

REGULAMIN KONKURSU
pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY”
Regulamin traktuje o zasadach rejestracji i uczestnictwa w rozgrywkach
na terenie RP.

§ 1
Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY” (dalej zwanym „Konkurs” lub zamiennie „Rozgrywkami”) jest Hasbro Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, kod pocztowy 00-851, przy ul. Waliców 11, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy m.st. Warszawy w XII Wydziale Gospodarczym Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000086070, z kapitałem zakładowym w wysokości 50.000 zł, NIP: 118-00-74-063, dalej zwana „Organizatorem”.
2. Fundatorem nagród Konkursu jest Organizator tj. Hasbro Poland Sp. z o.o.
3. Organizator współdziała w organizacji Konkursu - w zakresie związanym z funkcjonowaniem serwisu pod domeną www.monopoly.pl - ze spółką OS3 sp. z o.o., z siedzibą w Rybniku, przy ul. PCK 26A, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Gliwicach X Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000203860, o kapitale zakładowym w kwocie 404.000,00 pln, posiadająca NIP: 642-21-59-795., dalej zwana „OS3”.
4. Zgłoszenie udziału w Konkursie odbywa się wyłącznie za pośrednictwem serwisu internetowego pod domeną www.monopoly.pl (dalej zamiennie zwany „Serwisem”), prowadzonym przez spółkę OS3 sp. z o.o., o której mowa w punkcie 3 powyżej, na zasadach opisanych w § 3 Regulaminu.
5. Niniejszym regulamin Konkursu pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY” jest wiążący dla Uczestników Konkursu oraz Organizatora i OS3, reguluje zasady, warunki i przebieg Konkursu na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w szczególności określając warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu w związku ich z udziałem w Konkursie.
6. Prawo udziału w Konkursie przysługuje wyłącznie osobom, które spełniają wszystkie warunki uczestnictwa w Konkursie, wskazane w treści Regulaminu.
7. Istotą Konkursu jest przeprowadzenie rozgrywek w grę planszową pod nazwą „Monopoly” i w nich wyniku wyłonienie 1 (jednego) Laureata Rozgrywek ogólnopolskich, uprawnionego do uczestnictwa w rozgrywkach międzynarodowych. Zasady uczestnictwa w rozgrywkach międzynarodowych opisane są odrębnym regulaminem. Zasady gry według których będą przeprowadzone Rozgrywki i wyłoniony zostanie Laureat Rozgrywek ogólnopolskich określone są w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
8. Poza postanowieniami niniejszego Regulaminu, obowiązujące będą także komunikaty i informacje w przedmiocie Konkursu, pochodzące od Organizatora, zamieszczane w Serwisie.

9. Szczegółowe informacje w przedmiocie odbywania się poszczególnych tur Konkursu dostępne są w Serwisie, w podstronach Serwisu właściwych dla danego miasta, w którym rozgrywane są poszczególne tury Konkursu.

§ 2

Obszar i okres trwania Konkursu

1. Konkurs w zakresie opisanym niniejszym Regulaminem organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, przy czym Laureat Rozgrywek ogólnopolskich Konkursu jest uprawniony do uczestnictwa w międzynarodowych rozgrywkach w grze pod nazwą „Monopoly”. Zasady organizacji rozgrywek międzynarodowych opisane są odrębnym regulaminem.
2. Konkurs na terytorium RP jest organizowany w 3 (trzech) turach. I tak:
 - 2.1- I (pierwsza) tura Konkursu – eliminacje regionalne, w której planowany jest udział 64 (sześćdziesięciu czterech) Uczestników w każdym z 4 (czterech) miast rozgrywek, zgodnie z treścią postanowień § 4 Regulaminu (łącznie 256 uczestników), odbywa się w zależności od miasta Rozgrywek w terminie:
 - a) miasto Gdynia – w dniu 28.02.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Gemini (Skwer Kościuszki), Sala Główna, 1 piętro, <http://www.geminicentrum.pl/>
 - b) miasto Warszawa – w dniu 07.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Blue City, Lucid Bar, 4 piętro, <http://www.lucidclub.pl/>
 - c) miasto Poznań – w dniu 14.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Stary Browar, SQ Klub, poziom – 2, <http://www.sqklub.pl/index.php>
 - d) miasto Wrocław – w dniu 21.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Pasaż Grunwaldzki, galeria sklepowa <http://www.pasazgrunwaldzki.pl/>
 - 2.2. II (druga) tura Konkursu – eliminacje regionalne, w której planowany jest udział 16 (szesnastu) Uczestników w każdym z 4 (czterech) miast Rozgrywek, zgodnie z treścią postanowień § 4 Regulaminu, wyłonionych z Uczestników tury pierwszej (łącznie 64 uczestników II tury). Druga tura Konkursu odbywa się w miejscu i dniu odbywania się tury pierwszej Konkursu, wskazanym w punkcie 2.1. Regulaminu, po zakończeniu Rozgrywek tury pierwszej.
 - 2.3. III (trzecia) tura Konkursu – finał ogólnopolski, w którym planowany jest udział 16 (szesnastu) Uczestników (po 4 finalistów II tury Konkursu z każdego miast odbywania się Konkursu), zgodnie z treścią postanowień § 4 Konkursu – w dniu 28.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 17:00 miejsce: Warszawa, Platinum Club, ul. Fredry 6, <http://platinum.nazwa.pl/>
3. Zgłoszenia do uczestnictwa w Konkursie przyjmowane są od dnia 1 lutego 2009 roku od godz.8:00 do dnia ustalenia listy Uczestników oraz listy rezerwowej, nie później jednak niż do dnia 21.03.09., godz. 8:00., na zasadach opisanych w § 4 Regulaminu.

4. Jeśli Laureatem Rozgrywek ogólnopolskich zostanie osoba w wieku od 16 do 21 roku życia wówczas wymagana jest, podczas wyjazdu do Las Vegas, obecność opiekuna, który w dniu wyjazdu ukończył 21 lat.
5. Laureat Rozgrywek ogólnopolskich zobowiązany jest do uzyskania wizy koniecznej do wyjazdu do Stanów Zjednoczonych i przedstawienia jej Organizatorowi na 60 dni przed wylotem do Las Vegas. Brak uzyskania wizy w/w terminie stanowi podstawę do zastąpienia następnym w kolejności Uczestnikiem Konkursu.

§ 3

Uczestnictwo w konkursie

1. Konkurs w zakresie opisanym niniejszym Regulaminem ma charakter ogólnopolski, jest ogłaszany na stronie internetowej pod domeną www.monopoly.pl.
2. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny i nieodpłatny. Uczestnicy biorą udział w Konkursie na własny koszt, w szczególności Organizator nie zwraca Uczestnikom kosztów zgłoszenia do Konkursu, kosztów dojazdu oraz kosztów ewentualnego zakwaterowania.
3. Prawo udziału w Konkursie przysługuje wyłącznie osobom, które spełniają wszystkie warunki uczestnictwa w Konkursie, wskazane w treści Regulaminu i zostaną zakwalifikowane do uczestnictwa w Konkursie, na zasadach opisanych Regulaminem.
4. W Konkursie może wziąć udział osoba fizyczna, która zapozna się z niniejszym Regulaminem, spełniająca łącznie następujące warunki:
 - a. posiada miejsce zamieszkania na terenie Polski
 - b. ukończyła co najmniej w dacie rozpoczęcia pierwszej rozgrywki tj. 28.02.2009 lat 16 (szesnaście) - osoby niepełnoletnie (16 – 18 lat) za zgodą swojego opiekuna prawnego
 - c. dokonała zgłoszenia udziału w Konkursie na zasadach opisanych Regulaminem i została w ich wyniku zakwalifikowana do udziału w Konkursie
 - d. stawiała się w dacie i miejscu organizacji Rozgrywek (z uwzględnieniem wskazanego w formularzu zgłoszeniowym miasta)
5. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy, współpracownicy oraz członkowie organów zarządzających Organizatora oraz OS3, jak również członkowie najbliższych rodzin tych osób. Przez członków najbliższych rodzin rozumie się małżonków, dzieci, rodziców oraz rodzeństwo.
6. Każdy z Uczestników może dokonać wyłącznie jednego zgłoszenia Konkursowego.
7. Nie można dokonać zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie dwóch Uczestników o tych samych danych.
8. Zgłoszenie przez Uczestnika swojego uczestnictwa w Konkursie nie rodzi roszczeń pod adresem Organizatora czy OS3 o jakiegokolwiek profity czy wynagrodzenie, nie

wskazane treścią Regulaminu. Organizator jest zobowiązany wyłącznie do wydania Nagród opisanych Regulaminem na zasadach opisanych Regulaminem.

§ 4

Zgłoszenie uczestnictwa w Konkursie

1. Celem zgłoszenia chęci swojego uczestnictwa w Konkursie, osoba zainteresowana uczestnictwem w Konkursie, a jednocześnie spełniająca wszystkie warunki uczestnictwa w Konkursie, wskazane w treści postanowień § 3 Regulaminu, winna dokonać zgłoszenia swej osoby na Konkurs na zasadach opisanych w ustępach kolejnych paragrafu bieżącego Regulaminu.
2. Zgłoszenia chęci uczestnictwa w Konkursie dokonuje się w Serwisie.
3. Osoba zainteresowana uczestnictwem w Konkursie, spełniająca warunki uczestnictwa w Konkursie, opisane treścią Regulaminu, celem zgłoszenia swego uczestnictwa w Konkursie, ma za zadanie:
 - a) zapoznać się z treścią Regulaminu
 - b) wypełnić zgodnie z prawdą i stanem faktycznym formularz zgłoszeniowy udostępniany w tym celu w Serwisie tj. wypełnić wymagane pola formularza tj.:
 - b.1) wskazać miasto, w którym dany Uczestnik Konkursu ma zamiar uczestniczyć w Rozgrywkach konkursowych spośród miast – organizatorów Rozgrywek opisanych w treści postanowień § 2.1. Regulaminu (Gdynia lub Warszawa lub Poznań lub Wrocław)
 - b.2.) podać imię oraz nazwisko Uczestnika Konkursu
 - b.3.) wskazać datę urodzenia Uczestnika – z uwzględnieniem postanowień § 3 ust. 4 pkt b Regulaminu
 - b.4.) podać login oraz hasło Uczestnika Konkursu
 - b.5.) wskazać adres e-mail Uczestnika
 - b.6.) (nieobligatoryjnie) wskazać numer telefonu komórkowego Uczestnika
 - c) przesłać wypełniony wedle postanowień punktu b) poprzedzającego formularz zgłoszeniowy poprzez polecenie „wyślij”
 - d) dokonać potwierdzenia zgłoszenia w Konkursie poprzez kliknięcie na nadesłany przez Organizatora na adres email wskazany przez Uczestnika w formularzu zgłoszeniowym link potwierdzający, a to w terminie 48 godzin od daty jego otrzymania. Bezskuteczny upływ zakreślonego zdaniem poprzedzającym terminu skutkuje brakiem zakwalifikowania zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie – zgłoszenie przedmiotowe traktuje się za anulowane.
4. Ilość miejsc uczestnictwa w Konkursie jest ograniczona. Do uczestnictwa w Konkursie w każdym z miast, w którym organizowana jest I oraz II tura Rozgrywek wskazanych w treści postanowień § 2.1. Regulaminu (Gdynia, Warszawa, Poznań oraz Wrocław) zostanie zakwalifikowanych 64 (sześćdziesięciu czterech) Uczestników I tury Konkursu w każdym z miast, z zastrzeżeniem postanowień ust. 9 paragrafu bieżącego poniżej.
5. O kwalifikacji do uczestnictwa w Konkursie decyduje kolejność potwierdzenia zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie, o którym mowa w ust. 3 pkt d) powyżej Regulaminu (data oraz godzina) – do wyczerpania puli 64 miejsc w każdym z miast, w którym odbywają się rozgrywki I oraz II tury Konkursu.
6. Pierwsze 30 (trzydzieści) osób, które na skutek wyczerpania się puli miejsc w danym mieście nie zostało zakwalifikowanych do udziału w Konkursie na liście zasadniczej, właściwej dla danego miasta Rozgrywek, tworzy listę rezerwową dla

każdego z miast. O kolejności miejsc na listach rezerwowych dla poszczególnych miast odbywania się rozgrywek decyduje czas (data i godzina) potwierdzenia rejestracji w Konkursie, zgodnie z treścią postanowień ust. 3 pkt d) powyżej.

7. W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń Uczestników Konkursu niż 64 osoby dla danego miasta, w którym odbywają się rozgrywki (Gdynia, Warszawa, Poznań oraz Wrocław) Organizator powiadomi – na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres email względnie w przypadku podania numeru telefonu komórkowego – na wskazany numer telefonu – w terminie 1 (jednego) dnia od daty zakończenia przyjmowania zgłoszeń, wskazanej w treści postanowień § 2 ust.3 Regulaminu, osoby które dokonały zgłoszenia do innego miasta odbywania się Rozgrywek, niezakwalifikowanych do udziału w Konkursie wobec wyczerpania miejsc w danym mieście - o wolnych miejscach uczestnictwa w Konkursie w innym mieście niż preferowane przez osobę dokonującą zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie.
8. W terminie 48 godzin od powiadomienia, o którym mowa w ustępie poprzedzającym, osoby, które otrzymały przedmiotowe powiadomienie mogą dokonać zgłoszenia swego uczestnictwa w Konkursie w mieście, w którym nie wyczerpano limitu miejsc, na zasadach opisanych w ust. 3 powyżej, z uwzględnieniem miasta, w którym pozostały wolne miejsca uczestnictwa w Konkursie. O kwalifikacji do uczestnictwa w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń – do wyczerpania puli 64 miejsc.
9. W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń do uczestnictwa w Konkursie w danym mieście odbywania się Rozgrywek, z uwzględnieniem postanowień ust. 6 powyżej, w I turze Konkursu w danym mieście rywalizuje taka ilość osób, jaka dokonała skutecznego zgłoszenia swego uczestnictwa w Konkursie.

