

REGULAMIN GRY DENTOEXPRESS 2026

§ 1. Organizator i charakter Gry

1. Organizatorem gry terenowej „Dentoexpress 2026”, zwanej dalej „Grą”, jest Bestom Dentonet.pl Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi przy ul. Wigury 15A, wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem 0000274754, NIP 7282640463, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Gra jest prowadzona podczas targów KRAKDENT 2026 w Krakowie, w dniach 16–18 kwietnia 2026 r.
3. Partnerami Gry są sponsorzy i wystawcy współpracujący z Organizatorem przy realizacji Gry, których stoiska zostały oznaczone na mapach Gry albo w materiałach informacyjnych Organizatora, zwani dalej „Partnerami Gry”.
4. Gra stanowi publiczne przyrzeczenie nagrody za wykonanie oznaczonych czynności na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 2. Czas trwania i dostępność Regulaminu

1. Gra trwa od rozpoczęcia targów KRAKDENT 2026 w dniu 16 kwietnia 2026 r. do zakończenia targów w dniu 18 kwietnia 2026 r., z zastrzeżeniem że wydawanie nagród trwa do wyczerpania puli nagród przewidzianej przez Organizatora.
2. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Organizatora poświęconej Grze oraz na głównym stoisku Organizatora / Grupy Dentonet wskazanym na mapie Gry.

§ 3. Uczestnicy Gry

1. W Grze mogą brać udział wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które są uczestnikami targów KRAKDENT 2026 i należą do co najmniej jednej z następujących grup zawodowych lub edukacyjnych:
 - a) lekarze dentyści,
 - b) higienistki stomatologiczne,
 - c) asystentki stomatologiczne,
 - d) studenci stomatologii,
 - e) technicy dentyści.
2. W Grze nie mogą brać udziału osoby spoza grup wskazanych w ust. 1
3. W Grze nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora, osoby bezpośrednio zaangażowane w organizację Gry oraz pracownicy lub współpracownicy Partnerów Gry obsługujący stoiska biorące udział w Grze, a także członkowie ich najbliższej rodziny.
4. Jeden Uczestnik może wziąć udział w Grze maksymalnie jeden raz podczas całego czasu trwania targów KRAKDENT 2026.

§ 4. Rejestracja do Gry

1. Warunkiem udziału w Grze jest wcześniejsze zapoznanie się z Regulaminem oraz skuteczne zarejestrowanie się do Gry.
2. Rejestracja do Gry może nastąpić przed targami albo w trakcie targów, samodzielnie przez Uczestnika albo przy wsparciu obsługi Gry, za pośrednictwem dedykowanego linku, kodu QR albo innego identyfikatora udostępnionego przez Organizatora.

3. Rejestracja do Gry polega na skutecznym założeniu konta albo zalogowaniu się przez Uczestnika na właściwej platformie Organizatora, odpowiedniej dla profesji Uczestnika. Dla poszczególnych grup przewidziano następujące platformy:

- a) asystentki stomatologiczne i higienistki stomatologiczne – akademia.asysdent.pl,
- b) studenci stomatologii – akademiastudentow.pl,
- c) lekarze dentyści – akademia.dentonet.pl,
- d) technicy dentystyczni – akademia.dentonet.pl.

4. Rejestracja jest skuteczna z chwilą poprawnego zakończenia procesu założenia konta albo logowania i zapisania zdarzenia w systemie Organizatora.

5. Organizator może odmówić dopuszczenia do Gry albo wydania Karty Gry, jeżeli dane podane przez Uczestnika są oczywiście błędne, niepełne, testowe, dublują wcześniejsze zgłoszenie albo nie pozwalają na identyfikację Uczestnika na potrzeby Gry.

§ 5. Mechanika Gry

1. Po skutecznej rejestracji Uczestnik otrzymuje od Organizatora mapę lub kartę gry, zwaną dalej „Kartą Gry”, obejmującą punkty wskazane na mapie przypisanej danemu Uczestnikowi.

2. Organizator może posługiwać się różnymi wariantami map lub Kart Gry, w tym mapami obejmującymi różne zestawy stoisk Partnerów Gry. Uczestnik wykonuje zadania wyłącznie na punktach wskazanych na swojej Karcie Gry.

3. Na każdym punkcie wskazanym na Karcie Gry Uczestnik wykonuje jedno zadanie przygotowane przez Partnera Gry. Za poprawne wykonanie zadania Uczestnik otrzymuje maksymalnie jedną naklejkę przypisaną do danego punktu.

4. Uczestnik umieszcza otrzymane naklejki na Karcie Gry w miejscach do tego przeznaczonych.

5. Po zebraniu kompletu naklejek wymaganych na Karcie Gry Uczestnik zgłasza się na główne stoisko Organizatora / Grupy Dentonet wskazane na mapie Gry w celu weryfikacji Karty Gry i odbioru nagrody, o ile pula nagród nie została wcześniej wyczerpana.

§ 6. Nagrody

1. W Grze przewidziano nagrody podstawowe dla Uczestników, którzy spełnią wszystkie warunki udziału w Grze określone w Regulaminie oraz przedstawią kompletnie uzupełnioną Kartę Gry.

2. Łączna pula nagród przewidziana w Grze wynosi 1400 sztuk nagród podstawowych. Nagrody wydawane są według kolejności zgłoszeń Uczestników z prawidłowo uzupełnioną Kartą Gry, aż do wyczerpania puli.

