

REGULAMIN KONKURSU „Koduję, testuję, w Pythonie programuję”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu „Koduję, testuję, w Pythonie programuję” zwanego dalej „Konkuresem” oraz fundatorem nagród jest Learnetic SA z siedzibą w Gdańsku, 80-298 Gdańsk, ul. Azymutalna 9, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, Wydział VII Gospodarczy KRS pod numerem KRS 0000367973, NIP 5842705459, kapitał zakładowy 100 tys. zł (wpłacony w całości), zwana dalej „Organizatorem”.
2. Konkurs zostanie przeprowadzony na stronie www.learnbit.pl/konkurs oraz w serwisie Facebook.com na profilu „Learnetic Polska” prowadzonym przez Organizatora, dostępnym pod adresem <https://www.facebook.com/LearneticPolska>, dalej zwanymi „Stroną Organizatora” oraz „Profillem Organizatora”, na warunkach i zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, dalej zwanym „Regulaminem”.
3. Regulamin stanowi podstawę organizacji Konkursu i określa prawa i obowiązki jego uczestników.
4. Regulamin Konkursu jest dostępny na Stronie Organizatora.
5. Następującym pojęciom używanym w Regulaminie oraz w poszczególnych ogłoszeniach należy nadawać znaczenie określone poniżej:
 - a. Konkurs – konkurs pod nazwą „Koduję, testuję, w Pythonie programuję” organizowany za pośrednictwem Strony Organizatora i Profilu Organizatora, adresowany do nauczycieli i uczniów szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych,
 - a. Ogłoszenie o Konkursie – publikowane na Stronie Konkursu i Profilu Organizatora zaproszenie do udziału w Konkursie;
 - b. Data Konkursu – określenie ram czasowych Konkursu, w których uczestnicy mogą wziąć udział w Konkursie. Konkurs składa się z 2 etapów: pierwszy etap rozpoczyna się z dniem 28 lutego 2025 roku i kończy z dniem 04 kwietnia 2025 roku; drugi etap trwa od 7 kwietnia 2025 roku do 6 czerwca 2025 roku.
 - c. Rozpoczęcie Konkursu – określona w Ogłoszeniu godzina oraz dzień od kiedy uczestnicy Konkursu mogą publikować odpowiedzi na pytanie/zadanie konkursowe;
 - d. Nagroda – Każda szkoła, która zostanie wybrana w Etapie 1 otrzyma 2 zestawy learn:bit Arcade o wartości 990 zł. Trzech zwycięzców Etapu 2 otrzyma dodatkowo następujące nagrody: 1 miejsce – Bon na 6500 zł do sklep.dzwonek.pl i Tablet Samsung Galaxy Tab A9+, 2 miejsce – Bon na 4500 zł do sklep.dzwonek.pl i Tablet Samsung Galaxy Tab A9+, 3 miejsce – Bon na 3000 zł do sklep.dzwonek.pl i Tablet Samsung Galaxy Tab A9+.
 - e. Zwycięzca – Uczestnik, który opublikował Zadanie konkursowe, w sposób określony Regulaminem i którego Zadanie zostało wybrane zgodnie z § 6 Regulaminu.

§ 2. Uczestnictwo w Konkursie

1. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne.
2. Uczestnikami Konkursu mogą być szkoły podstawowe i ponadpodstawowe, które spełnią warunki określone w Regulaminie (dalej: Uczestnik lub Szkoła).
3. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w Regulaminie zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.
4. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych jest całkowicie dobrowolne. Uczestnik, który przystępuje do Konkursu tym samym akceptuje jego warunki i jest związany postanowieniami niniejszego Regulaminu.
5. Uczestnik zobowiązuje się do uzyskania od osób przedstawionych w Zadaniu Konkursowym lub ich przedstawicieli ustawowych/opiekunów prawnych w przypadku osób niepełnoletnich zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie i w celu koniecznym do przeprowadzenia Konkursu, oświadczenia o zapoznaniu się z postanowieniami Regulaminu i jego akceptacji oraz oświadczenia o zgodzie na rozpowszechnianie przez Organizatora Konkursu wizerunku i/lub głosu wszystkich osób, których wizerunek i/lub głos został utrwalony w Zadaniu konkursowym poprzez publiczne

udostępnienie Zadań konkursowych w sposób wskazany w niniejszym Regulaminie oraz zgody na udzielenie licencji w zakresie określonym w niniejszym Regulaminie, a następnie przekazanie w/w zgód i oświadczeń Organizatorowi Konkursu. Wzory odpowiednich oświadczeń zostaną udostępnione przez Organizatora we wpisie konkursowym.

