

REGULAMIN KONKURSU „justbluescreenit”

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**”) określa warunki konkursu „justbluescreenit” (dalej: „**Konkurs**”), a także określa prawa i obowiązki uczestników Konkursu.
2. Organizatorem Konkursu jest Just Join IT spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Gdańsku (80-386) przy ul. Lęborskiej 3.B lok. 1.44, KRS: 0000774695, NIP: 5842781957 (dalej: „**Organizator**”).
3. Konkurs odbędzie się w dniach 18.08.2022 r. od godziny 18:00 do dnia 09.09.2022 r. do godziny 23:59.
4. Konkurs będzie odbywał się zgodnie z Regulaminem i przepisami prawa polskiego.
5. Konkurs zostanie przeprowadzony w ramach następujących portali społecznościowych oraz serwisów internetowych:
 - a) Facebook.com (dalej „**Serwis Facebook**” lub „**Facebook**”) na profilu Just Join IT (profil Organizatora), znajdującym się pod adresem <https://www.facebook.com/JustJoinIT> (dalej: „**Profil Facebook**”).
 - b) instagram.com (dalej „**Serwis Instagram**” lub „**Instagram**”) na profilu Just Join IT (profil Organizatora) znajdującym się pod adresem <https://www.instagram.com/justjoin.it/> (dalej: „**Profil Instagram**”).
 - c) Twitter.com (dalej „**Serwis Twitter**” lub „**Twitter**”) na profilu Just Join IT (profil Organizatora) znajdującym się pod adresem https://twitter.com/JUSTJOIN_IT (dalej: „**Profil Twitter**”).
 - d) TikTok.com (dalej „**Serwis TikTok**” lub „**TikTok**”) na profilu Just Join IT (profil Organizatora) znajdującym się pod adresem <https://www.tiktok.com/@justjoin.it> (dalej: „**Profil TikTok**”).
 - e) Wykop.pl (dalej „**Serwis Wykop**” lub „**Wykop**”) na profilu Just Join IT (profil Organizatora) znajdującym się pod adresem <https://www.wykop.pl/ludzie/JustJoinIT/> (dalej: „**Profil Wykop**”).
 - f) LinkedIn.com (dalej „**Serwis LinkedIn**” lub „**LinkedIn**”) na profilu Just Join IT (profil Organizatora) znajdującym się pod adresem <https://www.linkedin.com/company/18251619> (dalej: „**Profil LinkedIn**”).
6. Organizator opublikuje w portalach społecznościowych oraz serwisach internetowych na swoich profilach, o których mowa w ustępie poprzedzającym, post (dalej: „**Post Konkursowy**”), zawierający opis zadania konkursowego, zasady jego wykonania oraz czas wykonania, a także link do Regulaminu oraz wzmiankę dotyczącą przetwarzania danych osobowych Uczestników.
7. W trakcie trwania Konkursu, dla jego popularyzacji, Post Konkursowy może być udostępniany i/lub linkowany przez Partnerów Organizatora, na ich profilach w portalach społecznościowych lub serwisach internetowych.
8. Do Partnerów Organizatora należą:
 - a. Sklep X-KOM (x-kom sp. z o.o., ul. Bojemskiego 25, 42-202 Częstochowa, KRS: 0000429838), posiadający profil na:
 - i. Facebooku o nazwie x-kom.pl, znajdujący się pod adresem <https://www.facebook.com/xkompl>

