

REGULAMIN KONKURSU
"PROJEKT KLUB 2"

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu o nazwie "**Projekt Klub 2**" (zwanego dalej: "**Konkursem**") jest spółka pod firmą MullenLowe Warsaw Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Domaniewska 39, 02-672 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000126015, posiadająca NIP o numerze 521-008-71-80 (zwana dalej: "**Organizatorem**").
2. Konkurs realizowany jest na zlecenie spółki Wyborowa S.A. z siedzibą w Poznaniu (adres: ul. Janikowska 23, 61-070 Poznań), wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRS 0000034442 o kapitale zakładowym w wysokości 299.510.000,00 zł., opłaconym w całości, posiadająca NIP: 777-00-03-038, posiadająca numer statystyczny REGON 631000141 (zwana dalej: "**Zleceniodawcą**").
3. Konkurs odbywać się będzie zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie (zwanym dalej: "**Regulaminem**").
4. Celem Konkursu jest wyłonienie maksymalnie 4 zwycięzców, z których każdy pełnić będzie przez okres jednego tygodnia rolę Szefa Klubu, w jednym z czterech wskazanych przez Zleceniodawcę lokali tj.:
 - a) "Prozak 2.0" w Krakowie, Plac Dominikański 6,
 - b) "Chilli Bar" w Olsztynie, ul. Kołłątaja 1,
 - c) „BauBar” we Wrocławiu, ul. Świdnicka 12/16,
 - d) „Klub Stars” w Toruniu, Bulwar Filadelfijski 11,

dalej („**Lokale**”), a w szczególności zorganizuje w nim imprezę rozrywkową według własnego pomysłu, przy uwzględnieniu wytycznych Zleceniodawcy („**Impreza**”), działając jako osoba kierująca organizacją Imprezy (zwana dalej: "**Szefem Klubu**").

5. Konkurs trwa w okresie od 15 sierpnia 2016 r. do 30 października 2016 r., przy czym Imprezy będą przeprowadzane w każdym kolejnym tygodniu, począwszy od dnia 8 października 2016 r. do dnia 29 października 2016 r.
6. Imprezy będą przeprowadzane przy uwzględnieniu wszelkich obostrzeń wynikających z przepisów prawa, wewnętrznych regulaminów Zleceniodawcy i wytycznych co do Imprezy, przekazanych Uczestnikowi przez Przedstawicieli Organizatora.

§ 2

Uczestnicy

1. Uczestnikami Konkursu (zwanymi dalej łącznie: "**Uczestnikami**", a każdy osobno także: "**Uczestnikiem**") mogą być wyłącznie osoby fizyczne zamieszkałe na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, pełnoletnie i posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału członkowie organów lub pracownicy i współpracownicy Organizatora ani Zleceniodawcy, a także ich małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, osoby pozostające w stosunku przysposobienia, ich małżonkowie lub partnerzy.
3. Poprzez przystąpienie do Konkursu rozumiane jako dokonanie zgłoszenia, o którym mowa w § 3 ust. 1 Regulaminu Uczestnik potwierdza, że:
 - a) akceptuje postanowienia Regulaminu oraz wyraził zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez Organizatora w zakresie niezbędnym do udziału w Konkursie,
 - b) spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.

§ 3

Zgłoszenie do Konkursu

1. W celu przystąpienia do udziału w Konkursie, Uczestnik powinien w terminie od dnia 15 sierpnia 2016 r. od godziny 00:00:00 do dnia 4 września 2016 r. do godziny 23:59:59 przesłać Organizatorowi za pośrednictwem formularza umieszczonego na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl:
 - a) dane osobowe Uczestnika, tj. imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu,