§ 3. Przebieg i warunki udziału w Konkursie

1. Konkurs podzielony jest na dwa etapy.
2. Zgłoszenie Szkoły do udziału w Konkursie (dalej zwanego Zgłoszeniem Szkoły) wymaga wypełnienia formularza zgłoszeniowego na stronie www.learnbit.pl/konkurs i przesłania go Organizatorowi za pośrednictwem Strony Konkursowej.
3. Zgłoszenia Szkoły do udziału w Konkursie może dokonać dyrektor Szkoły lub nauczyciel reprezentujący daną Szkołę upoważniony przez dyrektora Szkoły lub inną osobę do tego uprawnioną.
4. W Zgłoszeniu Szkoły wskazać należy:
 - a) nazwę Szkoły,
 - b) adres Szkoły (ulica nr /kod/miasto/województwo),
 - c) imię i nazwisko i telefon kontaktowy do osoby dokonującej zgłoszenia (nauczyciel lub dyrektor Szkoły),
 - d) adres poczty elektronicznej Szkoły, na który wysłana zostanie wiadomość zawierająca potwierdzenie przyjęcia Szkoły do Konkursu przez Organizatora Konkursu oraz informacja o przejściu do II etapu Konkursu,
 - e) pisemne lub graficzne uzasadnienie, dlaczego właśnie ta Szkoła miałaby otrzymać 2 zestawy learn:bit Arcade, w jaki sposób korzystanie z nich wpłynęłoby na jakość i atrakcyjność lekcji, jakie Szkoła ma pomysły na pracę z zestawami (Zadanie konkursowe nr 1).
5. Organizator Konkursu dokona weryfikacji prawidłowości danych zawartych w Zgłoszeniu Szkoły oraz w formularzu rejestracyjnym w terminie 4 (czterech) dni roboczych od upływu terminu podanego w Ogłoszeniu o Konkursie, tj. najpóźniej do dnia 4 kwietnia 2025 roku.
6. Organizator Konkursu uprawniony jest do odmowy przyjęcia Szkoły do Konkursu, jeśli dane zawarte w Zgłoszeniu Szkoły, będą niepełne lub nieprawdziwe (w tym nie będą wyrażone wszystkie wymagane zgody i oświadczenia).
7. Warunkiem uczestnictwa w I etapie Konkursu przez Szkołę jest Zgłoszenie Szkoły do udziału w Konkursie w sposób określony powyżej wraz z Zadaniem konkursowym nr 1. Warunkiem uczestnictwa w II etapie Konkursu przez Szkołę jest :
 - a) wybór danej Szkoły przez jury jako laureata I etapu Konkursu,
 - b) posiadanie przez Szkołę kanału Szkoły w serwisie You Tube (dalej Kanał Szkoły);
 - c) stworzenie przez laureatów I etapu Konkursu prac konkursowych wskazanych w § 6 i 7 Regulaminu (dalej jako Zadanie konkursowe nr 2) oraz udostępnienie Zadania konkursowego nr 2 na Kanale Szkoły w sposób określony w § 4 poniżej,
 - d) udzielenie przez Szkołę Organizatorowi Konkursu – w zakresie w jakim jest to prawnie skuteczne - licencji nieograniczonej terytorialnie, nieodpłatnej i niewyłącznej, na czas nieokreślony, uprawniającej Organizatora Konkursu do korzystania z Zadania konkursowego nr 2 na polach eksploatacji określonych w niniejszym Regulaminie;
8. Zadania konkursowe nr 2, które otrzymają tytuł Zwycięzcy zostaną wykorzystane w kolażu wideo stworzonym przez Organizatora Konkursu, który następnie zostanie opublikowany m.in. na stronie internetowej Organizatora www.learnetic.com, na profilach Organizatora w mediach społecznościowych, na kanale Organizatora w serwisie YouTube.
9. Zadania Konkursowe nie mogą zawierać treści wulgarnych, obraźliwych lub naruszających dobra osobiste osób trzecich.
10. Zadania konkursowe mogą zawierać podkład dźwiękowy lub muzyczny. W takim przypadku Uczestnik ponosi odpowiedzialność za legalność wykorzystania utworu muzycznego lub słowno – muzycznego w Zadaniu konkursowym nr 2.
11. Aby wziąć udział w Konkursie należy:
 - (a) zaakceptować Regulamin,
 - (b) wykonać odpowiednio Zadanie konkursowe nr 1 oraz Zadanie konkursowe nr 2