§ 5

I tura Rozgrywek

1. Osoby zakwalifikowane do udziału w I turze Rozgrywek organizowanych w danym mieście, na zasadach opisanych w § 4 Regulaminu, celem uczestniczenia w Rozgrywkach winny stawić się w miejscu i czasie odbywania się Rozgrywek, wedle postanowień § 2 ust. 2 Regulaminu, z uwzględnieniem postanowień ust. 2 poniżej.
2. Brak stawiennictwa zakwalifikowanego do uczestnictwa w Konkursie Uczestnika Konkursu w miejscu odbywania się Rozgrywek, wskazanym w postanowieniu § 2 ust. 2 Regulaminu na co najmniej 10 minut przed godziną rozpoczęcia rozgrywek wskazaną w treści postanowień § 2 ust. 2 Regulaminu powoduje dyskwalifikację Uczestnika Konkursu.
3. Organizator jest uprawniony do weryfikacji tożsamości Uczestnika Konkursu. W związku z postanowieniami zdania poprzedzającego Uczestnik Konkursu winien podczas stawiennictwa do I tury Rozgrywek posiadać przy sobie dokument wskazujący ponad wszelką wątpliwość na tożsamość Uczestnika Konkursu, w tym na datę urodzenia oraz wizerunek Uczestnika Konkursu (fotografia)
4. Uczestnicy Konkursu zakwalifikowani do Uczestnictwa w I turze Konkursu, po weryfikacji ich tożsamości, przystępują do Rozgrywek I tury Konkursu.
5. Uczestnicy Konkursu powinni przybyć na miejsce Rozgrywek punktualnie (zgodnie z § 5 ust 2 Regulaminu), zgłosić się w sekretariacie Konkursu, okazać dokument tożsamości (dowód osobisty lub inny dokument ze zdjęciem) w celu spisania następujących danych: imię, nazwisko, data urodzenia oraz złożyć oświadczenie o znajomości niniejszego Regulaminu, zobowiązanie do przestrzegania Regulaminu i ewentualną zgodę opiekuna prawnego na udział w Rozgrywkach zgodnie

Załącznikiem nr 2 do niniejszego Regulaminu. Jeżeli Uczestnik Konkursu nie zgłosi się lub nie zgodzi na okazanie dowodu osobistego (lub innego dokumentu ze zdjęciem) lub na podpisanie oświadczenia lub nie przedstawi pisemnej zgody opiekuna prawnego na udział w Konkursie, jego miejsce zajmie pierwszy z listy rezerwowych. Jeżeli liczba zgłoszonych Uczestników Konkursu będzie mniejsza niż 64, do udziału w Rozgrywkach mogą być dopuszczone osoby, które zgłoszą się w dniu Rozgrywek. W pierwszej kolejności jednak dopuszczone będą osoby z listy rezerwowej, które zgłoszą się w dniu Rozgrywek.

6. W związku z postanowieniami ust. 5 powyżej Regulaminu zainteresowani uczestnictwem w I turze Konkursu, zajmujące pierwsze miejsca na liście rezerwowej, o której mowa w § 4 ust. 6 Regulaminu mogą stawić się w miejscu i czasie odbywania się I tury Konkursu w danym mieście, zgodnie z treścią postanowień ust. 2 powyżej Regulaminu, na swój koszt.
7. Uzupełnienie listy uczestników o osoby z listy rezerwowej następuje – w przypadku wystąpienia wolnych miejsc I tury Konkursu na zasadach opisanych w ust. 5 powyżej – według kolejności zajmowanych miejsc na liście rezerwowej, do wyczerpania puli 64 miejsc w danym mieście odbywania się Rozgrywek w I turze Konkursu.
8. I tura Konkursu trwa nie dłużej niż 90 minut, od momentu rozpoczęcia Rozgrywek. Rozgrywki odbywają się w grupach 4 (cztero) osobowych, utworzonych w drodze kolejności zgłoszeń.
9. Po upływie czasu wskazanego w ust. 8 powyżej następuje podliczenie majątku zgromadzonego przez Uczestników I tury Konkursu. Wartość zgromadzonego majątku stanowi kryterium decydującym o kwalifikacji danego Uczestnika Konkursu do II tury Konkursu, z uwzględnieniem postanowień ust. 11 poniżej.
10. Do II tury Konkursu zakwalifikowanych zostaje w każdym z miast odbywania się I tury Konkursu 16 Uczestników z pośród Uczestników I tury Konkursu, według kryterium wskazanego w treści postanowień ust. 9 powyżej w zw. z postanowieniami ust. 11 poniżej.
11. W przypadku identycznej wartości zgromadzonego majątku przez dwóch lub więcej Uczestników I tury Konkursu o zajęciu danej lokaty decyduje kryterium dodatkowe w postaci znajomości zasad i historii gry Monopoly.
12. Stawiennictwo w miejscu i czasie odbywania się I oraz II tury Konkursu następuje na koszt Uczestnika Konkursu (Uczestnika Rezerwowego). Organizator nie pokrywa kosztów stawiennictwa Uczestników Konkursu (w tym Uczestników Rezerwowych) na Konkurs.

§ 6

II tura Rozgrywek

1. II tura Rozgrywek odbywa się w miejscu i czasie odbywania się pierwszej tury Rozgrywek, po podliczeniu zgromadzonego przez Uczestników I tury Konkursu majątku i utworzeniu listy osób zakwalifikowanych do II tury Konkursu (16 osób w każdym z miast odbywania się I oraz II tury Konkursu).
2. II tura Konkursu trwa nie dłużej niż 90 minut, od momentu rozpoczęcia II tury Rozgrywek. Rozgrywki odbywają się w grupach 4 (cztero) osobowych, utworzonych w drodze kolejności wygrywających.

3. Po upływie czasu wskazanego w ust. 2 powyżej następuje podliczenie majątku zgromadzonego przez Uczestników II tury Konkursu. Wartość zgromadzonego majątku stanowi kryterium decydującym o kwalifikacji danego Uczestnika Konkursu do III tury Konkursu, z uwzględnieniem postanowień ust. 5 poniżej.
4. Do III tury Konkursu zakwalifikowanych zostaje w każdym z miast odbywania się II tury Konkursu 4 (czterech) Uczestników II tury Konkursu, według kryterium wskazanego w treści postanowień ust. 3 powyżej w zw. z postanowieniami ust. 5 poniżej.
5. W przypadku identycznej wartości zgromadzonego majątku przez dwóch lub więcej Uczestników II tury Konkursu o zajęciu danej lokaty decyduje kryterium dodatkowe w postaci znajomości zasad i historii gry Monopoly.
6. Nieprzystąpienie Uczestnika Konkursu, zakwalifikowanego do udziału w II turze rozgrywek, do II tury Konkursu, oznacza rezygnację danego Uczestnika z rywalizacji o udział w III turze Konkursu.
7. W przypadku opisanym w ust. 6 powyżej II tura Konkursu odbywa się z udziałem osób zakwalifikowanych do udziału w II turze, z pominięciem osób rezygnujących z udziału w II turze Konkursu.

§ 7

III tura Rozgrywek

1. Osoby zakwalifikowane do udziału w III turze Rozgrywek organizowanych w danym mieście, na zasadach opisanych w § 4 - § 6 Regulaminu (finałiści II tury), celem uczestniczenia w III turze Rozgrywek winny stawić się w miejscu i czasie odbywania się III tury, wedle postanowień § 2 ust. 2.3 Regulaminu, z uwzględnieniem postanowień ust. 2 poniżej.
8. Brak stawiennictwa zakwalifikowanego do uczestnictwa w III turze Konkursu w miejscu odbywania się III tury Konkursu, wskazanym w postanowieniu § 2 ust. 2.3 Regulaminu na co najmniej 15 minut przed godziną rozpoczęcia III tury Konkursu wskazaną w treści postanowień § 2 ust. 2.3 Regulaminu oznacza rezygnację danego Uczestnika z rywalizacji w III turze Konkursu.
2. Stawiennictwo w miejscu i czasie odbywania się III tury Konkursu następuje na koszt Uczestnika Konkursu. Organizator nie pokrywa kosztów stawiennictwa Uczestników Konkursu na Konkurs.
3. Postanowienia § 5 ust. 3 znajdują zastosowanie odpowiednio.
4. III tura Konkursu trwa nie dłużej niż 90 minut godzin, od momentu rozpoczęcia Rozgrywek. Rozgrywki odbywają się w grupach 4 (cztero) osobowych.
5. Po upływie czasu wskazanego w ust. 4 powyżej następuje podliczenie majątku zgromadzonego przez Uczestników III tury Konkursu. Wartość zgromadzonego majątku stanowi kryterium decydującym o zajęciu przez Uczestnika Konkursu miejsca w Konkursie, z uwzględnieniem postanowień ust. 6 poniżej.
6. W przypadku identycznej wartości zgromadzonego majątku przez dwóch lub więcej Uczestników III tury Konkursu o zajęciu danej lokaty decyduje kryterium dodatkowe w postaci znajomości zasad i historii gry Monopoly.

§ 8

Nagrody

1. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:

1.1. I oraz II tura Konkursu:

- a) dla każdego z Uczestników I tury Konkursu – gadżet w postaci miękkiej kostki – po jednej sztuce dla każdego z Uczestników I tury Konkursu
- b) dla każdego z Uczestników II tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie c poniżej - zestaw: gra planszowa Monopoly travel oraz długopis - po jednym zestawie dla każdego z Uczestników II tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie c poniżej
- c) dla każdego z 16 finalistów II tury Konkursu (4 finalistów z każdego miasta odbywania się Rozgrywek w II turze Konkursu) – zestaw: gra planszowa Monopoly standard oraz portfel skórzany i długopis – po jednym zestawie dla każdego z 16 finalistów II tury Konkursu

1.2. III tura Konkursu

- a) dla każdego z Uczestników III tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie b oraz c poniżej – gra planszowa Jenga – po jednej sztuce dla każdego z Uczestników III tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie b oraz c poniżej
- b) dla Uczestników III tury Konkursu zajmujących w III turze Konkursu miejsce od miejsca 2 – go do miejsca 4 – go – zestaw gier: Monopoly, Sorry oraz Jenga – po jednym zestawie dla każdego z laureatów miejsca 2 – go do 4- go III tury Konkursu
- c) dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich, zwycięzcy III tury Konkursu (miejsce 1), który w dniu 20.10.2009 roku będzie miał ukończone 21 lat – zestaw gier : Monopoly, Pictureka, Ryzyko, Tabu oraz wyjazd na międzynarodowe rozgrywki „Monopoly” w roku 2009, które odbędą się w Las Vegas w terminie od 20.10.2009 roku do 22.10.2009 roku. Fundator pokrywa laureatowi Konkursu koszt przelotu w obie strony oraz zakwaterowania w Las Vegas w wybranym przez Organizatora obiekcie. Wartość w/w nagród rzeczowych dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich wynosi 600 PLN. Laureat Rozgrywek ogólnopolskich oprócz w/w nagród rzeczowych otrzyma dodatkową nagrodę pieniężną stanowiącą 11,11% wartości nagród rzeczowych. (Nagroda rozgrywek międzynarodowych jest kwota 20 580,00 dolarów amerykańskich. Zasady uczestnictwa i organizacji rozgrywek międzynarodowych opisane są regulaminem odrębnym.)
- d) dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich, zwycięzcy III tury Konkursu (miejsce 1), który w dniu 20.10.2009 roku nie będzie miał ukończonych 21 lat – zestaw gier : Monopoly, Pictureka, Ryzyko, Tabu oraz wyjazd wraz z opiekunem na międzynarodowe rozgrywki „Monopoly” w roku 2009, które odbędą się w Las Vegas w terminie od 20.10.2009 roku do 22.10.2009 roku. Fundator pokrywa Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich oraz jego opiekunowi koszt przelotu w obie strony oraz zakwaterowania w Las Vegas w wybranym przez Organizatora obiekcie. Wartość w/w nagród rzeczowych dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich wynosi 600 PLN. Laureat Rozgrywek ogólnopolskich oprócz w/w nagród rzeczowych otrzyma dodatkową nagrodę pieniężną stanowiącą 11,11% wartości nagród rzeczowych. (Nagroda rozgrywek międzynarodowych

jest kwota 20.580,00 dolarów amerykańskich. Zasady uczestnictwa i organizacji rozgrywek międzynarodowych opisane są regulaminem odrębnym.]
e)

2. Dodatkowa nagroda pieniężna, o której mowa w § 8. 1.2. punkt c - d powyżej, nie zostanie przekazana Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich, lecz odprowadzona przez Organizatora zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 r. (Dz. U. nr 14 poz. 176 z 2000 r. z późn. zm.) do właściwego Urzędu Skarbowego tytułem zryczałtowanego podatku od nagrody głównej.
3. Wydanie nagród opisanych w § 8. 1.1. punkt a – b powyżej nastąpi po zakończeniu rozgrywek I tury Konkursu, w miejscu odbywania się każdej z I tur Konkursu.
4. Wydanie nagród opisanych w § 8. 1.1. punkt c powyżej nastąpi po zakończeniu rozgrywek II tury Konkursu, w miejscu odbywania się każdej z II tur Konkursu
5. Wydanie nagród opisanych w § 8. 1.2 punkt a – d nastąpi po zakończeniu rozgrywek III tury Konkursu, w miejscu odbywania się III tury Konkursu.
6. Nagrody wydaje Fundator nagród. Fundator może działać za pośrednictwem OS3, E. P. Creatives lub innych podwykonawców.
7. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród rzeczowych, opisanych w paragrafie bieżącym Regulaminu, ani też prawo do zamiany nagród na inną rzecz lub ekwiwalent pieniężny. Organizator zachowuje prawo do zmiany nagród rzeczowych na nagrody tożsame wartościowo.
8. Organizator jest uprawniony do nieograniczonego co do miejsca, czasu i przeznaczenia rozpowszechniania zdjęć lub/oraz filmów dokumentujących fakt wydania nagród na wszelkich znanych polach eksploatacji, w szczególności na polach eksploatacji: rozpowszechnianie w sieci Internet, rozpowszechnianie techniką drukową i poligraficzną, korzystanie w celach marketingowych i reklamowych Organizatora, na co Uczestnik Konkursu wyraża zgodę. Uczestnikom Konkursu z w/w tytułów nie przysługuje wynagrodzenie.
9. Wyniki II tury Konkursu będą podane do publicznej wiadomości w Serwisie w terminie 3 dni od daty zakończenia II tury Konkursu, natomiast wyniki III tury Konkursu – w terminie 3 dni od daty zakończenia III tury Konkursu.

§ 9

Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm.) wyłącznie doraźnie w związku z Konkursem na potrzeby przeprowadzenia Konkursu oraz wydania nagród, po czym zostaną niezwłocznie, w całości i bezpowrotnie, usunięte.
2. Administratorem danych jest Organizator.
3. Każdy ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz do ich poprawiania na warunkach określonych w ustawie o ochronie danych osobowych.

4. Jako, że wzięcie udziału w Konkursie jest dobrowolne, podanie danych osobowych jest również dobrowolne. Nie podanie danych osobowych uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie.
5. Przystąpienie do Konkursu oznacza zgodę Uczestnika Konkursu na przetwarzanie danych osobowych dla celów Konkursu. Przystępując do Konkursu Uczestnik wyraża zgodę na publikację swoich danych jako laureata Konkursu, w szczególności w Serwisie.

