

REGULAMIN KONKURSU

„Odkryj wiosną swój EDEN w Polsce”

§1 POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Niniejszy Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa warunki, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą „**Odkryj wiosną swój EDEN w Polsce**” (dalej: „Konkurs”).
2. Celem Konkursu jest prezentacja i promocja atrakcyjności turystycznej miejsc wybranych miejsc nagrodzonych i wyróżnionych w ramach polskich edycji projektu „EDEN Najlepsze Europejskie Destynacje Turystyczne” (dalej: „Projekt EDEN”).
3. Konkurs nie jest grą losową ani zakładem wzajemnym w rozumieniu Ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. roku o grach hazardowych (Dz.U. z 2016 r., poz. 471 z późn. zm.).
4. Organizatorem Konkursu jest Polska Organizacja Turystyczna (dalej: „Organizator”), ul. Chałubińskiego 8, 00-613 Warszawa, a jego Realizatorem na zlecenie POT jest Agencja Promocji Miast i Regionów (dalej: „Realizator”), ul. Porucznika Antoniego Stawarza 2/2, 30-540 Kraków.
5. Konkurs odbywa się z zachowaniem zasad dotyczących ochrony danych osobowych zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (t.j. Dz.U. z 2016 roku, poz. 922 z późn. zm.).
6. Konkurs nie jest sponsorowany, organizowany, współorganizowany lub zarządzany przez serwis Facebook. Informacje udostępniane przez Uczestników Konkursu przekazywane są Organizatorowi oraz Realizatorowi.
7. Serwis Facebook nie ponosi odpowiedzialności za prawidłowe przeprowadzenie Konkursu ani też ufundowanie i wręczenie nagród w Konkursie.

§2 POSTANOWIENIA OGÓLNE, CHARAKTER KONKURSU

1. Konkurs jest organizowany na terytorium Polski.
2. Konkurs polega na rozwiązywaniu quizu wiedzy o walorach turystycznych miejsc nagrodzonych oraz wybranych miejsc wyróżnionych w ramach Projektu EDEN.
3. Konkurs odbywa się na profilu (Fanpage) Projektu EDEN w portalu Facebook (<https://www.facebook.com/edenpolska/>). Na Fanpage Projektu EDEN osadzona zostanie aplikacja służąca do rozwiązywania quizu oraz publikowane będą posty dotyczące Konkursu.
4. Do realizacji zadania konkursowego, o którym mowa w §4 Regulaminu, służy dedykowana Aplikacja (dalej: „Aplikacja”) w serwisie Facebook. Aby rozwiązać quiz, Uczestnik winien zalogować się w serwisie Facebook z użyciem (za pomocą) własnego Profilu. Nie dopuszcza się udziału w Konkursie z użyciem profili firm, organizacji oraz pozostałych profili - innych, niż indywidualne. Równoczesne zastosowanie mają tu postanowienia ust. 5 niniejszego paragrafu. Dostęp do Aplikacji mają wszyscy użytkownicy portalu Facebook.com za pośrednictwem Fanpage Projektu EDEN.
5. Uczestnikiem Konkursu (dalej: „Uczestnik”) może być osoba spełniająca następujące kryteria:
 - 1) osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat (pełnoletnia),
 - 2) posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
 - 3) posiada profil w serwisie Facebook, założony i prowadzony zgodnie z regulaminem serwisu Facebook (dalej: „Profil”). Dane zawarte na Profilu Uczestnika muszą być prawdziwe i zgodne z rzeczywistością, a zwłaszcza zawierać prawdziwe imię i nazwisko Uczestnika,
 - 4) która wyrazi zgodę na udział w Aplikacji,
 - 5) która wyrazi zgodę na autoryzację swoich danych przez Aplikację za pomocą dialogu autoryzacji,
 - 6) która zapozna się z niniejszym Regulaminem i zaakceptuje go poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola w Aplikacji.

6. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest wyrażenie zgody na przetwarzanie danych w celu przeprowadzenia Konkursu i doręczenia nagrody, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2016 r., poz. 922 z późn. zm.).
7. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy Organizatora. Pracownikiem Organizatora w rozumieniu niniejszego Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona przez Organizatora na podstawie umowy o pracę, jak i osoba współpracująca z Organizatorem na podstawie umowy cywilnoprawnej (w szczególności na podstawie umowy o dzieło, umowy zlecenia) oraz podmioty i pracownicy podmiotów świadczących usługi na rzecz Organizatora przy organizowaniu Konkursu, w tym pracownicy i współpracownicy Realizatora (także zatrudnieni na podstawie umów cywilnoprawnych), w szczególności pracownicy biorący udział w opracowaniu i przeprowadzeniu Konkursu, a także członkowie najbliższej rodziny (małżonkowie, wstępni, zstępni oraz rodzeństwo) wyżej wymienionych osób.
8. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.

§3 HARMONOGRAM KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się w dniu 20 marca 2017 roku i trwa przez 11 (jedenaście) dni, do dnia 30 marca 2017 roku.
2. Rozwiązywanie quizu przez Uczestników rozpoczyna się o godzinie 23:59 w nocy z 7. na 8 dzień konkursu, trwa przez trzy dni (dzień 8., 9. i 10.) i jest możliwe do godziny 23:59 dnia 10. (dziesiątego).
3. Konkurs przeprowadzany jest wg następującego harmonogramu:

Dzień 1	20 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Inauguracja konkursu - post • Post ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu
Dzień 2	21 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Posty ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu (2x)
Dzień 3	22 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Posty ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu (2x)
Dzień 4	23 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Posty ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu (2x)
Dzień 5	24 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Posty ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu (2x)
Dzień 6	25 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Posty ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu (2x)
Dzień 7	26 marca 2017 godz. 23:59	<ul style="list-style-type: none"> • Post ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu • Post z informacją o uruchomieniu Aplikacji • <u>Uruchomienie Aplikacji służącej do rozwiązywania quizu konkursowego</u>
Dzień 8	27 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rozwiązywanie quizu</u> przez Uczestników – poprzez Aplikację • Post z informacją o możliwości rozwiązywania quizu poprzez Aplikację
Dzień 9	28 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rozwiązywanie quizu</u> przez Uczestników – poprzez Aplikację • Post z informacją o możliwości rozwiązywania quizu poprzez Aplikację
Dzień 10	29 marca 2017 godz. 23:59	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rozwiązywanie quizu</u> przez Uczestników – poprzez Aplikację • Post z informacją o terminie zamknięcia Aplikacji do rozwiązywania quizu. • <u>Zamknięcie Aplikacji służącej do rozwiązywania quizu</u>
Dzień 11	30 marca 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Ogłoszenie wyników konkursu i zwycięzców. Zakończenie konkursu - post • Podanie prawidłowych odpowiedzi na pytania quizu - post