12. Za datę wykonania Zadania konkursowego nr 1, uważa się moment, w którym Zgłoszenie Szkoły zostanie przesłane do Organizatora.
13. Za datę wykonania Zadania konkursowego nr 2, uważa się moment, w którym Zadanie Konkursowe nr 2 zostanie opublikowane na Kanale Szkoły w serwisie YouTube.
14. Po opublikowaniu Zadania konkursowego nr 2 na Kanale Szkoły, Uczestnik nie może dokonywać w nim żadnych zmian.
15. Jeden Uczestnik może zgłosić do Konkursu dowolną liczbę Zadań konkursowych.
16. Uczestnik Konkursu zobowiązany jest także do przesłania pliku zawierającego Zadanie konkursowe nr 2 na adres marketing@learnetic.com.

§ 4. Opis Zadania konkursowego nr 2 i sposób jego udostępniania.

1. Przedmiotem Zadania konkursowego nr 2 jest stworzenie własnego projektu programistycznego (z wykorzystaniem learn:bita i elementów fizycznych), a następnie przygotowanie scenariusza lekcji oraz filmu (dalej „Film Konkursowy”), prezentującego jak stworzyć i zaprogramować Wasze projekty. Film Konkursowy należy umieścić na Kanale Szkoły do 16 maja i zawrzeć w tytule frazę: „Programuję z learn:bit Arcade”. Link do gotowego Filmu Konkursowego należy udostępnić w komentarzu pod Ogłoszeniem o Konkursie na Facebooku.
2. Film Konkursowy ma mieć min. długość 60 sekund oraz zawierać w nazwie (tytule Filmu) hasło „Programuję z learn:bit Arcade”, a w opisie „learn:bit Arcade – hybrydowy kurs programowania w języku Python”.
3. Szkoła zobowiązuje się nie usuwać Filmów Konkursowych z Kanału Szkoły, ani Kanału Szkoły, przez okres co najmniej 5 lat od ich zamieszczenia.
4. W przygotowaniu Filmów Konkursowych nie mogą brać udziału osoby nie będące uczniami Szkoły, a rola nauczycieli, innych pracowników lub rodziców sprawować się może do pomocy i zapewnienia bezpieczeństwa uczniom podczas tworzenia Filmu Konkursowego.
5. Po umieszczeniu Filmu Konkursowego na Kanale Szkoły, Szkoła udostępnia adres URL, pod którym został udostępniony Film Konkursowy pod Ogłoszeniem o Konkursie na Facebooku, a także przesyła Film Konkursowy za pośrednictwem poczty e-mail na adres: marketing@learnetic.pl.
6. Filmy Konkursowe mogą zawierać podkład dźwiękowy lub muzyczny lub głos lektora/lektorek. Podkład muzyczny lub głos lektora mogą zostać wmontowane do Filmu Konkursowego (przy użyciu programu komputerowego) lub mogą pochodzić bezpośrednio z nagrania (jako muzyka i/lub głos stanowiące element występu). W takim wypadku Szkoła ponosi odpowiedzialność za dopuszczalność korzystania z dowolnego utworu muzycznego lub słowno-muzycznego wykorzystanego w podkładzie muzycznym oraz jest zobowiązana uiszczać należności wynikające z wykorzystania przez Szkołę utworów słowno-muzycznych lub muzycznych do stworzenia Filmu Konkursowego.
7. Film Konkursowy może zostać nagrany każdym urządzeniem wyposażonym w funkcję wideo (np. aparat fotograficzny lub telefon) jednak musi spełniać wymogi techniczne wymagane przez serwis YouTube.
8. Szkoła nie może dokonywać zmian w Filmie Konkursowym, ani zamieszczać na Kanale Szkoły kolejnej wersji tego samego Filmu Konkursowego po jego zamieszczeniu na Kanale Szkoły. W uzasadnionych przypadkach Organizator Konkursu może wyrazić zgodę na zmianę Filmu Konkursowego na umotywowany wniosek Szkoły.
9. Z chwilą udostępnienia na Kanale Szkoły Filmu Konkursowego Szkoła oświadcza, że Film Konkursowy został przygotowany zgodnie z niniejszym Regulaminem.
10. W trakcie tworzenia Filmów Konkursowych Szkoła zobowiązana jest zapewnić uczniom bezpieczeństwo i nie narażać ich na niebezpieczeństwo utraty zdrowia lub życia.