§ 10

Warunki prawne

1. Organizator jest uprawniony do nieograniczonego co do miejsca, czasu i przeznaczenia rozpowszechniania zdjęć lub/oraz filmów dokumentujących fakt wydania nagród Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich na wszelkich znanych polach eksploatacji, w szczególności na polach eksploatacji: rozpowszechnianie w sieci Internet, rozpowszechnianie techniką drukową i poligraficzną, korzystanie w celach marketingowych i reklamowych Organizatora, na co Laureat Rozgrywek ogólnopolskich wyraża zgodę. Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich z w/w tytułów nie przysługuje wynagrodzenie
2. Organizator jest uprawniony do dyskwalifikacji Uczestnika Konkursu w przypadku uzasadnionych podejrzeń podania przez Uczestnika Konkursu w formularzu zgłoszeniowym nieprawdziwych danych jak również w przypadkach wskazanych w treści Regulaminu, w szczególności w § 5 ust. 2 Regulaminu, § 5 ust. 3 Regulaminu oraz § 13 ust. 1 Regulaminu.

§ 11

Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące Konkursu mogą być składane przez Uczestników Konkursu w formie email na adres kontakt@zgrajmysie.pl lub w formie pisemnej listem poleconym pod adres siedziby Organizatora przez cały czas trwania Konkursu, jednakże nie później niż w terminie 7 dni od daty zakończenia I oraz II tury Konkursu – w przypadku gdy reklamacja dotyczy I lub II tury Konkursu oraz w terminie 7 dni od daty zakończenia III tury Konkursu – w przypadku gdy reklamacja dotyczy III tury Konkursu.
2. O zachowaniu terminu opisanego punktem poprzedzającym Regulaminu decyduje data wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Reklamacje wpływające po określonym powyżej terminie nie będą rozpatrywane.
4. Reklamacje winny wskazywać dane wnoszącego reklamację, w szczególności umożliwiające udzielenie odpowiedzi na reklamację, zgodnie z postanowieniami punktu 5 poniżej, oraz zwięzły opis przedmiotu reklamacji
5. Skutecznie złożone reklamacje będą rozpatrywane niezwłocznie, jednakże nie później niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji. Zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji listem poleconym wysłanym najpóźniej w ciągu 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.
6. Decyzje Organizatora w postępowaniu reklamacyjnym są ostateczne.

§ 12

Odpowiedzialność

1. Odpowiedzialność Organizatora ogranicza się do wydania nagrody zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za treść zgłoszenia do Konkursu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady nagród wynikłe z winy producenta.
4. Zgłoszenia do Konkursu nie spełniające wymogów Regulaminu zostaną wykluczone z Konkursu.

§ 13

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnicy Konkursu spełniają warunki określone w Regulaminie. W tym celu Organizator może żądać od Uczestnika Konkursu złożenia określonych oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Odmowa Uczestnika wyklucza Uczestnika z Konkursu.
2. Pełna treść regulaminu Konkursu jest dostępna w Serwisie oraz w siedzibie Organizatora. Treść Regulaminu dostępna będzie również podczas poszczególnych Rozrywek
3. Zgłoszenie udziału w Konkursie oznacza, iż Uczestnik Konkursu zapoznał się z treścią Regulaminu Konkursu i przedmiotowy Regulamin akceptuje.
4. Ostateczna interpretacja postanowień Regulaminu należy do Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmian dat Konkursu, jego anulowania lub przerwania bez podania przyczyny.
6. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do dokonywania modyfikacji postanowień Regulaminu, które każdorazowo zostaną opublikowane w Serwisie i z chwilą publikacji stają się wiążące dla Organizatora, OS3 i Uczestników Konkursu.
7. Wszelkie spory, jakie mogą powstać w związku z wykonaniem zobowiązań wynikających z Konkursu, będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora.

Załącznik Nr 1 do Regulaminu Konkursu pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY”

Zasady gry

I. Bankier

1. Podczas eliminacji regionalnych i finału ogólnopolskiego (dalej: Rozgrywki”), obowiązki bankiera sprawuje osoba wyznaczona przez Organizatora Konkursu.
2. W trakcie Rozgrywek bankier:
 - sprzedaje graczom nieruchomości, domy i hotele,
 - wypłaca pensje za przejście przez pole Start,
 - pobiera opłaty, wynikające z wejścia na pola podatkowe,
 - pobiera i wypłaca pieniądze, wynikające z poleceń na kartach,
 - udziela pożyczek pod hipotekę,
 - pobiera opłaty za wyjęcie z pod hipoteki oraz za zakup nieruchomości pod hipoteką,
 - prowadzi licytację nieruchomości, domów i hoteli,
 - kontroluje przekazywanie zasobów przez zbankrutowanego gracza,
 - pilnuje przestrzegania przepisów,
 - w przypadku jakichkolwiek problemów, wzywa do stolika sędziego.

II. Losowanie stolików

Przed rozpoczęciem Rozgrywek uczestnicy Konkursu losują numery stolików, przy których będą grać. Po dotarciu do odpowiednich stolików, wpisują swoje nazwiska na formularzach wyników.

III. Losowanie kolejności

Gdy wszyscy Uczestnicy Konkursu znajdą się przy stoliku, bankier ogłasza losowanie kolejności. Każdy z Uczestników Konkursu rzuca dwiema kostkami. Ten, kto wyrzucił najwyższą sumę oczek, wybiera miejsce i pionek, którym będzie grał oraz wykonuje ruch jako pierwszy. Uczestnik Konkursu, który wyrzucił drugą co do wielkości sumę oczek, zajmuje miejsce po lewej stronie rozpoczynającego itd. Jeżeli dwóch lub więcej uczestników Konkursu wyrzuci taką samą sumę oczek, rzucają ponownie, aż uda się ustalić kolejność.

IV. Przygotowanie Rozrywek

1. Bankier tasuje karty Szansa oraz Kasa Społeczna i kładzie je w odpowiednich miejscach na planszy. Następnie bankier rozdaje uczestnikom Konkursu po 2.500 zł w banknotach do gry w Monopoly, w następujących nominałach:
 - cztery banknoty po 500 zł,
 - cztery banknoty po 100 zł,
 - jeden banknot 50 zł,
 - jeden banknot 20 zł,
 - dwa banknoty po 10 zł,
 - jeden banknot 5 zł,

- pięć banknotów po 1 zł.

2. Bankier układa w pudełku karty Tytuł Własności oraz 32 domy i 12 hoteli. Jeżeli w komplecie gry jest więcej budynków, dodatkowe domy i hotele należy odłożyć tak, by nie zostały użyte w trakcie Konkursu.

V. Czas Rozgrywki

Rozgrywka może trwać nie więcej niż 90 minut. Gdy upłynie wyznaczony czas, należy dokończyć ruch Uczestnika Konkursu, który ostatni zdażył rzucić kostki. Jeżeli Uczestnik Konkursu wyrzucił dublet, musi wykonać także drugi i ewentualnie trzeci rzut kostkami. Sędzia główny kontroluje czas i systematycznie informuje Uczestników Konkursu o tym, ile minut pozostało do końca Rozgrywki.

VI. Przebieg Rozgrywki

1. Rozgrywka toczy się zgodnie z regułami Monopoli w wersji z „Szybką Kostką”.
2. Uczestnik Konkursu, na którego przypada kolejka, rzuca dwiema kostkami i przesuwa pionek w kierunku wskazanym strzałką, o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek. Rodzaj pola, na którym pionek kończy ruch, decyduje o tym, co Uczestnik Konkursu ma zrobić w tej kolejce. Na jednym polu może stać jednocześnie kilka pionków. Zależnie od tego, na jakim polu zatrzymał się pionek, Uczestnik Konkursu może:
 - kupić działkę budowlaną lub inną nieruchomość
 - zapłacić czynsz za wejście na nieruchomość mającą właściciela
 - zapłacić podatek
 - wziąć kartę Szansa lub Kasa Społeczna
 - iść do więzienia
 - odwiedzić więzienie
 - odpocząć na polu Bezpłatny Parking
 - wziąć 200 zł pensji.

VII. Szybka kostka

Po dwóch okrążeniach planszy, gracz może zacząć rzucać trzema kostkami – dwoma zwykłymi oraz „Szybką kostką”. Jeżeli na „Szybkiej kostce” wypadnie:

- 1, 2 lub 3 – Uczestnik Konkursu dodaje ten wynik do liczby oczek na pozostałych kostkach i przesuwa pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek,
- Autobus – Uczestnik Konkursu może przesunąć pionek o liczbę pól, równą liczbie oczek na jednej, dowolnie wybranej kostce albo normalnie, o liczbę pól równą sumie oczek,
- Pan Grosik – Uczestnik Konkursu przesuwa pionek o liczbę pól równą sumie oczek na pozostałych kostkach i wykonuje wszystkie czynności, związane z polem, na które trafił jego pionek. Następnie przesuwa pionek na najbliższą wolną (nie należącą do żadnego z Uczestników Konkursu) działkę. Działkę tę może albo kupić albo wystawić na licytację. Jeżeli na planszy nie ma już żadnych wolnych działek, Uczestnik Konkursu przesuwa pionek na najbliższą działkę i płaci czynsz jej właścicielowi.

VIII. Dublet

1. Jeżeli Uczestnik Konkursu wyrzuci dublet (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), normalnie przesuwają pionek i wykonuje wszystkie czynności związane z polem, na którym się zatrzymał. Następnie rzuca jeszcze raz kostkami i wykonuje kolejny ruch. Jeżeli wyrzuci dublet trzeci raz pod rząd, jego pionek natychmiast idzie do więzienia.
2. Liczba oczek na Szybkiej Kostce nie liczy się do dubletu.

IX. Przejście przez pole "START"

Za każdym razem, gdy pionek wchodzi na pole START albo przechodzi przez to pole, poruszając się w kierunku wskazanym strzałką, bank wypłaca graczowi 200 zł. Możliwe jest dwukrotne otrzymanie pensji w jednej kolejce, gdy zaraz po przejściu przez pole startowe pionek wejdzie na pole Szansa lub Kasa Społeczna i gracz dostanie polecenie "Idź na Start".

X. Kupowanie działek budowlanych

Jeżeli pionek wejdzie na działkę budowlaną nie mającą właściciela (to znaczy taką, której karta Tytuł Własności jest jeszcze w banku), Uczestnik Konkursu ma prawo ją kupić. Jeżeli decyduje się na kupno, wpłaca do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. W zamian za to otrzymuje z banku kartę Tytuł Własności, którą musi położyć przed sobą, kolorową stroną do góry. Jeżeli Uczestnik Konkursu nie decyduje się na kupno, bank musi natychmiast przeprowadzić licytację tej działki. Licytacja zaczyna się od dowolnej kwoty, którą zaproponuje któryś z Uczestników Konkursu. Uczestnik Konkursu, który zrezygnował z prawa zakupu, może także uczestniczyć w licytacji.

XI. Korzyści z posiadania działek

Posiadanie Tytułu Własności działki pozwala na pobieranie czynszu od Uczestnika Konkursu, których pionki zatrzymują się na tym polu. Bardzo korzystne jest posiadanie całej dzielnicy, czyli wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem. Na takich działkach można budować domy i hotele.

XII. Odwiedzenie działki mającej właściciela

Jeżeli pionek zakończy ruch na działce budowlanej należącej do innego Uczestnika Konkursu właściciel działki może zażądać zapłacenia czynszu. Musi to jednak zrobić zanim następny Uczestnik Konkursu rzuci kostkami. Wysokość opłaty podana jest na karcie Tytuł Własności i zależy od liczby budynków na tej działce. Jeżeli wszystkie działki w tej dzielnicy należą do jednego właściciela, czynsz na każdej niezabudowanej działce jest podwójny. Obowiązuje to również wtedy, gdy inne działki w tej dzielnicy są zastawione. Ale za wejście na zastawioną działkę nic nie trzeba płacić. Jeżeli na działce są domy lub hotel, czynsz jest znacznie wyższy, co jest pokazane na karcie Tytuł Własności.

XIII. Wejście na pole Elektrownia lub Wodociągi

1. Jeżeli pionek wejdzie na takie pole, Uczestnik Konkursu może kupić ten obiekt użyteczności publicznej, o ile nie ma on jeszcze właściciela. Tak jak w przypadku działki budowlanej, płaci do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. Jeżeli nie decyduje się na kupno, bankier sprzedaje ten obiekt na licytacji, w której może również wziąć udział Uczestnik Konkursu rezygnujący z prawa kupna.

2. Jeżeli obiekt użyteczności publicznej, na którym zatrzymał się pionek, należy do innego Uczestnika Konkursu, właściciel może zażądać zapłacenia czynszu w wysokości zależnej od sumy oczek, wyrzuconej w tym ruchu (liczba oczek na Szybkiej Kostce jest uwzględniana przy liczeniu, przy czym Autobus i Pan Grosik liczą się jako zero). Gdy do właściciela pola należy tylko jeden obiekt, liczbę oczek mnoży się przez cztery. Gdy natomiast ten sam Uczestnik Konkursu jest właścicielem zarówno elektrowni jak i wodociągów, liczbę oczek mnoży się przez dziesięć.

XIV. Wejście na pole Dworzec Kolejowy

1. Jeżeli pionek Uczestnika Konkursu jako pierwszy wejdzie na takie pole, Uczestnik Konkursu ma prawo kupić dworzec. Jeżeli nie zdecyduje się na kupno, bankier wystawia dworzec na licytację. Nawet gdy Uczestnik Konkursu zrezygnował z kupna dworca za cenę wydrukowaną na planszy, może uczestniczyć w licytacji.
2. Jeżeli dworzec, który odwiedził pionek, ma już właściciela, Uczestnik Konkursu musi zapłacić mu kwotę podaną na karcie Tytuł Własności. Wysokość opłaty zależy od tego, czy właściciel tego dworca ma również inne dworce i jest podana na karcie Tytuł Własności.

XV. Wejście na pole Szansa lub Kasa Społeczna

1. Wejście na jedno z takich pól oznacza, że Uczestnik Konkursu musi wziąć wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i wykonać polecenie podane na tej karcie. Z polecenia może wynikać:
 - przesunięcie pionka
 - wpłata pieniędzy do banku
 - otrzymanie pieniędzy
 - konieczność pójścia do więzienia
 - możliwość bezpłatnego wyjścia z więzienia.
2. Uczestnik Konkursu musi natychmiast wykonać polecenie podane na karcie, a następnie włożyć ją na spód odpowiedniej talii. Jeżeli wylosował kartę "Wyjdź z więzienia bez opłaty", może zachować ją do użycia w przyszłości lub sprzedać innemu Uczestnikowi Konkursu za dowolnie uzgodnioną cenę, która jednak nie może przekroczyć 50 zł. **Uwaga:** Uczestnik Mistrzostw może dostać polecenie przesunięcia pionka na inne pole. Jeżeli po drodze pionek przejdzie przez pole START, Uczestnik Konkursu otrzymuje z banku 200 zł. Pionek *nie przechodzi* przez pole START, idąc do więzienia.