§4 ZADANIE KONKURSOWE

1. Zadaniem Uczestnika w Konkursie jest rozwiązanie za pośrednictwem Aplikacji quizu wiedzy tj. udzielenie w jak najkrótszym czasie jak największej liczby prawidłowych odpowiedzi na zadane w nim pytania.
2. Źródłami wiedzy niezbędnej do rozwiązania quizu są artykuły i materiały zamieszczone na stronach internetowych, w tym w szczególności stronie Projektu EDEN oraz stronach miejsc nagrodzonych i wyróżnionych w ramach polskiej edycji Projektu EDEN. W postach dotyczących Konkursu zostaną podane linki do odpowiednich stron internetowych.
3. Quiz składa się z 10 pytań.
4. Do każdego pytania w quizie przyporządkowane są po 3 (trzy) odpowiedzi, w tym tylko jedna prawidłowa, którą powinien wskazać Uczestnik (zasada testu jednokrotnego wyboru).
5. Kryterium oceny realizacji przez Uczestników zadania konkursowego są – łącznie – czas rozwiązywania quizu oraz liczba wskazań prawidłowych odpowiedzi. Zadaniem Uczestników jest więc udzielenie jak największej liczby prawidłowych odpowiedzi w jak najkrótszym czasie.
6. Czas rozwiązywania quizu mierzony jest od momentu wyświetlenia pierwszego pytania do momentu wskazania przez Uczestnika odpowiedzi przy ostatnim z pytań. Utrudnienia i przerwy w dostępie uczestnika do Internetu w trakcie rozwiązywania quizu oraz parametry dostępnego Uczestnikowi łącza (w tym szybkość) nie mogą stanowić podstawy do jakichkolwiek roszczeń wobec Organizatora oraz Realizatora Konkursu, a w szczególności do reklamacji co do indywidualnych wyników Uczestników oraz wyników Konkursu.
7. Z uzyskiwanych przez Uczestników wyników, tworzony jest na bieżąco i publikowany w ramach Aplikacji ranking. W rankingu podane zostaną uzyskane przez poszczególnych Uczestników czasy rozwiązywania quizu wraz z informacją o liczbie wskazanych przez nich prawidłowych odpowiedziach na pytania. Uczestnik przystępując do Konkursu wyraża zgodę na publikację w ramach rankingu nazwy swojego profilu w serwisie Facebook oraz przypisanego mu zdjęcia profilowego.
8. Każdy z Uczestników może podjąć 2 próby rozwiązania quizu, przy czym dwukrotne rozwiązywanie quizu nie jest obowiązkowe. Uczestnik może - ale nie musi – podjąć drugą próbę, aby spróbować polepszyć swój wynik. W rankingu, o którym mowa powyżej, uwzględniany jest wynik najlepszy spośród uzyskanych przez Uczestnika w kolejnych próbach lub tylko jeden w przypadku, gdy Uczestnik tylko jeden raz będzie rozwiązywał quiz.
9. Zestaw wszystkich pytań każdego quizu - wraz z podaniem prawidłowych odpowiedzi na nie – zostanie opublikowany wraz z wynikami zgodnie z harmonogramem określonym w Par. 3 ust. 3.

§5 NAGRODY I ZWYCIĘZCY

1. Nagrodami w Konkursie są vouchery na:
 - 1) Nagroda dla zdobywcy **pierwszego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w Pensjonacie "Uroczysko Zaborek" (Janów Podlaski, woj. lubelskie) dla 2 osób; 2 noclegi, śniadania, obiadowe kolacje;
 - 2) Nagroda dla zdobywcy **drugiego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał drugi w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w Domu Wczasowym „Mariza” (Czaplinek, woj. zachodniopomorskie) dla 4 osób; 2 noclegi, bez wyżywienia;
 - 3) Nagroda dla zdobywcy **trzeciego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał trzeci w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „Resursa” (Żyrardów, woj. mazowieckie) dla 2 osób; 2 noclegi, śniadania;
 - 4) Nagroda dla zdobywcy **czwartego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał czwarty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „Stary Drahim – Restauracja-Pokoje Gościnne” (Stare Drawsko / Czaplinek, woj. zachodniopomorskie) dla 2 osób; 2 noclegi, śniadania, obiadowe kolacje (bez napojów);