- b) wykonany samodzielnie przez Uczestnika film w formacie mp4, mov, avi lub wmv o wadze nie większej niż 500 MB i nie dłuższy niż 5 minut, zawierający: prezentację osoby Uczestnika, prezentację pomysłu Uczestnika na prowadzenie klubu i organizację imprezy w ramach roli Szefa Klubu (dalej zwany: „Filmem”),
 - c) wymyśloną przez Uczestnika nazwę klubu, związaną z pomysłem Uczestnika na prowadzenie klubu i organizację Imprezy, nie dłuższą niż 15 znaków wraz ze spacjami,
 - d) wskazanie preferowanego terminu organizacji Imprezy wraz z preferowanym Lokalem,
 - e) wskazanie preferowanego ambasadora (dalej zwanego: "**Ambasadorem Projektu Klub**"), wymienionego na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl, z którym Uczestnik chciałby współpracować w razie objęcia roli Szefa Klubu i organizacji Imprezy, (dalej zwane: "**Zgłoszeniem**").
2. Zgłoszenie nie może zawierać treści obraźliwych lub sprzecznych obowiązującymi przepisami prawa, treści reklamowych dotyczących jakichkolwiek podmiotów, nie może naruszać jakichkolwiek praw oraz dóbr osobistych osób trzecich, w szczególności praw autorskich oraz prawa do wizerunku. W szczególności, w Filmie stanowiącym element Zgłoszenia nie powinny zostać utrwalone wizerunki jakichkolwiek osób trzecich bez uzyskania ich zgody.
3. Po przesłaniu Zgłoszenia, Uczestnik nie ma możliwości dokonania jego poprawy czy też modyfikacji.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania moderacji Zgłoszeń, w celu zapewnienia zgodności Zgłoszeń z wymogami wskazanymi w Regulaminie. Zgłoszenia, które zostaną zweryfikowane negatywnie, nie będą brały udziału w procesie kwalifikacji do Konkursu.
5. Przystępując do Konkursu, Uczestnik oświadcza, że:
- a) jest wyłącznym autorem Filmu, jak również wszelkich innych materiałów stanowiących część Zgłoszenia i że przysługują mu wyłączne autorskie prawa osobiste oraz majątkowe do wszelkich elementów Zgłoszenia w zakresie niezbędnym dla wzięcia udziału w Konkursie, w tym w procesie kwalifikacji do Konkursu;
 - b) udziela Organizatorowi nieograniczonej czasowo ani terytorialnie licencji na publikację całości lub części Filmu i wszelkich innych utworów przesłanych w ramach Zgłoszenia w Internecie, a w szczególności na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl i na kanale YouTube „Projekt Klub” oraz na profilach Facebook i Instagram prowadzonych przez Zleceniodawcę dla potrzeb związanych z realizacją Konkursu i działań marketingowo-promocyjnych związanych z Konkursem, w tym przeprowadzenia procesu kwalifikacji do Konkursu oraz przy okazji organizacji kolejnych edycji konkursu pod nazwą „Projekt Klub”, na następujących polach eksploatacji:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy Zgłoszenia, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - ii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Zgłoszenie utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - iii. w zakresie rozpowszechniania Zgłoszenia w sposób inny niż określony w pkt ii - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Zgłoszenia w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - c) udziela Organizatorowi zgody na rozpowszechnianie jego wizerunku utrwalonego w przesłanym Filmie dla celów i na polach eksploatacji wskazanych w pkt. b) powyżej oraz zrzeka się wynagrodzenia z tego tytułu;
 - d) wyraził zgodę w trakcie zgłoszenia na publikację jego danych osobowych w postaci imienia i nazwiska na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl.

§ 4 Nagrody

1. Nagrodą w Konkursie jest możliwość objęcia roli Szefa Klubu na okres 7 kolejnych dni kalendarzowych w jednym z Lokali, zorganizowania w tym Lokalu Imprezy, w jednym ze wskazanych terminów, w trakcie okresu trwania Konkursu, za wynagrodzeniem w wysokości 5.000,00 zł netto (słownie: pięć tysięcy złotych netto). Współpraca ze Zwycięzcą (Szefem Klubu) odbywać się będzie na podstawie umowy o świadczenie usług zawartej ze Zleceniodawcą, w której strony określą szczegółowo zakres praw i obowiązków związanych z pełnieniem roli Szefa Klubu w projekcie „Projekt Klub 2”.
2. W Konkursie zostaną przyznane łącznie 4 (cztery) Nagrody.