XVI. Wejście na pole podatkowe

1. Gdy pionek Uczestnika Konkursu wejdzie na pole „Domiar podatkowy”, Uczestnik Konkursu wpłaca do banku 100 zł. Gdy pionek wejdzie na pole „Podatek dochodowy”, Uczestnik Konkursu ma dwie możliwości:
 - zapłacić do banku 200 zł
 - zapłacić podatek w wysokości 10% swojego aktualnego majątku.
2. O tym, którą możliwość wybiera, Uczestnik Konkursu musi zdecydować natychmiast po wejściu pionka na pole „Podatek dochodowy”. Gdy zacznie liczyć swój majątek i okaże się, że jego wartość przekracza 2000, nie może wybrać możliwości „zapłać 200”.
3. W skład majątku Uczestnika Konkursu wchodzi gotówka oraz nieruchomości, liczone w następujący sposób:

- działki (o ile nie są zastawione) oraz domy i hotele – po cenie zakupu,
- działki zastawione – połowa ceny zakupu.

XVII. Bezpłatny Parking

Jeżeli pionek wejdzie na takie pole, odpoczywa do następnego ruchu. Nie ma żadnej kary ani nagrody za wejście na to pole. Uczestnik Konkursu, którego pionek stoi na takim polu, może normalnie wykonywać wszystkie czynności związane z grą (np. zbierać opłaty od innych Uczestników Konkursu, budować domy itd.)

XVIII. Więzienie

1. Pionek może trafić do więzienia, gdy:
 - wejdzie na pole z napisem "IDŹ DO WIĘZIENIA !"
 - gracz wylosuje kartę Szansa lub Kasa Społeczna "IDŹ DO WIĘZIENIA !"
 - gracz wyrzuci dublet trzy razy pod rząd.
 -
2. Ruch Uczestnika Konkursu kończy się, gdy jego pionek zostanie wysłany do więzienia. Idąc do więzienia Uczestnik Mistrzostw nie otrzymuje pensji, niezależnie od tego, gdzie stał jego pionek.
3. Aby wyjść z więzienia Uczestnik Konkursu może:
 - zapłacić 50 zł grzywny i wyjść z więzienia w następnej kolejce
 - wykorzystać posiadaną kartę "Wyjdz z więzienia", kładąc ją na spód odpowiedniej talii
 - kupić od innego Uczestnika Konkursu i wykorzystać kartę "Wyjdz z więzienia"
 - czekać w więzieniu trzy kolejki, próbując wyrzucić dublet. Jeżeli uda mu się wyrzucić dublet, wychodzi z więzienia, przesuwając pionek o sumę wyrzuconych oczek.
4. Jeżeli w trzecim ruchu Uczestnikowi Konkursu nie udało się wyrzucić dubletu, wpłaca do banku 50 zł i przesuwa pionek o sumę wyrzuconych oczek.
5. Przebywając w więzieniu Uczestnik Konkursu może wykonywać wszystkie operacje finansowe, tzn. kupować i sprzedawać nieruchomości, budować domy, pobierać czynsze itd.
6. Jeżeli pionek nie został wysłany do więzienia, ale w trakcie gry wszedł na pole Więzienie, oznacza to, że tylko odwiedza więzienie. W następnym ruchu może normalnie przesunąć pionek.

XIX. Domy

1. Jeżeli Uczestnik Konkursu jest właścicielem całej dzielnicy, tzn. wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem, może na tych działkach budować domy. Postawienie domów zwiększa czynsz płacony przez graczy, których pionki zatrzymują się na zabudowanych działkach. Cena domu podana jest na karcie Tytuł Własności. Można kupować domy w trakcie swojego ruchu albo pomiędzy ruchami innych graczy. Domy należy budować równomiernie. Różnica między liczbą domów na poszczególnych działkach w tej samej dzielnicy nie może być większa niż jeden. Nie można zatem postawić na jednej działce drugiego domu, jeżeli na innej działce w tej dzielnicy nie ma jeszcze ani jednego domu. I tak dalej, aż do maksymalnie czterech domów na działce.

2. Zasada równomierności zabudowy musi być również przestrzegana przy sprzedaży domów do banku. Nie można budować domów, jeżeli chociaż jedna działka w tej samej dzielnicy jest zastawiona.
3. Jeżeli Uczestnik Konkursu zabudował tylko jedną lub dwie działki w należącej do niego dzielnicy, nadal pobiera podwójny czynsz od Uczestnika Konkursu, którego pionek zatrzymał się na niezabudowanej działce w tej dzielnicy.
4. Domy można budować tylko na własnych działkach budowlanych. Nie można budować na dworcach ani na polach Elekrownia i Wodociągi.

XX. Hotele

1. Uczestnik Konkursu musi mieć po cztery domy na każdej działce w swojej dzielnicy, aby móc pobudować hotel. Hotele kupuje się tak jak domy. Cena hotelu równa jest cenie czterech domów, które uczestnik Konkursu zwraca do banku kupując hotel, plus cena podana na karcie Tytuł Własności.
2. Uczestnik Konkursu nie musi najpierw budować domów, a następnie wymieniać ich na hotel. Może od razu pobudować hotel, ale pod warunkiem, że na pozostałych działkach w tej samej dzielnicy również postawi hotele albo po cztery domy.
3. Na jednej działce może stać tylko jeden hotel.

XXI. Brak budynków

1. Jeżeli w banku zabraknie domów lub hoteli, Uczestnik Konkursu musi czekać z zakupem, dopóki inni uczestnicy Konkursu nie sprzedadzą budynków do banku. Podobnie przy sprzedaży hoteli - nie można zamienić hoteli na domy, jeżeli w banku brak jest domów.
2. Jeżeli w banku jest ograniczona liczba budynków, a dwóch lub więcej Uczestników Konkursu chce jednocześnie kupić więcej, niż bank ma w zapasie, bankier sprzedaje budynki w drodze licytacji.

XXII. Sprzedaż nieruchomości

1. Uczestnik Konkursu może sprzedać niezabudowane działki, dworce i obiekty użyteczności publicznej innym graczom za dowolnie uzgodnioną cenę. Nie może jednak sprzedać działki, o ile na innej działce w tej dzielnicy stoi dom. Jeżeli chce sprzedać działkę budowlaną, musi najpierw sprzedać do banku wszystkie domy ze wszystkich działek w tej dzielnicy.
2. Domy muszą być sprzedawane równomiernie (patrz punkt XIX "Domy").
3. Domów i hoteli nie można sprzedawać innym Uczestnikom Konkursu. Muszą być sprzedane do banku, za *połowę* ceny podanej na karcie Tytuł Własności. Budynki można sprzedawać w każdej chwili.
4. Za hotele bank płaci połowę ceny zakupu plus połowę ceny czterech domów zwróconych przy stawianiu hotelu.
5. Można zamienić hotel na cztery domy, otrzymując dodatkowo z banku połowę kwoty zapłaconej przy zamianie czterech domów na hotel.

6. Bank nie kupuje od Uczestników Konkursu działek budowlanych, dworców ani obiektów użyteczności.

XXIII. Pożyczki

1. Jeżeli Uczestnikowi Konkursu brakuje pieniędzy, może wziąć kredyt pod hipotekę nieruchomości. Jeżeli jest to działka budowlana, musi najpierw sprzedać do banku wszystkie budynki z całej dzielnicy. Następnie odwraca kartę stroną z napisem "Zastawiona" do góry. Otrzymuje za to z banku kwotę podaną na karcie. Jeżeli Uczestnik Konkursu chce odciążyć hipotekę, musi zwrócić do banku kwotę pożyczki plus 10% odsetek.
2. Zastawiona pod hipotekę nieruchomość pozostaje własnością uczestnika Konkursu. Żaden inny Uczestnik Konkursu nie może jej przejąć, spłacając kredyt w banku zamiast właściciela.
3. Jeżeli nieruchomość jest zastawiona, Uczestnik Konkursu nie otrzymuje czynszu od przeciwników, których pionki zatrzymują się na tym polu.
4. Zastawioną nieruchomość można sprzedać innemu Uczestnikowi Konkursu za dowolnie uzgodnioną cenę. Nabywca może od razu odciążyć hipotekę, płacąc do banku wartość hipoteczną plus 10% odsetek. Jeżeli nie chce tego zrobić, musi zapłacić do banku 10% odsetek i pozostawić nieruchomość pod hipoteką. Jeżeli później zdecyduje się odciążyć hipotekę, musi drugi raz zapłacić odsetki w wysokości 10%.
5. Kiedy Uczestnik Konkursu odciąży hipoteki wszystkich działek budowlanych, stanowiących jedną dzielnicę, może ponownie budować domy, płacąc za każdy pełną cenę.
6. Pieniądze można pożyczać tylko z banku i tylko pod hipotekę nieruchomości. Nie można pożyczać pieniędzy od innych Uczestników Konkursu.

XXIV. Bankructwo

1. Jeżeli Uczestnik Konkursu musi zapłacić więcej, niż może uzyskać ze sprzedaży wszystkich swoich nieruchomości, ogłasza bankructwo i wypada z gry.
2. Jeżeli jego wierzycielem jest bank, bankier przejmuje gotówkę i nieruchomości. Następnie sprzedaje kolejno nieruchomości w drodze licytacji. Jeżeli przejął nieruchomość zastawioną, przed licytacją odciąża hipotekę.
3. Jeżeli Uczestnik Konkursu zbankrutował do banku mając kartę "Wyjdz z więzienia bez opłaty", wkłada się ją na spód odpowiedniej talii.
4. Jeżeli Uczestnik Konkursu zbankrutował do innego uczestnika Konkursu, jego domy i hotele zostają sprzedane do banku za połowę ceny zakupu, a wierzyciel otrzymuje gotówkę, nieruchomości i ewentualnie kartę "Wyjdz z więzienia bez opłaty". Jeżeli któraś z nieruchomości była zastawiona, wierzyciel musi zapłacić 10% odsetek i ma do wyboru albo odciążenie hipoteki albo pozostawienie nieruchomości pod hipoteką.

XXV. Oddanie działki wierzycielowi

Jeżeli Uczestnik Konkursu musi zapłacić więcej, niż ma w gotówce, może zaproponować swojemu wierzycielowi zapłatę nieruchomością (niezabudowaną). Może wtedy uzyskać nawet znacznie wyższą cenę, niż podana na karcie, jeżeli ta

nieruchomość zapewni wierzycielowi posiadanie całej działnicy albo zablokowanie takiej możliwości innemu Uczestnikowi Konkursu.

XXVI Pobieranie opłat od innych Uczestników Konkursu

Jeżeli Uczestnik Konkursu jest właścicielem nieruchomości, jego obowiązkiem jest pilnowanie, aby inni Uczestnicy Konkursu płacili mu czynsz. Zapłaty można żądać do chwili, gdy kostkami rzuci następny Uczestnik Konkursu po tym, którego pionek wszedł na dane pole. Inni Uczestnicy Konkursu nie mogą informować właściciela działki, że jakiś pionek wszedł na jego działkę. Jeżeli uczestnik Konkursu podpowie, to za karę on będzie musiał zapłacić czynsz, zamiast Uczestnika Konkursu, którego pionek wszedł na dane pole.

XXVII. Zakończenie Rozgrywki

1. Rozgrywka może skończyć się na dwa sposoby:
 - gdy zbankrutują wszyscy uczestnicy Konkursu poza jednym, który automatycznie zostaje zwycięzcą,
 - gdy upłynie czas przeznaczony na Rozgrywkę.
 -
2. Gdy Rozgrywka kończy się z powodu upływu czasu, bankier oblicza wartość majątku każdego Uczestnika Konkursu, który pozostał w rozgrywce. Wszystkie elementy majątku tzn. działki budowlane i stojące na nich budynki, dworce kolejowe, obiekty użyteczności publicznej oraz posiadaną gotówkę wpisuje się do odpowiednich rubryk formularza wyników. Sędzia porównuje wartość majątku wszystkich pozostałych Uczestników Konkursu w Rozgrywce i ustala zwycięzcę stolika oraz kolejność pozostałych Uczestników Konkursu. Przy remisie o kolejności decyduje większa wartość niezastawionych nieruchomości.

XXVIII. Przepisy porządkowe

1. W trakcie Rozgrywki Uczestnicy Konkursu nie mogą korzystać z kalkulatorów, własnych notatek ani porad kibiców. Nie mogą też używać telefonów komórkowych. Uczestnicy Konkursu naruszający przepisy mogą zostać ukarani przez sędziego wykluczeniem z Rozgrywki.
2. Jeżeli Uczestnik Konkursu jest zagrożony bankructwem, może sprzedać swoje działki innemu Uczestnikowi Konkursu tylko wtedy, gdy uzyskana kwota wystarczy do zapłacenia długu. Jeżeli uzyskałby ze sprzedaży zbyt małą kwotę, sprzedaż nie dochodzi do skutku, a dłużnik musi oddać wszystkie posiadane działki wierzycielowi.
3. Jeżeli Uczestnik Konkursu wychodzi z więzienia przez wyrzucenie dubletu, nie rzuca kostkami ponownie. Jeżeli jednak najpierw zapłacił za wyjście, a później wyrzucił dublet, musi rzucać kostkami jeszcze raz.
4. Uczestnicy Konkursu nie muszą ujawniać, ile pieniędzy posiadają, ale muszą trzymać pieniądze na stole.
5. Płatność za kupowaną od innego Uczestnika Konkursu działkę musi być dokonywana natychmiast. Nie można zawierać umów, polegających na zapłacie w późniejszym terminie ani na zwolnieniu sprzedającego od opłat za wejście na nieruchomość nabywcy.

6. Handel między Uczestnikami Konkursu jest dozwolony w trakcie ruchu jednego z kontrahentów albo pomiędzy ruchami innych Uczestników Konkursu. Nie jest natomiast dozwolony w trakcie ruchu Uczestnika Konkursu nie biorącego udziału w transakcji.
7. Karty „Wyjdź bezpłatnie z więzienia” nie można sprzedać za więcej niż 50 zł.
8. W przypadku braku domów, uczestnicy Konkursu chcący postawić nowe domy mają pierwszeństwo w stosunku do Uczestników Konkursu, którzy chcą zamienić hotele na domy.
9. Gdy w grze pozostanie tylko dwóch Uczestników Konkursu, wówczas nie mogą oni handlować między sobą.

**Załącznik Nr 2 do Regulaminu Konkursu
pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY”**

Zgoda opiekuna prawnego

Ja, niżej podpisany _____ legitymujący się dowodem osobistym o numerze _____ będący prawnym opiekunem małoletniego _____ wyrażam niniejszym zgodę na jego udział w organizowanym przez Hasbro Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie konkursie pod nazwą „Rozgrywki Monopoly”.

(data i podpis)

REGULAMIN KONKURSU
pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY”
Regulamin traktuje o zasadach rejestracji i uczestnictwa w rozgrywkach
na terenie RP.