- 5) Nagroda dla zdobywcy **piątego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał piąty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie Zajazd Restauracja „Pomorska” (Czaplinek, woj. zachodniopomorskie dla 2 osób; 2 noclegi, śniadania, obiadokolacje;
 - 6) Nagroda dla zdobywcy **szóstego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał szósty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w Domu Wczasowym „Pięciu Pomostów” (Czaplinek, woj. zachodniopomorskie) dla 2 osób; 2 noclegi, bez wyżywienia;
 - 7) Nagroda dla zdobywcy **siódmego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał siódmy w kolejności najlepszy wynik w quizie: rodzinny pobyt w Agrokwaterze "Białowieska Polana" (Janowo, woj. podlaskie) dla 4 osób; 2 noclegi, bez wyżywienia;
 - 8) Nagroda dla zdobywcy **ósmego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał ósmy w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w pokojach gościnnych Białowieskiego Parku Narodowego (Białowieża, woj. podlaskie) dla 2 osób; 2 noclegi, bez wyżywienia;
 - 9) Nagroda dla zdobywcy **dziewiątego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał dziewiąty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w Hotelu Accademia w Przemyślu (woj. podkarpackie) dla 2 osób; 1 nocleg, śniadania, pełne wyżywienie;
 - 10) Nagroda dla zdobywcy **dziesiątego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał dziesiąty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt w Kwaterze "Z dala od zgiełku" (okol. Stońska, woj. lubuskie) dla 2 osób; 2 noclegi, bez wyżywienia;
 - 11) Nagroda dla zdobywcy **jedenastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał jedenasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie Agroturystyka „Nad rzeczką” - kwaterze *Prezydenta Rzeczypospolitej Ptasiej* (Stońsk, woj. lubuskie) dla 2 osób; 2 noclegi, bez wyżywienia;
 - 12) Nagroda dla zdobywcy **dwunastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał dwunasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: voucher na posiłek (posiłki) w restauracji (restauracjach) znajdujących się na Szlaku Kulinarnym Śląskie Smaki;
 - 13) Nagroda dla zdobywcy **trzynastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał trzynasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: voucher na posiłek (posiłki) w restauracji (restauracjach) znajdujących się na Szlaku Kulinarnym Śląskie Smaki;
 - 14) Nagroda dla zdobywcy **czternastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał czternasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: voucher na posiłek (posiłki) w restauracji (restauracjach) znajdujących się na Szlaku Kulinarnym Śląskie Smaki;
 - 15) Nagroda dla zdobywcy **piętnastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał piętnasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pakiet 5 bezpłatnych biletów wstępu do Muzeum Papiernictwa w Dusznikach-Zdroju (woj. dolnośląskie);
2. W związku z tym, że wartość każdej Nagrody nie przekracza kwoty 760 złotych, są one zwolnione z opodatkowania zgodnie z art. 21 ust 1 pkt 68 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.
 3. Nagrody w Konkursie nie podlegają wymianie na inną nagrodę ani na ekwiwalent jej wartości w pieniądzu.
 4. Zwycięzca może zrzec się prawa do wygranej nagrody, jednakże nie może przenieść prawa do niej na osobę trzecią, bądź żądać zamiany nagrody na ekwiwalent pieniężny ani na żadną inną formę rekompensaty.
 5. Lista nagrodzonych w Konkursie, w postaci imion i nazwisk, jakimi posługują się na swoich profilach w serwisie Facebook, zostanie opublikowana w formie wpisu w Aplikacji lub dodatkowych aplikacjach na portalu Facebook oraz w postach na profilu (Fanpage) Projektu EDEN Polska.
 6. Koszty dodatkowe związane z realizacją nagrody (jak np. koszty dojazdu do miejsca pobytu z miejsca zamieszkania zwycięzcy, itp.) zwycięzcy ponoszą we własnym zakresie
 7. W celu realizacji nagrody, jej zdobywca jest zobowiązany:
 - 1) Skontaktować się z Realizatorem Konkursu drogą mailową na adres biuro@apmir.org w celu dokonania ustaleń w zakresie przekazania voucherów w formie elektronicznej - w ciągu 3 dni roboczych od daty ogłoszenia wyników konkursu, liczonych od dnia

następnego po dniu ogłoszenia wyników – zakończenia Konkursu. Brak kontaktu ze strony Uczestnika z Realizatorem w podanym terminie, oznacza rezygnację przez Uczestnika z nagrody i nie będą mu przysługiwać z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora, Realizatora ani Zagrody.