§ 5

Wyłonienie zwycięzców

1. Spośród wszystkich Uczestników procesu kwalifikacji, którzy dokonali prawidłowego Zgłoszenia, jury złożone z 3 przedstawicieli Organizatora oraz 2 Ambasadorów Projektu Klub dokona wyboru 10 finalistów (kandydatów do pełnienia roli Szefa Klubu), kierując się subiektywną oceną oryginalności oraz kreatywności Filmu przesłanego w Zgłoszeniu, jego dopasowania do charakteru Konkursu oraz zgodności z wymogami wskazanymi w Regulaminie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania wyboru mniejszej liczby finalistów w przypadku zbyt małej ilości Zgłoszeń odpowiadających kryteriom wymienionym w Regulaminie.
3. Wybrani przez jury finaliści zostaną powiadomieni o zakwalifikowaniu się do finału Konkursu w dniu 6 września 2016 r. za pośrednictwem poczty elektronicznej i telefonicznie, zgodnie z danymi podanymi przez Uczestnika w Zgłoszeniu.
4. Wybrani przez jury finaliści będą zobowiązani do osobistego stawienia się na spotkaniu w warszawskim biurze Zleceniodawcy przy ulicy Złotej 59 (11 piętro w budynku Lumen, wejście od ulicy E. Plater), w dniu 9 września 2016 r. w celu przeprowadzenia rozmowy z przedstawicielami Organizatora i Zleceniodawcy na temat Zgłoszenia Uczestnika. O dokładnej godzinie spotkania finaliści zostaną powiadomieni w wiadomości e-mail z powiadomieniem o zakwalifikowaniu się do finału Konkursu w dniu 6 września 2016 r. Podczas spotkania, o którym mowa w zdaniu pierwszym zarejestrowany zostanie materiał filmowy z udziałem finalistów. Z chwilą utrwalenia ww. materiału filmowego, każdy z finalistów udziela Organizatorowi zgody na wykorzystanie jego wizerunku utrwalonego w ww. materiale filmowym, a także zgody na korzystanie i rozpowszechnianie tego materiału filmowego dla potrzeb związanych z realizacją Konkursu i działań marketingowo-promocyjnych związanych z Konkursem, na następujących polach eksploatacji:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy materiałów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - ii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których materiały utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - iii. w zakresie rozpowszechniania materiałów w sposób inny niż określony w pkt ii - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie materiałów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;bez ograniczeń czasowych ani terytorialnych, z zastrzeżeniem, że dla powyższych celów Organizator ma również prawo do modyfikacji ww. materiału reklamowego według własnego uznania, w tym między innymi do dokonywania jego skrótów i innych zmian montażowych, przy zachowaniu oryginalnego przekazu.
5. Zleceniodawca zapewnia finalistom zwrot uzasadnionych kosztów podróży związanych ze spotkaniem. O szczegółach rozliczenia Organizator poinformuje finalistów w wiadomości e-mail wysłanej w dniu 6 września 2016 r.
6. Zgłoszenia finalistów oraz materiał filmowy zarejestrowany podczas spotkania w warszawskim biurze Zleceniodawcy lub ich fragmenty zostaną opublikowane po dniu 11 września 2016 r. w Internecie, a w szczególności na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl i na kanale YouTube „Projekt Klub” oraz na profilach Facebook i Instagram prowadzonych przez Zleceniodawcę w celu przeprowadzenia głosowania internautów na zwycięzców Konkursu, przy czym Organizator nie będzie publikował innych danych osobowych Uczestników poza imieniem i nazwiskiem.
7. Spośród finalistów w głosowaniu internautów wyłonionych zostanie 2 zwycięzców, którzy w ww. głosowaniu uzyskali największą ilość głosów.
8. Głosowanie internautów zostanie przeprowadzone w dniach 12-25 września 2016 r. na stronie internetowej Konkursu pod adresem www.projektklub.pl.
9. Szczegółowy regulamin głosowania internautów zostanie opublikowany przez Organizatora na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl, nie później niż do dnia 12 września 2016 roku.
10. 2 kolejnych zwycięzców spośród pozostałych finalistów zostanie wyłonionych przez Ambasadorów Projektu Klub, którzy kierować się będą subiektywną oceną oryginalności oraz kreatywności Filmu przesłanego w Zgłoszeniu, przy czym każdy z Ambasadorów Projektu Klub wyłoni dokładnie jednego zwycięzcę.
11. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej nie później niż dnia 30 września 2016 r. za pośrednictwem poczty elektronicznej lub telefonicznie, zgodnie z danymi podanymi przez Uczestnika w Zgłoszeniu. Lista zwycięzców zostanie opublikowana również na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl nie później niż 30 września 2016 r.