§ 1
Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY” (dalej zwanym „Konkurs” lub zamiennie „Rozgrywkami”) jest Hasbro Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, kod pocztowy 00-851, przy ul. Waliców 11, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy m.st. Warszawy w XII Wydziale Gospodarczym Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000086070, z kapitałem zakładowym w wysokości 50.000 zł, NIP: 118-00-74-063, dalej zwana „Organizatorem”.
2. Fundatorem nagród Konkursu jest Organizator tj. Hasbro Poland Sp. z o.o.
3. Organizator współdziała w organizacji Konkursu - w zakresie związanym z funkcjonowaniem serwisu pod domeną www.monopoly.pl - ze spółką OS3 sp. z o.o., z siedzibą w Rybniku, przy ul. PCK 26A, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Gliwicach X Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000203860, o kapitale zakładowym w kwocie 404.000,00 pln, posiadająca NIP: 642-21-59-795., dalej zwana „OS3”.
4. Zgłoszenie udziału w Konkursie odbywa się wyłącznie za pośrednictwem serwisu internetowego pod domeną www.monopoly.pl (dalej zamiennie zwany „Serwisem”), prowadzonym przez spółkę OS3 sp. z o.o., o której mowa w punkcie 3 powyżej, na zasadach opisanych w § 3 Regulaminu.
5. Niniejszym regulamin Konkursu pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY” jest wiążący dla Uczestników Konkursu oraz Organizatora i OS3, reguluje zasady, warunki i przebieg Konkursu na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w szczególności określając warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu w związku ich z udziałem w Konkursie.
6. Prawo udziału w Konkursie przysługuje wyłącznie osobom, które spełniają wszystkie warunki uczestnictwa w Konkursie, wskazane w treści Regulaminu.
7. Istotą Konkursu jest przeprowadzenie rozgrywek w grę planszową pod nazwą „Monopoly” i w nich wyniku wyłonienie 1 (jednego) Laureata Rozgrywek ogólnopolskich, uprawnionego do uczestnictwa w rozgrywkach międzynarodowych. Zasady uczestnictwa w rozgrywkach międzynarodowych opisane są odrębnym regulaminem. Zasady gry według których będą przeprowadzone Rozgrywki i wyłoniony zostanie Laureat Rozgrywek ogólnopolskich określone są w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
8. Poza postanowieniami niniejszego Regulaminu, obowiązujące będą także komunikaty i informacje w przedmiocie Konkursu, pochodzące od Organizatora, zamieszczane w Serwisie.

9. Szczegółowe informacje w przedmiocie odbywania się poszczególnych tur Konkursu dostępne są w Serwisie, w podstronach Serwisu właściwych dla danego miasta, w którym rozgrywane są poszczególne tury Konkursu.

§ 2

Obszar i okres trwania Konkursu

1. Konkurs w zakresie opisanym niniejszym Regulaminem organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, przy czym Laureat Rozgrywek ogólnopolskich Konkursu jest uprawniony do uczestnictwa w międzynarodowych rozgrywkach w grze pod nazwą „Monopoly”. Zasady organizacji rozgrywek międzynarodowych opisane są odrębnym regulaminem.
2. Konkurs na terytorium RP jest organizowany w 3 (trzech) turach. I tak:
 - 2.1- I (pierwsza) tura Konkursu – eliminacje regionalne, w której planowany jest udział 64 (sześćdziesięciu czterech) Uczestników w każdym z 4 (czterech) miast rozgrywek, zgodnie z treścią postanowień § 4 Regulaminu (łącznie 256 uczestników), odbywa się w zależności od miasta Rozgrywek w terminie:
 - a) miasto Gdynia – w dniu 28.02.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Gemini (Skwer Kościuszki), Sala Główna, 1 piętro, <http://www.geminicentrum.pl/>
 - b) miasto Warszawa – w dniu 07.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Blue City, Lucid Bar, 4 piętro, <http://www.lucidclub.pl/>
 - c) miasto Poznań – w dniu 14.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Stary Browar, SQ Klub, poziom – 2, <http://www.sqklub.pl/index.php>
 - d) miasto Wrocław – w dniu 21.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 12:00, miejsce: CH Pasaż Grunwaldzki, galeria sklepowa <http://www.pasazgrunwaldzki.pl/>
 - 2.2. II (druga) tura Konkursu – eliminacje regionalne, w której planowany jest udział 16 (szesnastu) Uczestników w każdym z 4 (czterech) miast Rozgrywek, zgodnie z treścią postanowień § 4 Regulaminu, wyłonionych z Uczestników tury pierwszej (łącznie 64 uczestników II tury). Druga tura Konkursu odbywa się w miejscu i dniu odbywania się tury pierwszej Konkursu, wskazanym w punkcie 2.1. Regulaminu, po zakończeniu Rozgrywek tury pierwszej.
 - 2.3. III (trzecia) tura Konkursu – finał ogólnopolski, w którym planowany jest udział 16 (szesnastu) Uczestników (po 4 finalistów II tury Konkursu z każdego miast odbywania się Konkursu), zgodnie z treścią postanowień § 4 Konkursu – w dniu 28.03.2009 rok, godzina rozpoczęcia Rozgrywek 17:00 miejsce: Warszawa, Platinum Club, ul. Fredry 6, <http://platinum.nazwa.pl/>
3. Zgłoszenia do uczestnictwa w Konkursie przyjmowane są od dnia 1 lutego 2009 roku od godz.8:00 do dnia ustalenia listy Uczestników oraz listy rezerwowej, nie później jednak niż do dnia 21.03.09., godz. 8:00., na zasadach opisanych w § 4 Regulaminu.

4. Jeśli Laureatem Rozgrywek ogólnopolskich zostanie osoba w wieku od 16 do 21 roku życia wówczas wymagana jest, podczas wyjazdu do Las Vegas, obecność opiekuna, który w dniu wyjazdu ukończył 21 lat.
5. Laureat Rozgrywek ogólnopolskich zobowiązany jest do uzyskania wizy koniecznej do wyjazdu do Stanów Zjednoczonych i przedstawienia jej Organizatorowi na 60 dni przed wylotem do Las Vegas. Brak uzyskania wizy w/w terminie stanowi podstawę do zastąpienia następnym w kolejności Uczestnikiem Konkursu.

§ 3

Uczestnictwo w konkursie

1. Konkurs w zakresie opisanym niniejszym Regulaminem ma charakter ogólnopolski, jest ogłaszany na stronie internetowej pod domeną www.monopoly.pl.
2. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny i nieodpłatny. Uczestnicy biorą udział w Konkursie na własny koszt, w szczególności Organizator nie zwraca Uczestnikom kosztów zgłoszenia do Konkursu, kosztów dojazdu oraz kosztów ewentualnego zakwaterowania.
3. Prawo udziału w Konkursie przysługuje wyłącznie osobom, które spełniają wszystkie warunki uczestnictwa w Konkursie, wskazane w treści Regulaminu i zostaną zakwalifikowane do uczestnictwa w Konkursie, na zasadach opisanych Regulaminem.
4. W Konkursie może wziąć udział osoba fizyczna, która zapozna się z niniejszym Regulaminem, spełniająca łącznie następujące warunki:
 - a. posiada miejsce zamieszkania na terenie Polski
 - b. ukończyła co najmniej w dacie rozpoczęcia pierwszej rozgrywki tj. 28.02.2009 lat 16 (szesnaście) - osoby niepełnoletnie (16 – 18 lat) za zgodą swojego opiekuna prawnego
 - c. dokonała zgłoszenia udziału w Konkursie na zasadach opisanych Regulaminem i została w ich wyniku zakwalifikowana do udziału w Konkursie
 - d. stawiała się w dacie i miejscu organizacji Rozgrywek (z uwzględnieniem wskazanego w formularzu zgłoszeniowym miasta)
5. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy, współpracownicy oraz członkowie organów zarządzających Organizatora oraz OS3, jak również członkowie najbliższych rodzin tych osób. Przez członków najbliższych rodzin rozumie się małżonków, dzieci, rodziców oraz rodzeństwo.
6. Każdy z Uczestników może dokonać wyłącznie jednego zgłoszenia Konkursowego.
7. Nie można dokonać zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie dwóch Uczestników o tych samych danych.
8. Zgłoszenie przez Uczestnika swojego uczestnictwa w Konkursie nie rodzi roszczeń pod adresem Organizatora czy OS3 o jakiegokolwiek profity czy wynagrodzenie, nie

wskazane treścią Regulaminu. Organizator jest zobowiązany wyłącznie do wydania Nagród opisanych Regulaminem na zasadach opisanych Regulaminem.

§ 4

Zgłoszenie uczestnictwa w Konkursie

1. Celem zgłoszenia chęci swojego uczestnictwa w Konkursie, osoba zainteresowana uczestnictwem w Konkursie, a jednocześnie spełniająca wszystkie warunki uczestnictwa w Konkursie, wskazane w treści postanowień § 3 Regulaminu, winna dokonać zgłoszenia swej osoby na Konkurs na zasadach opisanych w ustępach kolejnych paragrafu bieżącego Regulaminu.
2. Zgłoszenia chęci uczestnictwa w Konkursie dokonuje się w Serwisie.
3. Osoba zainteresowana uczestnictwem w Konkursie, spełniająca warunki uczestnictwa w Konkursie, opisane treścią Regulaminu, celem zgłoszenia swego uczestnictwa w Konkursie, ma za zadanie:
 - a) zapoznać się z treścią Regulaminu
 - b) wypełnić zgodnie z prawdą i stanem faktycznym formularz zgłoszeniowy udostępniany w tym celu w Serwisie tj. wypełnić wymagane pola formularza tj.:
 - b.1) wskazać miasto, w którym dany Uczestnik Konkursu ma zamiar uczestniczyć w Rozgrywkach konkursowych spośród miast – organizatorów Rozgrywek opisanych w treści postanowień § 2.1. Regulaminu (Gdynia lub Warszawa lub Poznań lub Wrocław)
 - b.2.) podać imię oraz nazwisko Uczestnika Konkursu
 - b.3.) wskazać datę urodzenia Uczestnika – z uwzględnieniem postanowień § 3 ust. 4 pkt b Regulaminu
 - b.4.) podać login oraz hasło Uczestnika Konkursu
 - b.5.) wskazać adres e-mail Uczestnika
 - b.6.) (nieobligatoryjnie) wskazać numer telefonu komórkowego Uczestnika
 - c) przesłać wypełniony wedle postanowień punktu b) poprzedzającego formularz zgłoszeniowy poprzez polecenie „wyślij”
 - d) dokonać potwierdzenia zgłoszenia w Konkursie poprzez kliknięcie na nadesłany przez Organizatora na adres email wskazany przez Uczestnika w formularzu zgłoszeniowym link potwierdzający, a to w terminie 48 godzin od daty jego otrzymania. Bezskuteczny upływ zakreślonego zdaniem poprzedzającym terminu skutkuje brakiem zakwalifikowania zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie – zgłoszenie przedmiotowe traktuje się za anulowane.
4. Ilość miejsc uczestnictwa w Konkursie jest ograniczona. Do uczestnictwa w Konkursie w każdym z miast, w którym organizowana jest I oraz II tura Rozgrywek wskazanych w treści postanowień § 2.1. Regulaminu (Gdynia, Warszawa, Poznań oraz Wrocław) zostanie zakwalifikowanych 64 (sześćdziesięciu czterech) Uczestników I tury Konkursu w każdym z miast, z zastrzeżeniem postanowień ust. 9 paragrafu bieżącego poniżej.
5. O kwalifikacji do uczestnictwa w Konkursie decyduje kolejność potwierdzenia zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie, o którym mowa w ust. 3 pkt d) powyżej Regulaminu (data oraz godzina) – do wyczerpania puli 64 miejsc w każdym z miast, w którym odbywają się rozgrywki I oraz II tury Konkursu.
6. Pierwsze 30 (trzydzieści) osób, które na skutek wyczerpania się puli miejsc w danym mieście nie zostało zakwalifikowanych do udziału w Konkursie na liście zasadniczej, właściwej dla danego miasta Rozgrywek, tworzy listę rezerwową dla

każdego z miast. O kolejności miejsc na listach rezerwowych dla poszczególnych miast odbywania się rozgrywek decyduje czas (data i godzina) potwierdzenia rejestracji w Konkursie, zgodnie z treścią postanowień ust. 3 pkt d) powyżej.

7. W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń Uczestników Konkursu niż 64 osoby dla danego miasta, w którym odbywają się rozgrywki (Gdynia, Warszawa, Poznań oraz Wrocław) Organizator powiadomi – na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres email względnie w przypadku podania numeru telefonu komórkowego – na wskazany numer telefonu – w terminie 1 (jednego) dnia od daty zakończenia przyjmowania zgłoszeń, wskazanej w treści postanowień § 2 ust.3 Regulaminu, osoby które dokonały zgłoszenia do innego miasta odbywania się Rozgrywek, niezakwalifikowanych do udziału w Konkursie wobec wyczerpania miejsc w danym mieście - o wolnych miejscach uczestnictwa w Konkursie w innym mieście niż preferowane przez osobę dokonującą zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie.
8. W terminie 48 godzin od powiadomienia, o którym mowa w ustępie poprzedzającym, osoby, które otrzymały przedmiotowe powiadomienie mogą dokonać zgłoszenia swego uczestnictwa w Konkursie w mieście, w którym nie wyczerpano limitu miejsc, na zasadach opisanych w ust. 3 powyżej, z uwzględnieniem miasta, w którym pozostały wolne miejsca uczestnictwa w Konkursie. O kwalifikacji do uczestnictwa w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń – do wyczerpania puli 64 miejsc.
9. W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń do uczestnictwa w Konkursie w danym mieście odbywania się Rozgrywek, z uwzględnieniem postanowień ust. 6 powyżej, w I turze Konkursu w danym mieście rywalizuje taka ilość osób, jaka dokonała skutecznego zgłoszenia swego uczestnictwa w Konkursie.