- 2) W przypadku nagród określonych w ust. 1 pkt 1) do 11) niniejszego paragrafu (vouchery na pobyty): po otrzymaniu vouchera od Realizatora zgodnie z zasadami opisanymi w pkt 1) niniejszego ustępu - skontaktować się ze wskazanym na vouchersze obiektem, którego dotyczy nagroda, w celu uzgodnienia terminu jej realizacji nagrody. Kontakt z obiektem winien nastąpić w terminie do 5 dni roboczych od otrzymania vouchera, liczonych od dnia następnego po dniu otrzymania vouchera, przy czym za datę otrzymania przyjmuje się datę jego wysłania pocztą elektroniczną przez Realizatora; Organizator ani Realizator nie odpowiadają za błędne podanie przez Uczestnika-zdobywcę nagrody adresu e-mail, które skutkować by mogło nieodebraniem korespondencji z voucherem. Brak kontaktu ze strony Uczestnika z obiektem w podanym terminie, oznacza rezygnację przez Uczestnika z nagrody i nie będą mu przysługiwać z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora, Realizatora ani obiektu. Przy realizacji nagrody należy okazać voucher.
 - 3) W przypadku nagród określonych w ust. 1 pkt 12) do 14) niniejszego paragrafu (vouchery na posiłki w restauracjach na Szlaku Kulinarным Śląskie Szlaki): przed planowaną realizacją nagrody skontaktować się telefonicznie z wybraną restauracją, których lista znajduje się na stronie www.slakiesmaki.pl, ustalić termin realizacji nagrody i dokonać rezerwacji stolika, o ile będzie to wymagane przez wybraną restauracją. Organizator ani Realizator nie odpowiadają za niedostępność wolnych miejsc w restauracjach w preferowanych przez zdobywcę nagrody terminach. Voucher może być wykorzystany w jednej lub kilku restauracjach, w ramach jednego lub więcej posiłków, jednakże łączna wartość wszystkich posiłków, niezależnie do liczby restauracji w których realizowana będzie nagroda, nie może przekroczyć wartości nominalnej vouchera tj. 200 zł brutto. W przypadku niepełnego wykorzystania vouchera w ramach jednego posiłku i chęci wykorzystania pozostałej wartości, zdobywca winien zapewnić wpisanie przez personel restauracji na wydruk vouchera informacji o dotychczas wykorzystanej kwocie oraz dołączyć do vouchera paragon. Informacja wpisana na voucher musi być opatrzona pieczęcią i czytelnym podpisem przedstawiciela restauracji. Przy kolejnym posiłku, należy okazać voucher z informacją o dotychczas wykorzystanej kwocie wraz z paragone (paragonami). W przypadku przekroczenia wartości vouchera, zdobywca nagrody zobowiązany jest do uregulowania różnicy pomiędzy wartością vouchera a faktyczną wartością konsumpcji. Przy realizacji nagrody należy okazać voucher.
 - 4) W przypadku nagrody określonej w ust. 1 pkt 15) niniejszego paragrafu (bezpłatny wstęp do Muzeum Papiernictwa w Dusznikach-Zdroju): okazać w kasie Muzeum wydruk vouchera.
8. Vouchery uprawniające do realizacji nagród zostaną przekazane laureatom pocztą elektroniczną.
 9. W rozumieniu Regulaminu dni robocze to dni tygodnia od poniedziałku do piątku za wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy.
 10. Organizator oraz Realizator zastrzegają sobie możliwość samodzielnego skontaktowania się ze zdobywcami Nagród poprzez serwis Facebook, przy czym to na Uczestniku ciąży obowiązek skontaktowania się w celu odbioru Nagrody (na zasadach opisanych w ust. 7 powyżej), a brak kontaktu zainicjowanego przez Realizatora z jego inicjatywy, nie stanowi podstawy do jakichkolwiek roszczeń wobec Organizatora i Realizatora z tytułu utraty prawa na Nagrody.

§6 PRAWA I OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnik jest zobowiązany przestrzegać postanowień niniejszego Regulaminu.

2. Wszelkie naruszenia Regulaminu Konkursu mogą skutkować wykluczeniem Uczestnika z udziału w Konkursie.
3. Niedopuszczalne jest podejmowanie przez Uczestników działań sprzecznych z prawem, sprzecznych z zasadami współżycia społecznego, uznanych powszechnie za naganne moralnie, społecznie niewłaściwe lub naruszających zasady etykiety w sieci.
4. Odbiorcą informacji zamieszczonych na profilach Uczestników na portalu społecznościowym Facebook za pośrednictwem Aplikacji jest wyłącznie Organizator, a nie Serwis Facebook. Informacje te zostaną wykorzystane jedynie w celu przeprowadzenia Konkursu zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.