3. Informacja o bieżącej dostępności nagród przekazywana jest na głównym stoisku Organizatora / Grupy Dentonet. Organizator nie ma obowiązku przesyłania takich informacji pocztą elektroniczną.

4. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne świadczenie, z zastrzeżeniem że Organizator może wydać nagrodę równoważną lub zbliżoną rodzajowo, jeżeli wydanie pierwotnie planowanej nagrody stanie się niemożliwe z przyczyn niezależnych od Organizatora.

5. Po wyczerpaniu puli nagród Uczestnikom, którzy ukończą Grę później, nie przysługuje roszczenie o wydanie nagrody.

§ 7. Weryfikacja i naruszenia Regulaminu

1. Organizator ma prawo weryfikować, czy Uczestnik spełnia warunki udziału w Grze, w szczególności w zakresie profesji, jednokrotności udziału, poprawności danych rejestracyjnych oraz prawidłowości wykonania zadań i zgromadzonych naklejek.
2. W przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu, podania nieprawdziwych danych, posługiwania się danymi testowymi, prób wielokrotnego udziału albo ingerencji w mechanikę Gry, Organizator może odmówić dopuszczenia Uczestnika do Gry, odmówić wydania nagrody albo wykluczyć Uczestnika z dalszego udziału w Grze.
3. Organizator może również odmówić uwzględnienia zgłoszenia Uczestnika, jeżeli jego zachowanie jest sprzeczne z dobrymi obyczajami, godzi w bezpieczeństwo innych uczestników albo utrudnia prawidłowy przebieg Gry.

§ 8. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników przetwarzanych na potrzeby Gry jest Organizator.
2. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane w celu przeprowadzenia Gry, obsługi rejestracji, weryfikacji spełnienia warunków udziału, wydania nagród, obsługi reklamacji oraz ustalenia, dochodzenia lub obrony ewentualnych roszczeń.
3. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest niezbędność przetwarzania do realizacji udziału Uczestnika w Grze i wykonania przyrzeczenia publicznego, a w zakresie roszczeń i bezpieczeństwa organizacyjnego – prawnie uzasadniony interes Organizatora. Jeżeli Uczestnik udzieli odrębnej zgody marketingowej, dane mogą być przetwarzane także na podstawie tej zgody w celach marketingowych.
4. W związku z udziałem w Grze Organizator może przetwarzać w szczególności następujące dane: imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, profesję, województwo, informacje o rejestracji lub logowaniu, a także informacje o przebiegu udziału w Grze.
5. Odbiorcami danych mogą być podmioty świadczące na rzecz Organizatora usługi informatyczne, hostingowe, eventowe, logistyczne, prawne, księgowo-techniczne – wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji celów wskazanych w niniejszym Regulaminie.
6. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Gry, wydania nagród i rozpatrzenia reklamacji, a następnie do upływu terminów przedawnienia roszczeń. Dane przetwarzane na podstawie zgody marketingowej będą przetwarzane do czasu cofnięcia zgody albo ustania celu przetwarzania.
7. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo sprzeciwu – w przypadkach przewidzianych przepisami prawa – oraz prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Grze. Niepodanie danych albo podanie danych nieprawidłowych uniemożliwia udział w Grze lub odbiór nagrody.
9. Założenie konta albo logowanie na platformach wskazanych w § 4 ust. 3 może podlegać również odrębnym regulaminom i politykom prywatności właściwym dla tych platform.
10. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych mogą być udostępnione Uczestnikowi również w odrębnej klauzuli informacyjnej albo polityce prywatności Organizatora dostępnej na stronie Gry lub na właściwej platformie.

§ 9. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Gry, odmowy wydania nagrody albo innych kwestii związanych z udziałem w Grze można składać nie później niż w terminie 14 dni od dnia zakończenia targów KRAKDENT 2026.
2. Reklamacja powinna zawierać co najmniej imię i nazwisko Uczestnika, dane kontaktowe, opis zgłaszanych zastrzeżeń oraz – w miarę możliwości – okoliczności uzasadniające reklamację.
3. Reklamację można złożyć pisemnie na adres siedziby Organizatora albo drogą elektroniczną na adres kontaktowy Organizatora wskazany na stronie Gry.
4. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.

§ 10. Zmiany Regulaminu i postanowienia końcowe

1. Organizator może zmienić Regulamin wyłącznie z ważnych przyczyn prawnych, technicznych albo organizacyjnych, w zakresie w jakim jest to niezbędne do zapewnienia prawidłowego przebiegu Gry.
2. Zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników, którzy spełnili warunki udziału w Grze przed publikacją zmiany.
3. Zmieniony Regulamin zostanie opublikowany w tym samym miejscu co Regulamin pierwotny oraz udostępniony na głównym stoisku Organizatora / Grupy Dentonet.
4. Akcje towarzyszące prowadzone przez Organizatora albo podmioty trzecie poza podstawową mechaniką Gry, w szczególności dodatkowe zapisy do innych projektów, nie stanowią elementu niniejszej Gry, chyba że Organizator wyraźnie postanowi inaczej w odrębnym regulaminie lub informacji.
5. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności art. 919–921 Kodeksu cywilnego oraz przepisy o ochronie danych osobowych.
6. Spory związane z Grą będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy według przepisów ogólnych.