12. Wybór Lokalu i terminu, w którym poszczególni zwycięzcy obejmą rolę Szefa Klubu i zorganizują Imprezę, uzgodniony będzie odrębnie z każdym zwycięzcą. Z uwagi na specyfikę Konkursu i Nagrody, po uzgodnieniu przez zwycięzcę ze Zleceniodawcą wyboru Lokalu oraz terminu, zwycięzcy temu nie przysługuje prawo do zmiany decyzji w tym przedmiocie. Wybór jednego z Lokali oraz terminu dokonany zostanie telefonicznie lub drogą korespondencji elektronicznej lub w każdy inny sposób umożliwiający przekazanie oświadczenia woli na odległość.
13. Zwycięzcy Konkursu będą zobowiązani do stawienia się na spotkanie w warszawskim biurze Zleceniodawcy przy ulicy Złotej 59 (11 piętro w budynku Lumen, wejście od ulicy E. Plater), w indywidualnie ustalonym terminie, poprzedzającym termin objęcia roli Szefa Klubu, w celu uzyskania szczegółowych informacji odnośnie objęcia roli Szefa Klubu, zakresu dozwolonego działania Szefa Klubu w Lokalu, podpisania ze Zleceniodawcą umowy o świadczenie usług oraz złożenia oświadczenia o zachowaniu poufności, które to elementy łącznie - z uwagi na charakter Konkursu i Nagrody - są warunkiem objęcia roli Szefa Klubu. Ponadto spotkanie będzie miało na celu omówienie szczegółów działań planowanych w celu pełnienia roli Szefa Klubu.
14. Zleceniodawca zapewnia zwycięzcom zwrot kosztów podróży związanych ze spotkaniem na zasadach, jakie zostaną określone dla otrzymania zwrotu kosztów podróży w przypadku spotkań z finalistami.
15. W przypadku, w którym którykolwiek ze zwycięzców Konkursu zrezygnuje z pełnienia roli Szefa Klubu lub w sytuacji, w której nie będzie możliwy kontakt z tym zwycięzcą, Organizator zastrzega sobie prawo umożliwienia objęcia roli Szefa Klubu i organizacji Imprezy finaliście, który:
 - a. w głosowaniu internautów zdobył kolejno najwyższą liczbę głosów, jeśli z pełnienia roli Szefa Klubu zrezygnował lub niemożliwy jest kontakt ze zwycięzcą wyłoniony w głosowaniu internautów;
 - b. Zostanie wytypowany przez Ambasadora Projektu Klub, jeśli z pełnienia roli Szefa Klubu zrezygnował lub niemożliwy jest kontakt ze zwycięzcą, który został wybrany przez tego Ambasadora.Możliwość wskazania dodatkowego finalisty jest prawem a nie obowiązkiem Organizatora.

