

REGULAMIN KONKURSU „INSTANT COSPLAY JFM 2026”

(dalej „Regulamin”)

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu o nazwie „INSTANT COSPLAY J F M 2 0 2 6 ”, organizowanego podczas Jesiennego Festiwalu Mangowego, zwanego dalej „Konkursem”, jest Studio JG Jan Godwod z siedzibą w Warszawie, przy ul. Staniewickiej 18, NIP: 1132361439 zwane dalej „Organizatorem”.
2. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 Kodeksu Cywilnego.
3. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 Kodeksu Cywilnego.

§2 NAGRODY

1. Nagrodą główną w Konkursie jest voucher o wartości 75 zł, do wydania na mangi Wydawnictwa Studio JG w sklepach sieci Yatta.pl.
2. Nagroda główna nie łączy się z innymi promocjami oraz zniżkami.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości przyznania dowolnej liczby Wyróżnień w postaci kopert-niespodzianek z losowymi bonusami.
4. Nagroda główna oraz Wyróżnienia nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
5. W wypadku nieodebrania Nagrody lub Wyróżnienia przez Uczestnika, uprawnienie do Nagrody lub Wyróżnienia wygasa po upływie 2 miesięcy od chwili ich uzyskania.

§3 WARUNKI UCZESTNICTWA I PRZEBIEG KONKURSU

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
2. Konkurs odbywa się na terytorium Polski w dniach 6-8 listopada 2026 r.
3. Konkurs przebiega w czasie trwania całego Festiwalu – pierwszego dnia Festiwalu ujawniany jest temat przewodni Konkursu. Przyjmowanie zgłoszeń mija 8 listopada 2026 r. o godzinie 23:59.
4. Konkurs odbywa się za pośrednictwem serwisów społecznościowych Facebook/Instagram/Twitter/TikTok.
5. Konkurs będzie miał jeden temat przewodni, który zostanie ujawniany pierwszego dnia trwania Konkursu.
6. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik powinien:
 - 6.a) Przebrać się za jedną z postaci z mang wydawnictwa Studio JG zgodnie z tematem przewodnim. Stroje powinny być utrzymane w duchu tzw. „instant cosplay”, czyli szybkich – często zabawnych – budżetowych cosplayów wykonanych z tego, co znajduje się akurat w domu Uczestnika.
 - 6.b) Zrobić sobie zdjęcie lub nagrać filmik z prezentacją przebrania oraz

wkomponować w kadr wyraźny napis „Studio JG”. Napis musi być widoczny - może być trzymany przez Uczestnika lub umieszczony w tle. Napis może być sporządzony dowolną metodą; nie może być jednak nałożony komputerowo na etapie postprodukcji zdjęcia/filmu.

6.c) Wrzucić fotografię lub filmik na swój profil w co najmniej jednym z wymienionych serwisów społecznościowych – Facebook/Instagram/Twitter/TikTok, opatrzyć fotografię/filmik hasztagami podanymi w poście z ogłoszeniem tematu przewodniego oraz oznaczyć w poście i na fotografii/filmie profil wydawnictwa Studio JG.

6.d) W Konkursie wezmą udział wyłącznie zdjęcia/filmiki, które zostaną opublikowane publicznie, tj. takie, które pokażą się wszystkim zainteresowanym pod konkursowymi hasztagami.

6.e) Jeden Uczestnik może opublikować dowolną liczbę zdjęć/filmików.

6.f) Na zdjęciu/filmiku Konkursowym może znajdować się wyłącznie Uczestnik Konkursu. Ewentualne osoby postronne mogą być widoczne na zdjęciu wyłącznie w tle, bez wyraźnych rysów twarzy, w celu ochrony prawa do wizerunku tychże osób.

6.g) Uczestnikiem Konkursu może być więcej niż jedna osoba. W tym wypadku każda z osób widocznych na zdjęciu/filmiku musi opublikować to samo zdjęcie za pośrednictwem swojego profilu na łamach jednego i tego samego spośród w/w serwisów społecznościowych, zgodnie z w/w zasadami, wraz z wyraźnym oznaczeniem każdej z osób widocznych na zdjęciu/nagranie. W wypadku zwycięstwa Uczestnika Zbiorowego w Konkursie - Nagroda Główna zostanie podzielona po równo pomiędzy osoby znajdujące się na zdjęciu/filmiku.

6.h) Zgłaszając pracę do wybranego Konkursu, Uczestnik oświadcza, że dysponuje pełnią praw autorskich do ww. pracy i wyraża zgodę na jej bezpłatną publikację (w ramach niewyłącznej, nieograniczonej czasowo ani terytorialnie licencji) na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Organizatora. Uczestnik oświadcza również, że zgłoszona praca została wykonana samodzielnie, bez jakiegokolwiek wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji (AI) na żadnym etapie jej przygotowania, w tym w szczególności do generowania, tworzenia, redagowania, edytowania, modyfikowania lub przekształcania treści i elementów pracy.

7. Na drodze wewnętrznego głosowania wyznaczone przez Organizatora Jury wybierze:

7.a) 1 najciekawszą pracę, której autor-Uczestnik otrzyma wspomnianą w §2 Nagrodę główną;

7.b) dowolną liczbę prac, której autorzy-Uczestnicy otrzymają Wyróżnienia. Organizator ma prawo nie przyznać Wyróżnień.

7.c) Jeden Uczestnik może wygrać więcej niż jeden Konkurs.

8. Rozstrzygnięcie Konkursu odbędzie się za pośrednictwem mediów

społecznościowych Organizatora w ciągu 7 dni od daty zakończenia Konkursu.

9. Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami za pośrednictwem mediów społecznościowych w celu ustalenia sposobu przekazania nagrody:

9.a) Nagrodę Główną Zwycięzca Konkursu będzie mógł odebrać na dwa sposoby: w dowolnym sklepie sieci Yatta.pl lub za pośrednictwem opłaconej przez Organizatora przesyłki pocztowej (z zastrzeżeniem, że wysyłka możliwa jest wyłącznie na terenie Polski).

9.b) Wyróżnienia Uczestnik Wyróżniony będzie mógł odebrać na dwa sposoby: w dowolnym sklepie sieci Yatta.pl lub wraz z kolejnym zamówieniem złożonym za pośrednictwem Yatta.pl (z wyłączeniem prenumerat; koperta-niespodzianka zostanie dodana do koszyka).

10. Dane osobowe zwycięzcy oraz ewentualnych wyróżnionych pozyskane przez Organizatora po rozstrzygnięciu Konkursu zostaną użyte wyłącznie w celach konkursowych do wysyłki przewidzianej Nagrody oraz Wyróżnień.

11. Uczestnikiem konkursu nie może być pracownik wydawnictwa Studia JG ani pracownik sklepu Yatta.pl.

§4 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu Uczestnicy winni zgłaszać na adres reklamacje@yatta.pl.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko oraz dokładny opis i uzasadnienie reklamacji.
3. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie 14 (czternastu) dni od daty ich otrzymania.
4. Uczestnik o sposobie rozpatrzenia reklamacji zostanie powiadomiony wiadomością e-mail na adres, z którego zostało wysłane zgłoszenie reklamacyjne.

§5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie www.organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie, w każdym czasie bez podania przyczyny. Zmiany w regulaminie nie mogą jednak naruszać praw nabytych przez Uczestników.