§ 5. Zgoda na wykorzystanie wizerunku. Prawa autorskie.

1. Poprzez opublikowanie Filmu Konkursowego w sposób określony w niniejszym Regulaminie, Uczestnik Konkursu oświadcza, że przysługują mu wyłączne i nieograniczone autorskie prawa majątkowe do Filmu konkursowego stanowiącego utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j.: Dz. U. z 20016 r. poz. 666.) lub posiada licencję w odpowiednim zakresie oraz że wszystkie osoby, których wizerunek i/lub głos został utrwalony w Filmie konkursowym

wyrażają zgodę na ich rozpowszechnianie na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie. Uczestnik oświadcza ponadto, że treść przesłanego przez niego Filmu konkursowego nie narusza przepisów prawa, dobrych obyczajów ani prawem chronionych dóbr osób trzecich, a Uczestnik konkursu jest w pełni uprawniony do zgłoszenia Filmu konkursowego do Konkursu oraz udzielenia zezwoleń określonych w niniejszym Regulaminie.

2. Z chwilą opublikowania Zadania Konkursowego (w tym Filmu Konkursowego na Kanale Szkoły), Uczestnik Konkursu udziela Organizatorowi Konkursu w odniesieniu do Zadania Konkursowego, które jest utworem w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, nieograniczonej terytorialnie, nieodpłatnej, niewyłączonej licencji na czas nieokreślony, uprawniającej Organizatora Konkursu do korzystania z Zadania Konkursowego bez ograniczeń terytorialnych, czasowych lub ilościowych, z prawem do udzielania sublicencji na następujących polach eksploatacji:
 - a. utrwalanie i zwielokrotnianie Zadania Konkursowego dowolną techniką,
 - b. wprowadzanie do obrotu,
 - c. publiczne udostępnienie i rozpowszechnianie Zadania Konkursowego na Profilu Organizatora, jak również na stronie internetowej Organizatora www.learnetic.pl.

Z tą samą chwilą Uczestnik konkursu udziela Organizatorowi Konkursu zgody na rozpowszechnianie wizerunków i/lub głosów osób utrwalonych w Zadaniu Konkursowym poprzez publiczne udostępnienie Zadania Konkursowego w sposób określony powyżej.

3. Dodatkowo **Uczestnik Konkursu, który otrzyma tytuł Zwycięzcy II etapu Konkursu**, z chwilą ogłoszenia wyników Konkursu, udziela Organizatorowi:
 - a. nieograniczonej terytorialnie, nieodpłatnej, niewyłączonej **licencji** na czas nieokreślony, uprawniającej Organizatora Konkursu do opracowywania Filmu Konkursowego w celu stworzenia kolażu wideo oraz korzystania i rozporządzania tymi opracowaniami w ramach kolażu wideo na następujących polach eksploatacji:

- utrwalanie i zwielokrotnianie dowolną techniką,
- wprowadzanie do obrotu,
- publiczne udostępnienie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności na stronie internetowej Organizatora www.learnetic.pl, na profilach Organizatora w mediach społecznościowych, na kanale Organizatora w serwisie YouTube;
- publiczne wyświetlanie podczas konferencji z branży edukacyjnej;
- wykorzystanie całości i pojedynczych elementów dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych (przykładowo reklamy prasowe, ulotki, plakaty o dowolnych rozmiarach, materiały okolicznościowe) oraz korzystanie z nich w ramach materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi w punkcie 1) powyżej, oraz wprowadzenie do obrotu, rozpowszechnianie, najem, użyczenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
- rozpowszechnianie w jakikolwiek inny sposób w całości lub części, w tym nadawanie za pomocą wizji, fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, wystawienie, wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, publiczne wykonanie, nadawanie w sposób równoczesny i integralny z inną organizacją lub podmiotem radiowym lub telewizyjnym;

- b. **zgody na rozpowszechnianie wizerunków** i/lub głosów osób utrwalonych w Zadaniu Konkursowym w ramach kolażu wideo, o którym mowa w § 3 ust. 8 Regulaminu poprzez publiczne udostępnienie kolażu w sposób określony w punkcie a. powyżej oraz na dowolne zestawianie wizerunków tych osób z innymi wizerunkami.