- ii. Instagramie o nazwie xkompl, znajdujący się pod adresem <https://www.instagram.com/xkompl/>
 - iii. Twitterze o nazwie x-kom.pl, znajdujący się pod adresem https://twitter.com/xkom_pl
 - b. SilentiumPC (COOLING Sp. z o.o., ul. Sokołowska 24, 05-806 Sokołów, KRS: 0000970871), posiadający profil na:
 - i. Facebooku o nazwie SilentiumPC, znajdujący się pod adresem <https://www.facebook.com/silentiumpc>
 - ii. Instagramie o nazwie SilentiumPC, znajdujący się pod adresem <https://www.instagram.com/silentiumpc/>
 - iii. Twitterze o nazwie SilentiumPC, znajdujący się pod adresem <https://twitter.com/SilentiumPC>
 - c. Katalog Marzeń (KatalogMarzeń.pl Joanna Zubik-Borucka, Tomasz Zubik spółka cywilna", ul. Kijowska 5, 03-738 Warszawa, NIP 5213537169), posiadający profil na:
 - i. Facebooku o nazwie Katalog Marzeń, znajdujący się pod adresem <https://www.facebook.com/KatalogMarzenpl>
 - ii. Instagramie o nazwie katalogmarzen.pl, znajdujący się pod adresem <https://www.instagram.com/katalogmarzen.pl/>
 - iii. Twitterze o nazwie Katalog Marzen, znajdujący się pod adresem https://twitter.com/Katalog_Marzen
- 9. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t. jedn. Dz.U z 2019 r. ,poz. 847).

§ 2.

WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna, która:
 - (1) ukończyła 18 rok życia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych;
 - (2) nie jest pracownikiem, współpracownikiem lub zleceniobiorcą (bez względu na podstawę prawną) Organizatora lub Partnera, wymienionego w § 1 pkt 8.
 - (3) ma stałe miejsce zamieszkania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej;
 - (4) nie jest członkiem rodziny osoby, o której mowa w § 1 pkt 1 ppkt. (1) tj. wstępnym, zstępnym, rodzeństwem, małżonkiem, rodzicem małżonka lub osobą pozostającą w stosunku przysposobienia;
 - (5) posiada przez cały czas trwania Konkursu aktywne (niezablokowane) Konto Użytkownika na jednym z portali społecznościowych lub serwisie internetowym wskazanym w § 1 pkt 5.
2. Zadanie konkursowe polega na udostępnieniu przez Uczestnika Konkursu zdjęcia (w tym kolażu) lub filmu video przedstawiającego bluescreen lub inny błąd oprogramowania i jednocześnie oznaczenie udostępnianego materiału każdorazowo hashtagem: #JustBluescreenIT lub #justbluescreenit (dalej: „**Zadanie konkursowe**”) wyłącznie w następujących miejscach:
 - a) na profilu Uczestnika w jednym z portali społecznościowych lub/albo serwisów internetowych wskazanych w §1 pkt 5 przy czym post zawierający Zadanie Konkursowe będzie publiczny;