§ 5

I tura Rozgrywek

1. Osoby zakwalifikowane do udziału w I turze Rozgrywek organizowanych w danym mieście, na zasadach opisanych w § 4 Regulaminu, celem uczestniczenia w Rozgrywkach winny stawić się w miejscu i czasie odbywania się Rozgrywek, wedle postanowień § 2 ust. 2 Regulaminu, z uwzględnieniem postanowień ust. 2 poniżej.
2. Brak stawiennictwa zakwalifikowanego do uczestnictwa w Konkursie Uczestnika Konkursu w miejscu odbywania się Rozgrywek, wskazanym w postanowieniu § 2 ust. 2 Regulaminu na co najmniej 10 minut przed godziną rozpoczęcia rozgrywek wskazaną w treści postanowień § 2 ust. 2 Regulaminu powoduje dyskwalifikację Uczestnika Konkursu.
3. Organizator jest uprawniony do weryfikacji tożsamości Uczestnika Konkursu. W związku z postanowieniami zdania poprzedzającego Uczestnik Konkursu winien podczas stawiennictwa do I tury Rozgrywek posiadać przy sobie dokument wskazujący ponad wszelką wątpliwość na tożsamość Uczestnika Konkursu, w tym na datę urodzenia oraz wizerunek Uczestnika Konkursu (fotografia)
4. Uczestnicy Konkursu zakwalifikowani do Uczestnictwa w I turze Konkursu, po weryfikacji ich tożsamości, przystępują do Rozgrywek I tury Konkursu.
5. Uczestnicy Konkursu powinni przybyć na miejsce Rozgrywek punktualnie (zgodnie z § 5 ust 2 Regulaminu), zgłosić się w sekretariacie Konkursu, okazać dokument tożsamości (dowód osobisty lub inny dokument ze zdjęciem) w celu spisania następujących danych: imię, nazwisko, data urodzenia oraz złożyć oświadczenie o znajomości niniejszego Regulaminu, zobowiązanie do przestrzegania Regulaminu i ewentualną zgodę opiekuna prawnego na udział w Rozgrywkach zgodnie

Załącznikiem nr 2 do niniejszego Regulaminu. Jeżeli Uczestnik Konkursu nie zgłosi się lub nie zgodzi na okazanie dowodu osobistego (lub innego dokumentu ze zdjęciem) lub na podpisanie oświadczenia lub nie przedstawi pisemnej zgody opiekuna prawnego na udział w Konkursie, jego miejsce zajmie pierwszy z listy rezerwowych. Jeżeli liczba zgłoszonych Uczestników Konkursu będzie mniejsza niż 64, do udziału w Rozgrywkach mogą być dopuszczone osoby, które zgłoszą się w dniu Rozgrywek. W pierwszej kolejności jednak dopuszczone będą osoby z listy rezerwowej, które zgłoszą się w dniu Rozgrywek.

6. W związku z postanowieniami ust. 5 powyżej Regulaminu zainteresowani uczestnictwem w I turze Konkursu, zajmujące pierwsze miejsca na liście rezerwowej, o której mowa w § 4 ust. 6 Regulaminu mogą stawić się w miejscu i czasie odbywania się I tury Konkursu w danym mieście, zgodnie z treścią postanowień ust. 2 powyżej Regulaminu, na swój koszt.
7. Uzupełnienie listy uczestników o osoby z listy rezerwowej następuje – w przypadku wystąpienia wolnych miejsc I tury Konkursu na zasadach opisanych w ust. 5 powyżej – według kolejności zajmowanych miejsc na liście rezerwowej, do wyczerpania puli 64 miejsc w danym mieście odbywania się Rozgrywek w I turze Konkursu.
8. I tura Konkursu trwa nie dłużej niż 90 minut, od momentu rozpoczęcia Rozgrywek. Rozgrywki odbywają się w grupach 4 (cztero) osobowych, utworzonych w drodze kolejności zgłoszeń.
9. Po upływie czasu wskazanego w ust. 8 powyżej następuje podliczenie majątku zgromadzonego przez Uczestników I tury Konkursu. Wartość zgromadzonego majątku stanowi kryterium decydującym o kwalifikacji danego Uczestnika Konkursu do II tury Konkursu, z uwzględnieniem postanowień ust. 11 poniżej.
10. Do II tury Konkursu zakwalifikowanych zostaje w każdym z miast odbywania się I tury Konkursu 16 Uczestników z pośród Uczestników I tury Konkursu, według kryterium wskazanego w treści postanowień ust. 9 powyżej w zw. z postanowieniami ust. 11 poniżej.
11. W przypadku identycznej wartości zgromadzonego majątku przez dwóch lub więcej Uczestników I tury Konkursu o zajęciu danej lokaty decyduje kryterium dodatkowe w postaci znajomości zasad i historii gry Monopoly.
12. Stawiennictwo w miejscu i czasie odbywania się I oraz II tury Konkursu następuje na koszt Uczestnika Konkursu (Uczestnika Rezerwowego). Organizator nie pokrywa kosztów stawiennictwa Uczestników Konkursu (w tym Uczestników Rezerwowych) na Konkurs.

§ 6

II tura Rozgrywek

1. II tura Rozgrywek odbywa się w miejscu i czasie odbywania się pierwszej tury Rozgrywek, po podliczeniu zgromadzonego przez Uczestników I tury Konkursu majątku i utworzeniu listy osób zakwalifikowanych do II tury Konkursu (16 osób w każdym z miast odbywania się I oraz II tury Konkursu).
2. II tura Konkursu trwa nie dłużej niż 90 minut, od momentu rozpoczęcia II tury Rozgrywek. Rozgrywki odbywają się w grupach 4 (cztero) osobowych, utworzonych w drodze kolejności wygrywających.

3. Po upływie czasu wskazanego w ust. 2 powyżej następuje podliczenie majątku zgromadzonego przez Uczestników II tury Konkursu. Wartość zgromadzonego majątku stanowi kryterium decydującym o kwalifikacji danego Uczestnika Konkursu do III tury Konkursu, z uwzględnieniem postanowień ust. 5 poniżej.
4. Do III tury Konkursu zakwalifikowanych zostaje w każdym z miast odbywania się II tury Konkursu 4 (czterech) Uczestników II tury Konkursu, według kryterium wskazanego w treści postanowień ust. 3 powyżej w zw. z postanowieniami ust. 5 poniżej.
5. W przypadku identycznej wartości zgromadzonego majątku przez dwóch lub więcej Uczestników II tury Konkursu o zajęciu danej lokaty decyduje kryterium dodatkowe w postaci znajomości zasad i historii gry Monopoly.
6. Nieprzystąpienie Uczestnika Konkursu, zakwalifikowanego do udziału w II turze rozgrywek, do II tury Konkursu, oznacza rezygnację danego Uczestnika z rywalizacji o udział w III turze Konkursu.
7. W przypadku opisanym w ust. 6 powyżej II tura Konkursu odbywa się z udziałem osób zakwalifikowanych do udziału w II turze, z pominięciem osób rezygnujących z udziału w II turze Konkursu.

§ 7

III tura Rozgrywek

1. Osoby zakwalifikowane do udziału w III turze Rozgrywek organizowanych w danym mieście, na zasadach opisanych w § 4 - § 6 Regulaminu (finałiści II tury), celem uczestniczenia w III turze Rozgrywek winny stawić się w miejscu i czasie odbywania się III tury, wedle postanowień § 2 ust. 2.3 Regulaminu, z uwzględnieniem postanowień ust. 2 poniżej.
8. Brak stawiennictwa zakwalifikowanego do uczestnictwa w III turze Konkursu w miejscu odbywania się III tury Konkursu, wskazanym w postanowieniu § 2 ust. 2.3 Regulaminu na co najmniej 15 minut przed godziną rozpoczęcia III tury Konkursu wskazaną w treści postanowień § 2 ust. 2.3 Regulaminu oznacza rezygnację danego Uczestnika z rywalizacji w III turze Konkursu.
2. Stawiennictwo w miejscu i czasie odbywania się III tury Konkursu następuje na koszt Uczestnika Konkursu. Organizator nie pokrywa kosztów stawiennictwa Uczestników Konkursu na Konkurs.
3. Postanowienia § 5 ust. 3 znajdują zastosowanie odpowiednio.
4. III tura Konkursu trwa nie dłużej niż 90 minut godzin, od momentu rozpoczęcia Rozgrywek. Rozgrywki odbywają się w grupach 4 (cztero) osobowych.
5. Po upływie czasu wskazanego w ust. 4 powyżej następuje podliczenie majątku zgromadzonego przez Uczestników III tury Konkursu. Wartość zgromadzonego majątku stanowi kryterium decydującym o zajęciu przez Uczestnika Konkursu miejsca w Konkursie, z uwzględnieniem postanowień ust. 6 poniżej.
6. W przypadku identycznej wartości zgromadzonego majątku przez dwóch lub więcej Uczestników III tury Konkursu o zajęciu danej lokaty decyduje kryterium dodatkowe w postaci znajomości zasad i historii gry Monopoly.

§ 8

Nagrody

1. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:

1.1. I oraz II tura Konkursu:

- a) dla każdego z Uczestników I tury Konkursu – gadżet w postaci miękkiej kostki – po jednej sztuce dla każdego z Uczestników I tury Konkursu
- b) dla każdego z Uczestników II tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie c poniżej - zestaw: gra planszowa Monopoly travel oraz długopis - po jednym zestawie dla każdego z Uczestników II tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie c poniżej
- c) dla każdego z 16 finalistów II tury Konkursu (4 finalistów z każdego miasta odbywania się Rozgrywek w II turze Konkursu) – zestaw: gra planszowa Monopoly standard oraz portfel skórzany i długopis – po jednym zestawie dla każdego z 16 finalistów II tury Konkursu

1.2. III tura Konkursu

- a) dla każdego z Uczestników III tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie b oraz c poniżej – gra planszowa Jenga – po jednej sztuce dla każdego z Uczestników III tury Konkursu, z wyłączeniem osób wskazanych w punkcie b oraz c poniżej
- b) dla Uczestników III tury Konkursu zajmujących w III turze Konkursu miejsce od miejsca 2 – go do miejsca 4 – go – zestaw gier: Monopoly, Sorry oraz Jenga – po jednym zestawie dla każdego z laureatów miejsca 2 – go do 4- go III tury Konkursu
- c) dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich, zwycięzcy III tury Konkursu (miejsce 1), który w dniu 20.10.2009 roku będzie miał ukończone 21 lat – zestaw gier : Monopoly, Pictureka, Ryzyko, Tabu oraz wyjazd na międzynarodowe rozgrywki „Monopoly” w roku 2009, które odbędą się w Las Vegas w terminie od 20.10.2009 roku do 22.10.2009 roku. Fundator pokrywa laureatowi Konkursu koszt przelotu w obie strony oraz zakwaterowania w Las Vegas w wybranym przez Organizatora obiekcie. Wartość w/w nagród rzeczowych dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich wynosi 600 PLN. Laureat Rozgrywek ogólnopolskich oprócz w/w nagród rzeczowych otrzyma dodatkową nagrodę pieniężną stanowiącą 11,11% wartości nagród rzeczowych.(Nagrodą rozgrywek międzynarodowych jest kwota 20 580,00 dolarów amerykańskich. Zasady uczestnictwa i organizacji rozgrywek międzynarodowych opisane są regulaminem odrębnym.)
- d) dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich, zwycięzcy III tury Konkursu (miejsce 1), który w dniu 20.10.2009 roku nie będzie miał ukończonych 21 lat – zestaw gier : Monopoly, Pictureka, Ryzyko, Tabu oraz wyjazd wraz z opiekunem na międzynarodowe rozgrywki „Monopoly” w roku 2009, które odbędą się w Las Vegas w terminie od 20.10.2009 roku do 22.10.2009 roku. Fundator pokrywa Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich oraz jego opiekunowi koszt przelotu w obie strony oraz zakwaterowania w Las Vegas w wybranym przez Organizatora obiekcie. Wartość w/w nagród rzeczowych dla Laureata Rozgrywek ogólnopolskich wynosi 600 PLN. Laureat Rozgrywek ogólnopolskich oprócz w/w nagród rzeczowych otrzyma dodatkową nagrodę pieniężną stanowiącą 11,11% wartości nagród rzeczowych. (Nagrodą rozgrywek międzynarodowych

jest kwota 20.580,00 dolarów amerykańskich. Zasady uczestnictwa i organizacji rozgrywek międzynarodowych opisane są regulaminem odrębnym.]
e)

2. Dodatkowa nagroda pieniężna, o której mowa w § 8. 1.2. punkt c - d powyżej, nie zostanie przekazana Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich, lecz odprowadzona przez Organizatora zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 r. (Dz. U. nr 14 poz. 176 z 2000 r. z późn. zm.) do właściwego Urzędu Skarbowego tytułem zryczałtowanego podatku od nagrody głównej.
3. Wydanie nagród opisanych w § 8. 1.1. punkt a – b powyżej nastąpi po zakończeniu rozgrywek I tury Konkursu, w miejscu odbywania się każdej z I tur Konkursu.
4. Wydanie nagród opisanych w § 8. 1.1. punkt c powyżej nastąpi po zakończeniu rozgrywek II tury Konkursu, w miejscu odbywania się każdej z II tur Konkursu
5. Wydanie nagród opisanych w § 8. 1.2 punkt a – d nastąpi po zakończeniu rozgrywek III tury Konkursu, w miejscu odbywania się III tury Konkursu.
6. Nagrody wydaje Fundator nagród. Fundator może działać za pośrednictwem OS3, E. P. Creatives lub innych podwykonawców.
7. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród rzeczowych, opisanych w paragrafie bieżącym Regulaminu, ani też prawo do zamiany nagród na inną rzecz lub ekwiwalent pieniężny. Organizator zachowuje prawo do zmiany nagród rzeczowych na nagrody tożsame wartościowo.
8. Organizator jest uprawniony do nieograniczonego co do miejsca, czasu i przeznaczenia rozpowszechniania zdjęć lub/oraz filmów dokumentujących fakt wydania nagród na wszelkich znanych polach eksploatacji, w szczególności na polach eksploatacji: rozpowszechnianie w sieci Internet, rozpowszechnianie techniką drukową i poligraficzną, korzystanie w celach marketingowych i reklamowych Organizatora, na co Uczestnik Konkursu wyraża zgodę. Uczestnikom Konkursu z w/w tytułów nie przysługuje wynagrodzenie.
9. Wyniki II tury Konkursu będą podane do publicznej wiadomości w Serwisie w terminie 3 dni od daty zakończenia II tury Konkursu, natomiast wyniki III tury Konkursu – w terminie 3 dni od daty zakończenia III tury Konkursu.

§ 9

Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm.) wyłącznie doraźnie w związku z Konkursem na potrzeby przeprowadzenia Konkursu oraz wydania nagród, po czym zostaną niezwłocznie, w całości i bezpowrotnie, usunięte.
2. Administratorem danych jest Organizator.
3. Każdy ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz do ich poprawiania na warunkach określonych w ustawie o ochronie danych osobowych.

4. Jako, że wzięcie udziału w Konkursie jest dobrowolne, podanie danych osobowych jest również dobrowolne. Nie podanie danych osobowych uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie.
5. Przystąpienie do Konkursu oznacza zgodę Uczestnika Konkursu na przetwarzanie danych osobowych dla celów Konkursu. Przystępując do Konkursu Uczestnik wyraża zgodę na publikację swoich danych jako laureata Konkursu, w szczególności w Serwisie.