4. Każdy Uczestnik zobowiązuje się zapewnić, że osoby, którym przysługują autorskie prawa osobiste do Zadania Konkursowego, nie będą wykonywały praw autorskich osobistych do Zadania Konkursowego w stosunku do Organizatora Konkursu.
5. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do przekazania Organizatorowi wszelkich zgód dotyczących rozpowszechniania wizerunku i/lub głosu oraz akceptacji warunków Regulaminu od osób (lub przedstawicieli ustawowych w przypadku osób niepełnoletnich), które brały udział w wykonaniu Zadania konkursowego.
6. Organizator Konkursu upoważniony jest do wykorzystania Zadania Konkursowego w sposób anonimowy oraz do decydowania o jego integralności.

7. Każdy Uczestnik Konkursu oświadcza, że wyłączone jest jakiegokolwiek pośrednictwo organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi w przedmiocie wynagrodzeń dla wszelkich twórców i wykonawców Zadań Konkursowych zgłoszonych do Konkursu.

§ 6. Zasady wyłaniania Zwycięzcy

1. Zwycięzcy Konkursu zostaną wyłonieni przez jury tylko spośród Uczestników, którzy: opublikowali Zadanie konkursowe na Kanale Szkoły oraz spełniają warunki uczestnictwa określone w niniejszym Regulaminie.
2. Kryterium wybierania Zwycięzców przez jury jest poziom merytoryczny oraz stopień kreatywności zgłoszonych Zadań konkursowych.
3. W skład jury wchodzi pracownicy Organizatora.
4. Organizator po zakończeniu Konkursu opublikuje komentarz na Profilu Organizatora, zawierający wskazanie Uczestników Konkursu, którym został przyznany status Zwycięzcy oraz prośbę o przesłanie przez Zwycięzcę do Organizatora za pośrednictwem Profilu Organizatora prywatnej wiadomości potwierdzającej chęć otrzymania Nagrody, a także adres, na który Nagroda zostanie wysłana oraz inne dane wskazane w Regulaminie, niezbędne do wydania i rozliczenia Nagrody zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 7. Nagroda

1. Nagrodami w Etapie 1 Konkursu są dwa zestawy learn:bit dla każdej wybranej przez jury Szkoły. Zwycięzcy w Etapie 2 otrzymają dodatkowo następujące nagrody: 1 miejsce – Bon na 6500 zł do sklep.dzwonek.pl i Tablet Samsung Galaxy Tab A9+ o wartości 999 zł, 2 miejsce – Bon na 4500 zł do sklep.dzwonek.pl i Tablet Samsung Galaxy Tab A9+ o wartości 999 zł, 3 miejsce – Bon na 3000 zł do sklep.dzwonek.pl i Tablet Samsung Galaxy Tab A9+ o wartości 999 zł.
2. Nagrody zostaną wysłane do Zwycięzców pocztą lub kurierem.
3. Nagroda zostanie wydana wyłącznie w postaci określonej Regulaminem, bez możliwości wypłaty jej równowartości w gotówce lub zamiany na inną nagrodę rzeczową.
4. Nagrody będą wysyłane do 14 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu.
5. W przypadku nie podania przez Zwycięzcę danych koniecznych do wydania, rozliczenia i wysyłki Nagrody wskazanych w § 9 ust. 5 Regulaminu, traci on prawo do Nagrody.
6. Niewydane Nagrody pozostają do dyspozycji Organizatora.
7. Organizator przyzna Zwycięzcom, dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku dochodowego obciążającego Zwycięzcę z tytułu uzyskania Nagrody, przeznaczoną na zapłatę tego podatku. Organizator zgodnie z przepisami prawa pobierze od Zwycięzcy podatek dochodowy od osób fizycznych od Nagrody głównej, poprzez potrącenie podatku z dodatkową nagrodą pieniężną, o której mowa powyżej.

§ 8. Postępowanie reklamacyjne

1. Reklamacje dotyczące spraw związanych z Konkursem należy składać na piśmie wraz z uzasadnieniem do Organizatora na adres: Learnetic SA, ul. Azymutalna 9, 80-298 Gdańsk z dopiskiem wskazującym nazwę Konkursu. Reklamacje należy składać w terminie 30 (trzydziestu) dni od daty opublikowania listy Zwycięzców listem poleconym (decyduje data stempla pocztowego).
2. Reklamacje rozpatrywać będzie Organizator niezwłocznie, nie później niż w terminie 30 (trzydziestu) dni od dnia ich otrzymania. Odpowiedź w sprawie reklamacji zostanie przesłana na adres wskazany w piśmie zawierającym reklamację.
3. Niezależnie od postępowania reklamacyjnego można dochodzić swoich praw na drodze postępowania sądowego przed sądami powszechnymi.