- b) na profilach Organizatora w portalach wskazanych w §1 pkt 5 w sekcji komentarzy pod Postem Konkursowym Organizatora informującym o Konkursie;
3. Uczestnik może wykorzystać do publikacji materiału w ramach Zadania Konkursowego w szczególności:
- a) faktycznie zaistniały i zaobserwowany bluescreen lub inny błąd w oprogramowaniu urządzeń funkcjonujących w przestrzeni publicznej,
 - b) faktycznie zaistniały i zaobserwowany bluescreen lub inny błąd w oprogramowaniu urządzeń prywatnych,
 - c) samodzielnie wytworzone przez Uczestnika w dowolnej formie wizualnej (np. rysunek, grafika, obraz, zrzut ekranu), audiowizualnej (np. film, ścieżka dźwiękowa) odwzorowanie bluescreen lub innego błędu oprogramowania;
 - d) dostępne w przestrzeni publicznej ekrany, na których będą wyświetlane - z inicjatywy Organizatora - grafiki przedstawiające bluescreen lub do niego nawiązujące. Organizator może w trakcie trwania Konkursu informować o lokalizacji ekranów, które można wykorzystać w ramach Zadania Konkursowego.
 - e) przedmioty (w tym gadżety, produkty) takie jak: koszulki, bluzy, naszywki, naklejki, przeznaczone do promocji Organizatora oraz Konkursu, które na swych etykietach, grafikach, ekranach, itp. przedstawiają bluescreen. Organizator może w trakcie trwania Konkursu informować o dostępności nowych przedmiotów, które można wykorzystać w ramach Zadania Konkursowego oraz o sposobach ich otrzymywania bądź nabywania.
4. Każdy Uczestnik Konkursu może przesłać dowolną ilość Zadań Konkursowych, z zastrzeżeniem, że tylko jedno z nich może zostać nagrodzone w Konkursie.
5. Identyczne Zadania Konkursowe przesłane przez tego samego Uczestnika będą traktowane jako jedno Zadanie Konkursowe, niezależnie od tego na ilu portalach społecznościowych lub serwisach internetowych zostały przesłane.
6. Realizacja Zadania Konkursowego musi być zgodna z zasadami wskazanymi w Poście Konkursowym oraz postanowieniami Regulaminu. W wypadku sprzeczności między zasadami opublikowanymi w Poście Konkursowym i treścią Regulaminu rozstrzygające znaczenie ma Regulamin Konkursu.
7. Uczestnicy Konkursu są zobowiązani do przestrzegania zapisów regulaminów portali społecznościowych oraz serwisów internetowych wymienionych w §1 pkt 5 podczas wykonywania Zadań Konkursowych.
8. Regulaminy o których mowa w punkcie poprzedzającym znajdują się pod następującymi adresami:
- a) Facebook: https://www.facebook.com/policies_center
 - b) Instagram: <https://www.facebook.com/help/instagram/581066165581870>
 - c) Twitter: <https://help.twitter.com/en/rules-and-policies>
 - d) TikTok: <https://www.tiktok.com/community-guidelines?lang=pl>
 - e) Wykop: <https://www.wykop.pl/regulamin/>
9. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
10. Organizator uprawniony jest do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami, niniejszym Regulaminem lub regulaminem jednego z Portali Społecznościowych, a w szczególności Uczestników, którzy:
- (1) nie działają osobiście, ale przez osoby trzecie;

- (2) podejmują działania z wykorzystaniem konta użytkownika utworzonego w sposób niezgodny z regulaminem któregośkolwiek z portali społecznościowych lub serwisów internetowych wymienionych w §1 pkt 5;
- (3) biorą udział w Konkursie z wykorzystaniem więcej niż jednego konta użytkownika w danym portalu społecznościowym lub serwisie internetowym wymienionym w §1 pkt 5;
- (4) nadeślą Zadania Konkursowe zawierające treści sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami, wulgarne, przedstawiające lub opisujące sytuacje lub zdarzenia, które mogą powodować zagrożenie dla zdrowia lub życia ludzi lub zwierząt, zawierające treści o charakterze pornograficznym lub mogącym obrazić uczucia lub przekonania innych osób, bądź naruszające prawa osób trzecich, w tym w szczególności dobra osobiste i prawa autorskie;
- (5) używają skryptów lub oprogramowania automatyzującego poruszanie się po Portalach Społecznościowych.