§7 REKLAMACJE

1. Reklamacje dotyczące Konkursu - z wyłączeniem wynikających z okoliczności, o których mowa w §4 ust. 6 niniejszego Regulaminu - mogą być składane do Realizatora, elektronicznie na adres: biuro@apmir.org lub pocztą na adres siedziby w terminie do 7 dni od daty ogłoszenia wyników konkursu (liczonych od dnia następującego po dniu ogłoszenia wyników).
2. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko i dokładny adres Uczestnika oraz opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
3. Reklamacje Uczestników rozpatrywane będą przez Komisję Reklamacyjną złożoną z przedstawiciela Organizatora i Realizatora.
4. Odpowiedź na reklamację zostanie udzielona w formie pisemnej (pocztą elektroniczną), bez zbędnej zwłoki, jednak nie później niż w terminie 30 dni od daty otrzymania reklamacji.
5. Decyzja Komisji Reklamacyjnej jest ostateczna i wiążąca.

§8 DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest click community sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Szlak 77/222, 31-153 w Krakowie, wpisana do KRS pod numerem: 0000416255, która będzie na zlecenie Realizatora lub podmiotów działających na jego rzecz zbierać - na zasadzie dobrowolności - oraz przetwarzać dane osobowe na zasadach oraz w celach zgodnych z udzielonymi przez Uczestnika zgodami w postaci:
 - a) akceptacji Polityki Prywatności dostępnej w Aplikacji,
 - b) zgód potwierdzonych za pomocą zaznaczenia odpowiednich pól w Aplikacji.
2. Realizator może być wyłącznym zleceniodawcą przetwarzania danych osobowych przez click community sp. z o.o.
3. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
4. Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do treści ich danych oraz ich poprawiania, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych.

§9. BLOKOWANIE UŻYTKOWNIKÓW

1. Realizator oraz click community sp, z o.o. zastrzegają sobie prawo do czasowego lub trwałego blokowania dostępu do wybranych lub wszystkich aplikacji click apps użytkownikom, którzy naruszają dobre praktyki korzystania z aplikacji. Blokada dostępu może być narzucona na Facebook UID, adres email oraz adres IP. Przez naruszenie dobrych praktyk należy rozumieć przede wszystkim:
 - a) próby manipulacji uzyskanym czasem gry (stosowanie oprogramowania, zmiana czasu w systemie operacyjnym itp.),

- b) używanie kilku kont na portalu Facebook.com przez tą samą osobę (konta fikcyjne),
 - c) zapraszanie do udziału w Aplikacjach fikcyjnych kont użytkowników,
 - d) stosowanie tzw. „botów” symulujących używanie aplikacji przez realnego użytkownika lub działających na zalogowanym koncie realnego użytkownika,
 - e) umieszczanie treści nieobyczajnych lub naruszających prawa osób trzecich, stosujących wulgaryzmy, używających treści obrażających mniejszości narodowe bądź seksualne lub przekonania religijne, seksistowskich i nieobyczajnych,
 - f) ingerujących w kod aplikacji lub próbujących w sposób inny, niż przewidziany w standardowym działaniu Aplikacji, przesyłać dane do serwera i bazy danych.
2. Realizator zastrzega sobie również prawo do trwałego lub czasowego blokowania dostępu użytkownikom bez podawania przyczyny. Ponadto Realizator zastrzega sobie prawo do usunięcia z rankingu wyników oraz wykluczenia z Aplikacji użytkowników, co do których występuje podejrzenie złamania zasad opisanych w niniejszym Regulaminie oraz w szczególności w niniejszym paragrafie i naruszenia dobrych praktyk korzystania z Aplikacji, bez konieczności informowania ich o powodzie usunięcia lub blokady.

§10 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin niniejszego Konkursu jest dostępny w Aplikacji oraz na stronie internetowej Organizatora www.edenpolska.pl.
2. Realizator odpowiedzialny jest za przeprowadzenie Konkursu i jego prawidłowy przebieg.
3. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy prawa obowiązujące na terytorium przeprowadzania Konkursu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w trakcie trwania Konkursu, jeśli nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie, po wcześniejszym poinformowaniu Uczestników poprzez zamieszczenie stosownej informacji na stronie internetowej, na której był publikowany Regulamin Konkursu.