§ 9. Ochrona danych osobowych

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane w celach przeprowadzenia Konkursu, opublikowania nazw zwycięzców na profilu społecznościowym Organizatora i przyznania oraz wydania Nagród, a także w celu rozpatrywania reklamacji.
2. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), zwanego dalej „Rozporządzeniem”).
3. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Learnetic SA z siedzibą w Gdańsku, 80-298 Gdańsk, ul. Azymutalna 9, adres e-mail info@learnetic.com, tel. +48 58 764 75 00.
4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika Konkursu jest dobrowolne, lecz ich niepodanie uniemożliwia udział w Konkursie. Podanie danych osobowych przez Zwycięzcę w celu wydania Nagrody jest dobrowolne, ale ich niepodanie uniemożliwia wydanie Nagrody. Podanie danych osobowych przez osobę składającą reklamację dotyczącą Konkursu jest dobrowolne, lecz ich niepodanie uniemożliwia rozpatrzenie reklamacji i odpowiedź na reklamację.
5. Przetwarzanie danych osobowych obejmować będzie następujący zakres danych:
 - (a) imię i nazwisko Uczestnika Konkursu,
 - (b) imię i nazwisko Zwycięzcy,
 - (c) adres, na który ma być przesłana Nagroda (w przypadku Zwycięzcy),
 - (d) nazwa właściwego urzędu skarbowego oraz identyfikator podatkowy (PESEL lub NIP) (w przypadku Zwycięzcy),
 - (e) wizerunek oraz głos osoby/osób występujących w Zadaniu konkursowym,
 - (f) imię i nazwisko oraz adres osoby składającej reklamację dotyczącą Konkursu.
6. Każda osoba, której dane osobowe są przetwarzane ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz przenoszenia danych, a w przypadku przetwarzania danych na podstawie zgody – prawo do wycofania zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora w dowolnym momencie (dotyczy to także wizerunku i głosu / dotyczy to także danych objętych prawami autorskimi), przy czym wycofanie zgody na przetwarzanie danych osobowych nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
7. Organizator udostępni dane kontaktowe Zwycięzcy dostawcom usług pocztowych w celu doręczenia Zwycięzcy Nagrody oraz właściwym organom w celu spełnienia obowiązków wynikających z przepisów prawa. Organizator udostępni dane kontaktowe osób składających reklamację dostawcom usług pocztowych w celu doręczenia odpowiedzi na reklamację.
8. Dane osobowe Uczestników Konkursu mogą zostać przekazane firmom współpracującym z Organizatorem i zapewniającym mu obsługę informatyczną, hostingową i/lub księgową. Dane osobowe mogą być również przetwarzane przez firmę Facebook (z siedzibą w Irlandii) jako platforma, na której organizowany jest Konkurs.
9. Dane osobowe Uczestników Konkursu oraz osób składających reklamację będą przetwarzane przez Organizatora do celów wynikających z prawnie usprawiedliwionych celów Organizatora tj. przeprowadzenia Konkursu oraz rozpatrzenia reklamacji. Ponadto, dane osobowe Zwycięzcy, który otrzymał Nagrodę będą przetwarzane przez Organizatora w celu wypełnienia obowiązków prawnych (prawa podatkowego i prawa rachunkowego) ciążących na Organizatorze w związku z wydaniem i prawidłowym rozliczeniem Nagród.
10. Dane Uczestników Konkursu oraz dane osób składających reklamację będą przetwarzane do dnia przedawnienia roszczeń. Dane Zwycięzcy, któremu wydano Nagrodę główną lub Nagrodę dodatkową będą przetwarzane przez okres wymagany przepisami prawa w związku z wypełnieniem obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze.
11. Każda osoba, której dane dotyczą, ma prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeżeli sądzi, że przetwarzanie danych osobowych jej dotyczące narusza Rozporządzenie.

12. Organizator oświadcza, że dane osobowe nie będą poddawane profilowaniu.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Konkurs nie jest sponsorowany, popierany, administrowany ani w żaden sposób powiązany z serwisem Facebook. Wszelkie treści wysyłane przez Uczestników Konkursu w związku z Konkursem (np. komentarze, pytania, skargi, itp.) powinny być adresowane do Organizatora. Organizator zwalnia serwis Facebook z odpowiedzialności za szkody powstałe w związku z przeprowadzeniem Konkursu za pośrednictwem Profilu Organizatora.
2. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art.2 ust.1 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj. Dz.U. z 2016 r. poz. 471).