§ 3. NAGRODY

1. Nagrody przyznawane są przez Organizatora spośród wszystkich przesłanych Zadań Konkursowych spełniających kryteria opisane w niniejszym Regulaminie do dnia 9.09.2022 r. do godz. 23.59.
2. Jury w składzie trzyosobowym wybrane przez Organizatora spośród jego pracowników, po zakończeniu Konkursu wybierze Uczestników Konkursu (dalej: „**Zwycięzcy**”), –których Zadanie Konkursowe wyróżnia się: kreatywnością, oryginalnością lub promocją pozytywnych zachowań, postaw lub cech.
3. W Konkursie wyłonionych zostanie 3 Zwycięzców.
4. Decyzja Jury co do wyłonienia Zwycięzców jest ostateczna.
5. Nagrodą w Konkursie (dalej: „**Nagroda**”) są 3 zestawy, składające się z:
 - a. Fotel gamingowy G4M3R Kalari o wartości 1599 zł
 - b. Voucher na przejazd samochodem Tesla o wartości 499 zł
 - c. Obudowa SilentiumPC Ventum VT4V EVO TG ARGB o wartości 349 zł
 - d. Chłodzenie cieczą SilentiumPC Navis F240 ARGB o wartości 419 zł
 - e. Zasilacz SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750W o wartości 455 zł
6. Każdy Zwycięzca może otrzymać tylko jedną Nagrodę, na którą składają się wszystkie wskazane w powyższym punkcie gratyfikacje.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania w trakcie trwania Konkursu Nagrody Dodatkowej, którą będzie koszulka z limitowanej edycji koszulek, nawiązująca do tematyki Konkursu i marki organizatora, zawierająca numer seryjny oraz hashtag #justjoinit. Nagroda Dodatkowa może zostać przyznana, według uznania Organizatora, Uczestnikom Konkursu, którzy przesłali Zadanie Konkursowe. Zasady przyznawania Nagrody stosuje się odpowiednio do Nagrody Dodatkowej. Wartość Nagrody Dodatkowej wynosi ok. 50 zł
8. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w dniu 13.09.2022 r. w formie materiału video zrealizowanego przez Organizatora. Materiał video będzie zawierał zwycięskie Zadania Konkursowe. Zwycięzcy zostaną poproszeni o przesłanie danych kontaktowych w wiadomości prywatnej na profilu Organizatora w serwisie internetowym lub portalu społecznościowym, na którym zostało przesłane zwycięskie Zadanie Konkursowe.

9. Organizator może poinformować zwycięzcę również w formie komentarza do Zadania Konkursowego. Wówczas uczestnik zobowiązany będzie o przesłanie danych kontaktowych w wiadomości prywatnej na Profilu Organizatora w Serwisie, z którego dokonane zostało zgłoszenie konkursowe.
10. Zwycięzca zobowiązany jest umożliwić Organizatorowi komunikację za pośrednictwem wiadomości prywatnych w Serwisie, z którego dokonane zostało zgłoszenie konkursowe w celu poinformowania go o wygranej oraz dalszej procedurze związanej z odbiorem Nagrody. W przypadku braku kontaktu ze strony Zwycięzcy w ciągu 3 dni od daty ogłoszenia wyników, Organizator Konkursu ma możliwość przyznania nagrody innemu Uczestnikowi.
11. Organizator ma prawo do opublikowania informacji o wynikach Konkursu na portalach społecznościowych, z podaniem imienia i nazwiska lub nazwy użytkownika Zwycięzcy Konkursu, jak również jego wizerunku wyłącznie za zgodą Zwycięzcy. Wyrażenie zgody jest dobrowolne i nie wpływa na możliwość uzyskania Nagrody.
12. Nagrody będą wysyłane w ciągu 10 dni od daty udostępnienia przez Uczestnika Konkursu danych niezbędnych do wysyłki Nagrody.
13. W przypadku gdy Zwycięzca będzie zobowiązany do odprowadzenia podatku dochodowego od otrzymanej Nagrody, Nagroda zostanie powiększona przez Organizatora Konkursu o nagrodę pieniężną o wysokości 11,11% wartości Nagrody, celem pokrycia podatku dochodowego należnego od Zwycięzcy.
14. W przypadku, o którym mowa powyżej, nagroda pieniężna zostanie potrącona na poczet należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, o którym mowa art. 30 ust. 1 pkt. 2 Ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych. Kwota podatku, o którym mowa powyżej, nie zostanie wydana Laureatowi, a zostanie odprowadzona do właściwego urzędu skarbowego. Laureat nie jest uprawniony do żądania wypłaty dodatkowej nagrody pieniężnej.
15. Nagroda nie podlega wymianie ani zamianie, w szczególności na ekwiwalent pieniężny.

§ 4.

POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Reklamacje należy kierować na adres mailowy: marketing@justjoin.it, wpisując w tytule wiadomości „Konkurs justbluescreenit”.
2. Zgłoszenie reklamacyjne musi zawierać dane personalne zgłaszającego, tj. login oraz adres e-mail oraz przyczynę reklamacji, treść żądania reklamującego oraz opis okoliczności uzasadniających reklamację.
3. Osoba wnosząca reklamację zostanie powiadomiona o jej rozstrzygnięciu za pośrednictwem wiadomości e-mail najpóźniej w terminie 21 dni od daty otrzymania reklamacji przez Organizatora.
4. Po wyczerpaniu postępowania reklamacyjnego osobie wnoszącej reklamację przysługuje prawo dochodzenia roszczeń w postępowaniu sądowym według przepisów powszechnie obowiązującego prawa.

§ 5.

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu (zwanych dalej również „**Podmiotami danych**”) jest Organizator.
2. Podmiot danych może skontaktować się z Organizatorem poprzez wysłanie pisma na adres siedziby Organizatora lub za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: marketing@justjoin.it.
3. Dane osobowe Podmiotów danych będą przetwarzane na podstawie:
 - (1) art. 6 ust. 1 lit. a) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 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 (dalej w skrócie „**RODO**”), tj. na podstawie zgody Podmiotu danych na przetwarzanie danych osobowych Podmiotu danych w celu umożliwienia udziału w konkursie oraz jeżeli Podmiot danych będący Zwycięzcą udzieli takiej zgody, w celu opublikowania informacji o wynikach Konkursu na portalach społecznościowych Organizatora, w tym Serwisie Facebook;
 - (2) art. 6 ust. 1 lit. c) RODO w celu wypełnienia obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze z mocy przepisów podatkowych, jeżeli Podmiot danych będący Zwycięzcą będzie zobowiązany do odprowadzenia podatku dochodowego od otrzymanej Nagrody lub jeżeli Organizator będzie zobowiązany do prowadzenia ewidencji osób nagrodzonych, o której mowa w art. 7 ust. 4 pkt 1) ustawy dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 685 z późn. zm.);
 - (3) art. 6 ust. 1 lit. c) RODO w celu wypełnienia obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze w związku ze zgłoszeniem przez Podmiot danych reklamacji w celu przyjęcia, rozpatrzenia oraz odpowiedzi na otrzymaną reklamację.
4. Dane osobowe Podmiotu danych będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji celów, dla których zostały zebrane. W szczególności:
 - (1) w przypadku, o którym mowa w pkt. 3. ppkt 1). powyżej – przez okres trwania Konkursu oraz następnie 10 dni od dnia zakończenia Konkursu i wysłania Nagród;
 - (2) w przypadku, o którym mowa w pkt. 3 ppkt 2). powyżej – przez okres wymagany przepisami prawa;
 - (3) w przypadku, o którym mowa w pkt. 3. ppkt. 3). powyżej – przez okres jednego roku od dnia załatwienia reklamacji.
5. Podmiotowi danych przysługuje prawo do żądania od Organizatora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych, jeżeli dane te są przetwarzane w sposób zautomatyzowany.
6. W przypadkach, o których mowa w pkt. 3. ppkt 1). powyżej Podmiot danych może cofnąć udzieloną zgodę na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie za pośrednictwem wszystkich dostępnych kanałów komunikacji z Organizatorem. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania danych osobowych dokonanego przed takim cofnięciem. Cofnięcie zgody na przetwarzanie danych osobowych jest jednoznacznie z wycofaniem się z uczestnictwa w Konkursie.