§ 6

Objęcie roli Szefa Klubu i organizacja Imprezy

1. Objęcie roli Szefa Klubu w jednym z wybranych Lokali oznacza przyznanie zwycięzcy zadania polegającego na organizacji Imprezy według własnego pomysłu. Zwycięzca, któremu zostanie powierzona rola Szefa Klubu, nie będzie uprawniony do dysponowania/rozporządzania mieniem Lokalu (w tym alkoholem, środkami finansowymi Lokalu, wyposażeniem Lokalu), w którym będzie odbywać się Impreza, jak również nie będzie uprawniony do wydawania poleceń pracownikom Lokalu. W ramach organizacji Imprezy będzie możliwa zmiana aranżacji wystroju Lokalu, jednak bez ingerencji w stałe elementy wystroju. Zwycięzca przy organizacji Imprezy w Lokalu w pełnym zakresie podlega osobie wyznaczonej do współpracy z nim ze strony Zleceniodawcy.
2. Koszty organizacji Imprez zostaną pokryte przez Zleceniodawcę w ramach budżetu, którego wysokość dla każdej z Imprez będzie taka sama. Dysponentem budżetu jest Zleceniodawca, który w porozumieniu ze zwycięzcą będzie zarządzał tym budżetem w zakresie związanym z realizacją Imprezy.
3. Każdemu ze zwycięzców Zleceniodawca zapewni zakwaterowanie na czas pełnienia roli Szefa Klubu (6 noclegów) w Krakowie, Olsztynie, Wrocławiu lub Toruniu, w zależności od ostatecznego wyboru Lokalu i terminu organizowanej przez niego imprezy. Zleceniodawca nie pokrywa kosztów podróży zwycięzcy.
4. Każdy zwycięzca ma możliwość zaproszenia na organizowaną przez siebie imprezę 4 osób (tylko pełnoletnich), którym Zleceniodawca zapewni jeden nocleg w dniu i w mieście, w którym odbywa się Impreza organizowana przez tego zwycięzcę. Zwycięzca zobowiązany jest zgłosić Zleceniodawcy chęć zaproszenia tych osób oraz przekazać Zleceniodawcy ich dane osobowe (imię, nazwisko, data urodzenia, numer dowodu osobistego), najpóźniej 3 dni robocze przez Imprezę. Zleceniodawca nie pokrywa kosztów dojazdu zaproszonych osób.
5. Przygotowania do każdej z Imprez, w tym sposób zarządzania Lokalami przez zwycięzców Konkursu, a także przebieg każdej z Imprez, zostanie utrwalony przez Zleceniodawcę w postaci materiałów audiowizualnych, które będą wykorzystane dla celów marketingowych Zleceniodawcy oraz dla celów przeprowadzenia aktywności skierowanych do konsumentów. Z chwilą utrwalenia ww. materiału filmowego, każdy ze zwycięzców udziela Zleceniodawcy oraz Organizatorowi zgody na wykorzystanie jego wizerunku utrwalonego w ww. materiale filmowym, a także zgody na korzystanie i rozpowszechnianie tego materiału filmowego dla potrzeb związanych z realizacją Konkursu i działań marketingowo-promocyjnych związanych z Konkursem, na następujących polach eksploatacji:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy materiałów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;

- ii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których materiały utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- iii. w zakresie rozpowszechniania materiałów w sposób inny niż określony w pkt ii - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie materiałów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;

bez ograniczeń czasowych ani terytorialnych, z zastrzeżeniem, że dla powyższych celów Zleceniodawca oraz Organizator ma również prawo do modyfikacji ww. materiału reklamowego według własnego uznania, w tym między innymi do dokonywania jego skrótów i innych zmian montażowych, przy zachowaniu oryginalnego przekazu.

6. Organizator, na podstawie materiałów, o których mowa w ustępie poprzedzającym, przygotowuje pliki multimedialne, które zostaną opublikowane w Internecie, a w szczególności na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl i na kanale YouTube „Projekt Klub”.
7. Każdy zwycięzca pełniący rolę Szefa Klubu ponosi osobistą odpowiedzialność względem Klubu i Zleceniodawcy za wszelkie zawinione działania powodujące szkodę w osobach i mieniu powierzonym mu do dyspozycji przez okres trwania Projektu Klub, jak również naruszenie zasad współpracy opisanych w niniejszym Regulaminie.