§ 10

Warunki prawne

1. Organizator jest uprawniony do nieograniczonego co do miejsca, czasu i przeznaczenia rozpowszechniania zdjęć lub/oraz filmów dokumentujących fakt wydania nagród Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich na wszelkich znanych polach eksploatacji, w szczególności na polach eksploatacji: rozpowszechnianie w sieci Internet, rozpowszechnianie techniką drukową i poligraficzną, korzystanie w celach marketingowych i reklamowych Organizatora, na co Laureat Rozgrywek ogólnopolskich wyraża zgodę. Laureatowi Rozgrywek ogólnopolskich z w/w tytułów nie przysługuje wynagrodzenie
2. Organizator jest uprawniony do dyskwalifikacji Uczestnika Konkursu w przypadku uzasadnionych podejrzeń podania przez Uczestnika Konkursu w formularzu zgłoszeniowym nieprawdziwych danych jak również w przypadkach wskazanych w treści Regulaminu, w szczególności w § 5 ust. 2 Regulaminu, § 5 ust. 3 Regulaminu oraz § 13 ust. 1 Regulaminu.

§ 11

Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące Konkursu mogą być składane przez Uczestników Konkursu w formie email na adres kontakt@zgrajmysie.pl lub w formie pisemnej listem poleconym pod adres siedziby Organizatora przez cały czas trwania Konkursu, jednakże nie później niż w terminie 7 dni od daty zakończenia I oraz II tury Konkursu – w przypadku gdy reklamacja dotyczy I lub II tury Konkursu oraz w terminie 7 dni od daty zakończenia III tury Konkursu – w przypadku gdy reklamacja dotyczy III tury Konkursu.
2. O zachowaniu terminu opisanego punktem poprzedzającym Regulaminu decyduje data wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Reklamacje wpływające po określonym powyżej terminie nie będą rozpatrywane.
4. Reklamacje winny wskazywać dane wnoszącego reklamację, w szczególności umożliwiające udzielenie odpowiedzi na reklamację, zgodnie z postanowieniami punktu 5 poniżej, oraz zwięzły opis przedmiotu reklamacji
5. Skutecznie złożone reklamacje będą rozpatrywane niezwłocznie, jednakże nie później niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji. Zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji listem poleconym wysłanym najpóźniej w ciągu 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.
6. Decyzje Organizatora w postępowaniu reklamacyjnym są ostateczne.

§ 12

Odpowiedzialność

1. Odpowiedzialność Organizatora ogranicza się do wydania nagrody zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za treść zgłoszenia do Konkursu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady nagród wynikłe z winy producenta.
4. Zgłoszenia do Konkursu nie spełniające wymogów Regulaminu zostaną wykluczone z Konkursu.

§ 13

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnicy Konkursu spełniają warunki określone w Regulaminie. W tym celu Organizator może żądać od Uczestnika Konkursu złożenia określonych oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Odmowa Uczestnika wyklucza Uczestnika z Konkursu.
2. Pełna treść regulaminu Konkursu jest dostępna w Serwisie oraz w siedzibie Organizatora. Treść Regulaminu dostępna będzie również podczas poszczególnych Rozrywek
3. Zgłoszenie udziału w Konkursie oznacza, iż Uczestnik Konkursu zapoznał się z treścią Regulaminu Konkursu i przedmiotowy Regulamin akceptuje.
4. Ostateczna interpretacja postanowień Regulaminu należy do Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmian dat Konkursu, jego anulowania lub przerwania bez podania przyczyny.
6. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do dokonywania modyfikacji postanowień Regulaminu, które każdorazowo zostaną opublikowane w Serwisie i z chwilą publikacji stają się wiążące dla Organizatora, OS3 i Uczestników Konkursu.
7. Wszelkie spory, jakie mogą powstać w związku z wykonaniem zobowiązań wynikających z Konkursu, będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora.

Załącznik Nr 1 do Regulaminu Konkursu pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY”

Zasady gry

I. Bankier

1. Podczas eliminacji regionalnych i finału ogólnopolskiego (dalej: Rozgrywki”), obowiązki bankiera sprawuje osoba wyznaczona przez Organizatora Konkursu.
2. W trakcie Rozgrywek bankier:
 - sprzedaje graczom nieruchomości, domy i hotele,
 - wypłaca pensje za przejście przez pole Start,
 - pobiera opłaty, wynikające z wejścia na pola podatkowe,
 - pobiera i wypłaca pieniądze, wynikające z poleceń na kartach,
 - udziela pożyczek pod hipotekę,
 - pobiera opłaty za wyjęcie z pod hipoteki oraz za zakup nieruchomości pod hipoteką,
 - prowadzi licytację nieruchomości, domów i hoteli,
 - kontroluje przekazywanie zasobów przez zbankrutowanego gracza,
 - pilnuje przestrzegania przepisów,
 - w przypadku jakichkolwiek problemów, wzywa do stolika sędziego.

II. Losowanie stolików

Przed rozpoczęciem Rozgrywek uczestnicy Konkursu losują numery stolików, przy których będą grać. Po dotarciu do odpowiednich stolików, wpisują swoje nazwiska na formularzach wyników.

III. Losowanie kolejności

Gdy wszyscy Uczestnicy Konkursu znajdą się przy stoliku, bankier ogłasza losowanie kolejności. Każdy z Uczestników Konkursu rzuca dwiema kostkami. Ten, kto wyrzucił najwyższą sumę oczek, wybiera miejsce i pionek, którym będzie grał oraz wykonuje ruch jako pierwszy. Uczestnik Konkursu, który wyrzucił drugą co do wielkości sumę oczek, zajmuje miejsce po lewej stronie rozpoczynającego itd. Jeżeli dwóch lub więcej uczestników Konkursu wyrzuci taką samą sumę oczek, rzucają ponownie, aż uda się ustalić kolejność.

IV. Przygotowanie Rozrywek

1. Bankier tasuje karty Szansa oraz Kasa Społeczna i kładzie je w odpowiednich miejscach na planszy. Następnie bankier rozdaje uczestnikom Konkursu po 2.500 zł w banknotach do gry w Monopoly, w następujących nominałach:
 - cztery banknoty po 500 zł,
 - cztery banknoty po 100 zł,
 - jeden banknot 50 zł,
 - jeden banknot 20 zł,
 - dwa banknoty po 10 zł,
 - jeden banknot 5 zł,

- pięć banknotów po 1 zł.

2. Bankier układa w pudełku karty Tytuł Własności oraz 32 domy i 12 hoteli. Jeżeli w komplecie gry jest więcej budynków, dodatkowe domy i hotele należy odłożyć tak, by nie zostały użyte w trakcie Konkursu.

V. Czas Rozgrywki

Rozgrywka może trwać nie więcej niż 90 minut. Gdy upłynie wyznaczony czas, należy dokończyć ruch Uczestnika Konkursu, który ostatni zdażył rzucić kostki. Jeżeli Uczestnik Konkursu wyrzucił dublet, musi wykonać także drugi i ewentualnie trzeci rzut kostkami. Sędzia główny kontroluje czas i systematycznie informuje Uczestników Konkursu o tym, ile minut pozostało do końca Rozgrywki.

VI. Przebieg Rozgrywki

1. Rozgrywka toczy się zgodnie z regułami Monopoli w wersji z „Szybką Kostką”.
2. Uczestnik Konkursu, na którego przypada kolejka, rzuca dwiema kostkami i przesuwa pionek w kierunku wskazanym strzałką, o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek. Rodzaj pola, na którym pionek kończy ruch, decyduje o tym, co Uczestnik Konkursu ma zrobić w tej kolejce. Na jednym polu może stać jednocześnie kilka pionków. Zależnie od tego, na jakim polu zatrzymał się pionek, Uczestnik Konkursu może:
 - kupić działkę budowlaną lub inną nieruchomość
 - zapłacić czynsz za wejście na nieruchomość mającą właściciela
 - zapłacić podatek
 - wziąć kartę Szansa lub Kasa Społeczna
 - iść do więzienia
 - odwiedzić więzienie
 - odpocząć na polu Bezpłatny Parking
 - wziąć 200 zł pensji.

VII. Szybka kostka

Po dwóch okrążeniach planszy, gracz może zacząć rzucać trzema kostkami – dwoma zwykłymi oraz „Szybką kostką”. Jeżeli na „Szybkiej kostce” wypadnie:

- 1, 2 lub 3 – Uczestnik Konkursu dodaje ten wynik do liczby oczek na pozostałych kostkach i przesuwa pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek,
- Autobus – Uczestnik Konkursu może przesunąć pionek o liczbę pól, równą liczbie oczek na jednej, dowolnie wybranej kostce albo normalnie, o liczbę pól równą sumie oczek,
- Pan Grosik – Uczestnik Konkursu przesuwa pionek o liczbę pól równą sumie oczek na pozostałych kostkach i wykonuje wszystkie czynności, związane z polem, na które trafił jego pionek. Następnie przesuwa pionek na najbliższą wolną (nie należącą do żadnego z Uczestników Konkursu) działkę. Działkę tę może albo kupić albo wystawić na licytację. Jeżeli na planszy nie ma już żadnych wolnych działek, Uczestnik Konkursu przesuwa pionek na najbliższą działkę i płaci czynsz jej właścicielowi.

VIII. Dublet

1. Jeżeli Uczestnik Konkursu wyrzuci dublet (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), normalnie przesuwają pionek i wykonuje wszystkie czynności związane z polem, na którym się zatrzymał. Następnie rzuca jeszcze raz kostkami i wykonuje kolejny ruch. Jeżeli wyrzuci dublet trzeci raz pod rząd, jego pionek natychmiast idzie do więzienia.
2. Liczba oczek na Szybkiej Kostce nie liczy się do dubletu.

IX. Przejście przez pole "START"

Za każdym razem, gdy pionek wchodzi na pole START albo przechodzi przez to pole, poruszając się w kierunku wskazanym strzałką, bank wypłaca graczowi 200 zł. Możliwe jest dwukrotne otrzymanie pensji w jednej kolejce, gdy zaraz po przejściu przez pole startowe pionek wejdzie na pole Szansa lub Kasa Społeczna i gracz dostanie polecenie "Idź na Start".

X. Kupowanie działek budowlanych

Jeżeli pionek wejdzie na działkę budowlaną nie mającą właściciela (to znaczy taką, której karta Tytuł Własności jest jeszcze w banku), Uczestnik Konkursu ma prawo ją kupić. Jeżeli decyduje się na kupno, wpłaca do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. W zamian za to otrzymuje z banku kartę Tytuł Własności, którą musi położyć przed sobą, kolorową stroną do góry. Jeżeli Uczestnik Konkursu nie decyduje się na kupno, bank musi natychmiast przeprowadzić licytację tej działki. Licytacja zaczyna się od dowolnej kwoty, którą zaproponuje któryś z Uczestników Konkursu. Uczestnik Konkursu, który zrezygnował z prawa zakupu, może także uczestniczyć w licytacji.

XI. Korzyści z posiadania działek

Posiadanie Tytułu Własności działki pozwala na pobieranie czynszu od Uczestnika Konkursu, których pionki zatrzymują się na tym polu. Bardzo korzystne jest posiadanie całej dzielnicy, czyli wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem. Na takich działkach można budować domy i hotele.

XII. Odwiedzenie działki mającej właściciela

Jeżeli pionek zakończy ruch na działce budowlanej należącej do innego Uczestnika Konkursu właściciel działki może zażądać zapłacenia czynszu. Musi to jednak zrobić zanim następny Uczestnik Konkursu rzuci kostkami. Wysokość opłaty podana jest na karcie Tytuł Własności i zależy od liczby budynków na tej działce. Jeżeli wszystkie działki w tej dzielnicy należą do jednego właściciela, czynsz na każdej niezabudowanej działce jest podwójny. Obowiązuje to również wtedy, gdy inne działki w tej dzielnicy są zastawione. Ale za wejście na zastawioną działkę nic nie trzeba płacić. Jeżeli na działce są domy lub hotel, czynsz jest znacznie wyższy, co jest pokazane na karcie Tytuł Własności.

XIII. Wejście na pole Elektrownia lub Wodociągi

1. Jeżeli pionek wejdzie na takie pole, Uczestnik Konkursu może kupić ten obiekt użyteczności publicznej, o ile nie ma on jeszcze właściciela. Tak jak w przypadku działki budowlanej, płaci do banku kwotę wydrukowaną na tym polu. Jeżeli nie decyduje się na kupno, bankier sprzedaje ten obiekt na licytacji, w której może również wziąć udział Uczestnik Konkursu rezygnujący z prawa kupna.

2. Jeżeli obiekt użyteczności publicznej, na którym zatrzymał się pionek, należy do innego Uczestnika Konkursu, właściciel może zażądać zapłacenia czynszu w wysokości zależnej od sumy oczek, wyrzuconej w tym ruchu (liczba oczek na Szybkiej Kostce jest uwzględniana przy liczeniu, przy czym Autobus i Pan Grosik liczą się jako zero). Gdy do właściciela pola należy tylko jeden obiekt, liczbę oczek mnoży się przez cztery. Gdy natomiast ten sam Uczestnik Konkursu jest właścicielem zarówno elektrowni jak i wodociągów, liczbę oczek mnoży się przez dziesięć.

XIV. Wejście na pole Dworzec Kolejowy

1. Jeżeli pionek Uczestnika Konkursu jako pierwszy wejdzie na takie pole, Uczestnik Konkursu ma prawo kupić dworzec. Jeżeli nie zdecyduje się na kupno, bankier wystawia dworzec na licytację. Nawet gdy Uczestnik Konkursu zrezygnował z kupna dworca za cenę wydrukowaną na planszy, może uczestniczyć w licytacji.
2. Jeżeli dworzec, który odwiedził pionek, ma już właściciela, Uczestnik Konkursu musi zapłacić mu kwotę podaną na karcie Tytuł Własności. Wysokość opłaty zależy od tego, czy właściciel tego dworca ma również inne dworce i jest podana na karcie Tytuł Własności.

XV. Wejście na pole Szansa lub Kasa Społeczna

1. Wejście na jedno z takich pól oznacza, że Uczestnik Konkursu musi wziąć wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i wykonać polecenie podane na tej karcie. Z polecenia może wynikać:
 - przesunięcie pionka
 - wpłata pieniędzy do banku
 - otrzymanie pieniędzy
 - konieczność pójścia do więzienia
 - możliwość bezpłatnego wyjścia z więzienia.
2. Uczestnik Konkursu musi natychmiast wykonać polecenie podane na karcie, a następnie włożyć ją na spód odpowiedniej talii. Jeżeli wylosował kartę "Wyjdź z więzienia bez opłaty", może zachować ją do użycia w przyszłości lub sprzedać innemu Uczestnikowi Konkursu za dowolnie uzgodnioną cenę, która jednak nie może przekroczyć 50 zł. **Uwaga:** Uczestnik Mistrzostw może dostać polecenie przesunięcia pionka na inne pole. Jeżeli po drodze pionek przejdzie przez pole START, Uczestnik Konkursu otrzymuje z banku 200 zł. Pionek *nie przechodzi* przez pole START, idąc do więzienia.

