zostać przekazane podmiotom wspierającym Organizatora w realizacji wysyłki, w szczególności operatorom pocztowym, firmom kurierskim lub dostawcom usług logistycznych.
7. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji Kampanii oraz obowiązków wynikających z przepisów prawa.
8. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych związanych z generatorem AI znajdują się w Polityce Prywatności Generатора AI dostępnej na stronie Kampanii.

§11. Technologie zewnętrzne

1. Generator AI wykorzystuje usługi:
 - Cloudflare,
 - ByteDance.
2. Prompt użytkownika przekazywany jest do infrastruktury obsługującej model AI wyłącznie w celu wygenerowania obrazu.
3. Organizator nie przechowuje Promptów ani wygenerowanych obrazów we własnych bazach danych.

§12. Ograniczenie odpowiedzialności

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - a) treści generowane przez użytkowników,
 - b) naruszenia praw osób trzecich wynikające z Promptów,
 - c) sposób wykorzystania wygenerowanych materiałów przez użytkowników,
 - d) błędy lub przerwy w działaniu usług dostawców zewnętrznych,
 - e) nieprzewidywalne rezultaty działania modeli AI.
2. Organizator może czasowo zawiesić działanie Kampanii z przyczyn technicznych lub bezpieczeństwa.

§13. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące Kampanii mogą być składane:
 - a. w formie pisemnej na adres Organizatora;

b. w formie elektronicznej z wykorzystaniem środków komunikacji elektronicznej – na adres mailowy wskazany na stronie internetowej Organizatora.

2. O sposobie rozpatrzenia reklamacji Organizator powiadomi osobę, która ją zgłosiła w formie adekwatnej do formy zgłoszenia.
3. Organizator rozpatruje reklamację i udziela odpowiedzi bez zbędnej zwłoki, nie później niż w terminie 30 (trzydzieści) dni od dnia jej otrzymania, przy czym do zachowania terminu wystarczy wysłanie odpowiedzi przed jego upływem.
4. Reklamacja powinna zawierać dane umożliwiające identyfikację uczestnika oraz opis zgłaszanych zastrzeżeń.

§14. Postanowienia końcowe

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn organizacyjnych, technicznych lub prawnych.
6. Aktualna wersja Regulaminu publikowana jest na stronie Kampanii.
7. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
8. Regulamin wchodzi w życie z dniem 11.06.2026 r.