§7

Reklamacje

1. W celu ułatwienia ich rozpatrywania, reklamacje związane z Konkursem powinny być zgłaszane listem poleconym na adres Organizatora, z dopiskiem *"Reklamacja Projekt Klub"*, w terminie 7 dni od zaistnienia podstawy reklamacji, lecz nie później niż do dnia 6 listopada 2016 r. Za datę wniesienia reklamacji uważa się datę jej wysłania przez Uczestnika na adres Organizatora, wskazany w niniejszym Regulaminie.
2. Reklamacje powinny zawierać co najmniej określenie od kogo pochodzi reklamacja, opis zdarzenia stanowiącego podstawę reklamacji, żądanie oraz jego uzasadnienie. Reklamacje, które nie zawierają danych wnoszącego, nie będą rozpatrywane.
3. Reklamacje rozpatruje Organizator niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 (czternastu) dni od daty wpłynięcia reklamacji oraz przekazuje informację o wyniku rozpatrzenia reklamacji zainteresowanemu bez zbędnej zwłoki, nie później niż w terminie 14 (czternastu) dni od dnia powzięcia decyzji.
4. Decyzja Organizatora w przedmiocie objętym reklamacją jest ostateczna, nie wyłącza to jednak prawa Uczestnika do dochodzenia nieuwzględnionych roszczeń na drodze postępowania sądowego.

§8

Dane osobowe

1. Przystępując do Konkursu, Uczestnik wyraził zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
2. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych (t. jedn.: Dz. U. z 2014 r. poz. 1182) wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu, w szczególności wyboru finalistów i zwycięzców, wydania oraz realizacji Nagród. Dane osobowe Uczestników zostaną usunięte niezwłocznie po ustaniu celu ich przetwarzania.
3. Administratorem danych osobowych jest Organizator.
4. Podanie danych ma charakter dobrowolny, jednak ich niepodanie uniemożliwia udział w Konkursie lub rozpatrzenie reklamacji. Osobom, których dane dotyczą, przysługuje prawo do wglądu do swoich danych oraz możliwość ich poprawiania. Jeżeli Uczestnik do chwili usunięcia jego danych zgodnie z postanowieniami ust. 2 zd. ostatnie niniejszego paragrafu w jakimkolwiek momencie nie wyrazi zgody na dalsze przetwarzanie jego danych osobowych lub zaistnieje potrzeba zmiany lub poprawienia jego danych, może on zgłosić stosowne żądanie Organizatorowi poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres Organizatora: info@projektklub.pl lub pisemnie na adres Organizatora wskazany w §1 ust. 1 Regulaminu.
5. Administratorowi przysługuje prawo do powierzenia podmiotowi trzeciemu przetwarzania danych Uczestników w zakresie związanym z realizacją Konkursu, w szczególności Zleceniodawcy.

§9

Postanowienia końcowe

1. W zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy prawa, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działanie lub zaniechanie podmiotów trzecich, które uniemożliwiło Uczestnikowi wzięcie udziału w Konkursie lub dopełnienie obowiązków wynikających z Regulaminu związanych z udziałem w Konkursie.
2. Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego i inne obowiązujące przepisy prawa polskiego.
4. Tytuły poszczególnych punktów Regulaminu mają charakter informacyjny i nie powinny wpływać na interpretację postanowień Regulaminu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień Regulaminu z ważnych przyczyn, w granicach dozwolonych przepisami prawa, z zastrzeżeniem, że zmiana Regulaminu nie będzie godzić w prawa nabyte Uczestników ani nie będzie różnicować ich sytuacji w Konkursie. Zmieniony Regulamin wchodzi w życie z chwilą opublikowania zmiany na stronie Konkursu pod adresem www.projektklub.pl.
6. W przypadku sporów strony będą dążyć do ich polubownego rozstrzygnięcia. W przypadku braku osiągnięcia porozumienia w sposób wskazany powyżej wszelkie spory będą rozstrzygane przez właściwe polskie sądy powszechne.