XVI. Wejście na pole podatkowe

1. Gdy pionek Uczestnika Konkursu wejdzie na pole „Domiar podatkowy”, Uczestnik Konkursu wpłaca do banku 100 zł. Gdy pionek wejdzie na pole „Podatek dochodowy”, Uczestnik Konkursu ma dwie możliwości:
 - zapłacić do banku 200 zł
 - zapłacić podatek w wysokości 10% swojego aktualnego majątku.
2. O tym, którą możliwość wybiera, Uczestnik Konkursu musi zdecydować natychmiast po wejściu pionka na pole „Podatek dochodowy”. Gdy zacznie liczyć swój majątek i okaże się, że jego wartość przekracza 2000, nie może wybrać możliwości „zapłać 200”.
3. W skład majątku Uczestnika Konkursu wchodzi gotówka oraz nieruchomości, liczone w następujący sposób:

- działki (o ile nie są zastawione) oraz domy i hotele – po cenie zakupu,
- działki zastawione – połowa ceny zakupu.

XVII. Bezpłatny Parking

Jeżeli pionek wejdzie na takie pole, odpoczywa do następnego ruchu. Nie ma żadnej kary ani nagrody za wejście na to pole. Uczestnik Konkursu, którego pionek stoi na takim polu, może normalnie wykonywać wszystkie czynności związane z grą (np. zbierać opłaty od innych Uczestników Konkursu, budować domy itd.)

XVIII. Więzienie

1. Pionek może trafić do więzienia, gdy:
 - wejdzie na pole z napisem "IDŹ DO WIĘZIENIA !"
 - gracz wylosuje kartę Szansa lub Kasa Społeczna "IDŹ DO WIĘZIENIA !"
 - gracz wyrzuci dublet trzy razy pod rząd.
 -
2. Ruch Uczestnika Konkursu kończy się, gdy jego pionek zostanie wysłany do więzienia. Idąc do więzienia Uczestnik Mistrzostw nie otrzymuje pensji, niezależnie od tego, gdzie stał jego pionek.
3. Aby wyjść z więzienia Uczestnik Konkursu może:
 - zapłacić 50 zł grzywny i wyjść z więzienia w następnej kolejce
 - wykorzystać posiadaną kartę "Wyjdz z więzienia", kładąc ją na spód odpowiedniej talii
 - kupić od innego Uczestnika Konkursu i wykorzystać kartę "Wyjdz z więzienia"
 - czekać w więzieniu trzy kolejki, próbując wyrzucić dublet. Jeżeli uda mu się wyrzucić dublet, wychodzi z więzienia, przesuwając pionek o sumę wyrzuconych oczek.
4. Jeżeli w trzecim ruchu Uczestnikowi Konkursu nie udało się wyrzucić dubletu, wpłaca do banku 50 zł i przesuwa pionek o sumę wyrzuconych oczek.
5. Przebywając w więzieniu Uczestnik Konkursu może wykonywać wszystkie operacje finansowe, tzn. kupować i sprzedawać nieruchomości, budować domy, pobierać czynsze itd.
6. Jeżeli pionek nie został wysłany do więzienia, ale w trakcie gry wszedł na pole Więzienie, oznacza to, że tylko odwiedza więzienie. W następnym ruchu może normalnie przesunąć pionek.

XIX. Domy

1. Jeżeli Uczestnik Konkursu jest właścicielem całej dzielnicy, tzn. wszystkich działek oznaczonych tym samym kolorem, może na tych działkach budować domy. Postawienie domów zwiększa czynsz płacony przez graczy, których pionki zatrzymują się na zabudowanych działkach. Cena domu podana jest na karcie Tytuł Własności. Można kupować domy w trakcie swojego ruchu albo pomiędzy ruchami innych graczy. Domy należy budować równomiernie. Różnica między liczbą domów na poszczególnych działkach w tej samej dzielnicy nie może być większa niż jeden. Nie można zatem postawić na jednej działce drugiego domu, jeżeli na innej działce w tej dzielnicy nie ma jeszcze ani jednego domu. I tak dalej, aż do maksymalnie czterech domów na działce.

2. Zasada równomierności zabudowy musi być również przestrzegana przy sprzedaży domów do banku. Nie można budować domów, jeżeli chociaż jedna działka w tej samej dzielnicy jest zastawiona.
3. Jeżeli Uczestnik Konkursu zabudował tylko jedną lub dwie działki w należącej do niego dzielnicy, nadal pobiera podwójny czynsz od Uczestnika Konkursu, którego pionek zatrzymał się na niezabudowanej działce w tej dzielnicy.
4. Domy można budować tylko na własnych działkach budowlanych. Nie można budować na dworcach ani na polach Elekrownia i Wodociągi.

XX. Hotele

1. Uczestnik Konkursu musi mieć po cztery domy na każdej działce w swojej dzielnicy, aby móc pobudować hotel. Hotele kupuje się tak jak domy. Cena hotelu równa jest cenie czterech domów, które uczestnik Konkursu zwraca do banku kupując hotel, plus cena podana na karcie Tytuł Własności.
2. Uczestnik Konkursu nie musi najpierw budować domów, a następnie wymieniać ich na hotel. Może od razu pobudować hotel, ale pod warunkiem, że na pozostałych działkach w tej samej dzielnicy również postawi hotele albo po cztery domy.
3. Na jednej działce może stać tylko jeden hotel.

XXI. Brak budynków

1. Jeżeli w banku zabraknie domów lub hoteli, Uczestnik Konkursu musi czekać z zakupem, dopóki inni uczestnicy Konkursu nie sprzedadzą budynków do banku. Podobnie przy sprzedaży hoteli - nie można zamienić hoteli na domy, jeżeli w banku brak jest domów.
2. Jeżeli w banku jest ograniczona liczba budynków, a dwóch lub więcej Uczestników Konkursu chce jednocześnie kupić więcej, niż bank ma w zapasie, bankier sprzedaje budynki w drodze licytacji.

XXII. Sprzedaż nieruchomości

1. Uczestnik Konkursu może sprzedać niezabudowane działki, dworce i obiekty użyteczności publicznej innym graczom za dowolnie uzgodnioną cenę. Nie może jednak sprzedać działki, o ile na innej działce w tej dzielnicy stoi dom. Jeżeli chce sprzedać działkę budowlaną, musi najpierw sprzedać do banku wszystkie domy ze wszystkich działek w tej dzielnicy.
2. Domy muszą być sprzedawane równomiernie (patrz punkt XIX "Domy").
3. Domów i hoteli nie można sprzedawać innym Uczestnikom Konkursu. Muszą być sprzedane do banku, za *połowę* ceny podanej na karcie Tytuł Własności. Budynki można sprzedawać w każdej chwili.
4. Za hotele bank płaci połowę ceny zakupu plus połowę ceny czterech domów zwróconych przy stawianiu hotelu.
5. Można zamienić hotel na cztery domy, otrzymując dodatkowo z banku połowę kwoty zapłaconej przy zamianie czterech domów na hotel.

6. Bank nie kupuje od Uczestników Konkursu działek budowlanych, dworców ani obiektów użyteczności.

XXIII. Pożyczki

1. Jeżeli Uczestnikowi Konkursu brakuje pieniędzy, może wziąć kredyt pod hipotekę nieruchomości. Jeżeli jest to działka budowlana, musi najpierw sprzedać do banku wszystkie budynki z całej dzielnicy. Następnie odwraca kartę stroną z napisem "Zastawiona" do góry. Otrzymuje za to z banku kwotę podaną na karcie. Jeżeli Uczestnik Konkursu chce odciążyć hipotekę, musi zwrócić do banku kwotę pożyczki plus 10% odsetek.
2. Zastawiona pod hipotekę nieruchomość pozostaje własnością uczestnika Konkursu. Żaden inny Uczestnik Konkursu nie może jej przejąć, spłacając kredyt w banku zamiast właściciela.
3. Jeżeli nieruchomość jest zastawiona, Uczestnik Konkursu nie otrzymuje czynszu od przeciwników, których pionki zatrzymują się na tym polu.
4. Zastawioną nieruchomość można sprzedać innemu Uczestnikowi Konkursu za dowolnie uzgodnioną cenę. Nabywca może od razu odciążyć hipotekę, płacąc do banku wartość hipoteczną plus 10% odsetek. Jeżeli nie chce tego zrobić, musi zapłacić do banku 10% odsetek i pozostawić nieruchomość pod hipoteką. Jeżeli później zdecyduje się odciążyć hipotekę, musi drugi raz zapłacić odsetki w wysokości 10%.
5. Kiedy Uczestnik Konkursu odciąży hipoteki wszystkich działek budowlanych, stanowiących jedną dzielnicę, może ponownie budować domy, płacąc za każdy pełną cenę.
6. Pieniądze można pożyczać tylko z banku i tylko pod hipotekę nieruchomości. Nie można pożyczać pieniędzy od innych Uczestników Konkursu.

XXIV. Bankructwo

1. Jeżeli Uczestnik Konkursu musi zapłacić więcej, niż może uzyskać ze sprzedaży wszystkich swoich nieruchomości, ogłasza bankructwo i wypada z gry.
2. Jeżeli jego wierzycielem jest bank, bankier przejmuje gotówkę i nieruchomości. Następnie sprzedaje kolejno nieruchomości w drodze licytacji. Jeżeli przejął nieruchomość zastawioną, przed licytacją odciąża hipotekę.
3. Jeżeli Uczestnik Konkursu zbankrutował do banku mając kartę "Wyjdz z więzienia bez opłaty", wkłada się ją na spód odpowiedniej talii.
4. Jeżeli Uczestnik Konkursu zbankrutował do innego uczestnika Konkursu, jego domy i hotele zostają sprzedane do banku za połowę ceny zakupu, a wierzyciel otrzymuje gotówkę, nieruchomości i ewentualnie kartę "Wyjdz z więzienia bez opłaty". Jeżeli któraś z nieruchomości była zastawiona, wierzyciel musi zapłacić 10% odsetek i ma do wyboru albo odciążenie hipoteki albo pozostawienie nieruchomości pod hipoteką.

XXV. Oddanie działki wierzycielowi

Jeżeli Uczestnik Konkursu musi zapłacić więcej, niż ma w gotówce, może zaproponować swojemu wierzycielowi zapłatę nieruchomością (niezabudowaną). Może wtedy uzyskać nawet znacznie wyższą cenę, niż podana na karcie, jeżeli ta

nieruchomość zapewni wierzycielowi posiadanie całej działnicy albo zablokowanie takiej możliwości innemu Uczestnikowi Konkursu.

XXVI Pobieranie opłat od innych Uczestników Konkursu

Jeżeli Uczestnik Konkursu jest właścicielem nieruchomości, jego obowiązkiem jest pilnowanie, aby inni Uczestnicy Konkursu płacili mu czynsz. Zapłaty można żądać do chwili, gdy kostkami rzuci następny Uczestnik Konkursu po tym, którego pionek wszedł na dane pole. Inni Uczestnicy Konkursu nie mogą informować właściciela działki, że jakiś pionek wszedł na jego działkę. Jeżeli uczestnik Konkursu podpowie, to za karę on będzie musiał zapłacić czynsz, zamiast Uczestnika Konkursu, którego pionek wszedł na dane pole.

XXVII. Zakończenie Rozgrywki

1. Rozgrywka może skończyć się na dwa sposoby:
 - gdy zbankrutują wszyscy uczestnicy Konkursu poza jednym, który automatycznie zostaje zwycięzcą,
 - gdy upłynie czas przeznaczony na Rozgrywkę.
 -
2. Gdy Rozgrywka kończy się z powodu upływu czasu, bankier oblicza wartość majątku każdego Uczestnika Konkursu, który pozostał w rozgrywce. Wszystkie elementy majątku tzn. działki budowlane i stojące na nich budynki, dworce kolejowe, obiekty użyteczności publicznej oraz posiadaną gotówkę wpisuje się do odpowiednich rubryk formularza wyników. Sędzia porównuje wartość majątku wszystkich pozostałych Uczestników Konkursu w Rozgrywce i ustala zwycięzcę stolika oraz kolejność pozostałych Uczestników Konkursu. Przy remisie o kolejności decyduje większa wartość niezastawionych nieruchomości.

XXVIII. Przepisy porządkowe

1. W trakcie Rozgrywki Uczestnicy Konkursu nie mogą korzystać z kalkulatorów, własnych notatek ani porad kibiców. Nie mogą też używać telefonów komórkowych. Uczestnicy Konkursu naruszający przepisy mogą zostać ukarani przez sędziego wykluczeniem z Rozgrywki.
2. Jeżeli Uczestnik Konkursu jest zagrożony bankructwem, może sprzedać swoje działki innemu Uczestnikowi Konkursu tylko wtedy, gdy uzyskana kwota wystarczy do zapłacenia długu. Jeżeli uzyskałby ze sprzedaży zbyt małą kwotę, sprzedaż nie dochodzi do skutku, a dłużnik musi oddać wszystkie posiadane działki wierzycielowi.
3. Jeżeli Uczestnik Konkursu wychodzi z więzienia przez wyrzucenie dubletu, nie rzuca kostkami ponownie. Jeżeli jednak najpierw zapłacił za wyjście, a później wyrzucił dublet, musi rzucać kostkami jeszcze raz.
4. Uczestnicy Konkursu nie muszą ujawniać, ile pieniędzy posiadają, ale muszą trzymać pieniądze na stole.
5. Płatność za kupowaną od innego Uczestnika Konkursu działkę musi być dokonywana natychmiast. Nie można zawierać umów, polegających na zapłacie w późniejszym terminie ani na zwolnieniu sprzedającego od opłat za wejście na nieruchomość nabywcy.

6. Handel między Uczestnikami Konkursu jest dozwolony w trakcie ruchu jednego z kontrahentów albo pomiędzy ruchami innych Uczestników Konkursu. Nie jest natomiast dozwolony w trakcie ruchu Uczestnika Konkursu nie biorącego udziału w transakcji.
7. Karty „Wyjdź bezpłatnie z więzienia” nie można sprzedać za więcej niż 50 zł.
8. W przypadku braku domów, uczestnicy Konkursu chcący postawić nowe domy mają pierwszeństwo w stosunku do Uczestników Konkursu, którzy chcą zamienić hotele na domy.
9. Gdy w grze pozostanie tylko dwóch Uczestników Konkursu, wówczas nie mogą oni handlować między sobą.

**Załącznik Nr 2 do Regulaminu Konkursu
pod nazwą „ROZGRYWKI MONOPOLY”**

Zgoda opiekuna prawnego

Ja, niżej podpisany _____ legitymujący się dowodem osobistym o numerze _____ będący prawnym opiekunem małoletniego _____ wyrażam niniejszym zgodę na jego udział w organizowanym przez Hasbro Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie konkursie pod nazwą „Rozgrywki Monopoly”.

(data i podpis)