7. Podmiotowi danych przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez Organizatora.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie uniemożliwi Podmiotowi danych wzięcie udziału w Konkursie. W przypadku, o którym mowa w pkt. 3 ppkt 2) i pkt. 3 ppkt 3) powyżej podanie danych jest obowiązkiem wynikającym z przepisów prawa.
9. Do przetwarzania danych osobowych Uczestników Konkursu stosuje się – w zakresie nieuregulowanym odmiennie w niniejszym punkcie – postanowienia Polityki Prywatności Serwisu Facebook, dostępnej pod adresem: <https://www.facebook.com/about/privacy>.
10. Zwycięzca może być poproszony o podanie swoich dodatkowych, niezbędnych do wysłania nagrody, danych osobowych za pośrednictwem Formularza Google. Korzystanie przez Organizatora z formularza Google oznacza, że dane osobowe Zwycięzcy zawarte w ww. formularzu mogą być przetwarzane przez podmioty z grupy Google, w tym w szczególności Google Ireland Limited. Podmioty z grupy Google LLC, w tym w szczególności Google Ireland Limited mogą potencjalnie przesyłać dane osobowe Zwycięzcy podane w formularzu Google poza obszar Europejskiego Obszaru Gospodarczego. Podmioty te stosują zatwierdzone przez Komisję Europejską Standardowe Klauzule umowne stanowiące mechanizmy prawne dotyczące transferu danych z Unii Europejskiej. Standardowe klauzule umowne są stosowne również w umowach pomiędzy spółkami z jednej grupy kapitałowej. Więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych przez podmioty z grupy Google LLC znajduje się w polityce prywatności Google dostępnej pod adresem: <https://policies.google.com/privacy?hl=pl>.

§ 6.

PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnik poprzez przesłanie Zadania Konkursowego udziela Organizatorowi nieodpłatnej i niewyłącznej licencji na korzystanie z autorskich praw majątkowych do Zadania Konkursowego, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na wszystkich znanych w chwili przesłania Zadania Konkursowego polach eksploatacji, w szczególności:
 - (1) wykorzystywania, w tym w szczególności wykorzystywania w celu promowania i oferowania produktów i usług Organizatora,
 - (2) kopiowania,
 - (3) modyfikowania
 - (4) utrwalanie i zwielokrotnianie techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego i techniką cyfrową,
 - (5) wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
 - (6) publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, nadawanie i reemitowanie, publiczne udostępnienie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności w sieci Internet.
2. Organizator ma prawo upoważnienia osób trzecich do korzystania z Zadania Konkursowego w zakresie, o którym mowa w punkcie 1 niniejszego paragrafu.

3. Organizator z chwilą uzyskania licencji, o której mowa w punkcie 1. niniejszego paragrafu, nabywa prawo do wykonywania praw zależnych na wszystkich polach eksploatacji tam wskazanych.

§ 7.

ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKA KONKURSU

1. Uczestnik Konkursu przyjmuje do wiadomości, że jeśli jego Zadanie Konkursowe naruszy prawa osoby trzeciej, w szczególności autorskie prawa niemajątkowe, majątkowe lub dobra osobiste, może zostać zobowiązany do dopełnienia czynności potrzebnych do usunięcia skutków takiego naruszenia, w szczególności do złożenia publicznie oświadczenia o odpowiedniej treści i formie, jak również do zapłaty sumy pieniężnej z tytułu odszkodowania lub zadośćuczynienia na rzecz osoby trzeciej, albo na wskazany przez osobę trzecią cel społeczny.
2. W wypadku gdy Zadanie Konkursowe opublikowane przez Uczestnika Konkursu okaże się być przedmiotem roszczeń osoby trzeciej, Uczestnik Konkursu zobowiązuje się do zwolnienia z odpowiedzialności Organizatora w związku z dokonany naruszeniem. Oznacza to, że Uczestnik Konkursu uczyni zadość roszczeniom osoby trzeciej, której prawo zostanie naruszone przez Uczestnika Konkursu w związku z publikacją Zadania Konkursowego lub przystąpi do procesu sądowego po stronie Organizatora.
3. Organizatorowi przysługuje w pełni roszczenie regresowe w stosunku do Uczestnika Konkursu, którego Zadanie Konkursowe doprowadziło do naruszenia praw osoby trzeciej, tj. w zakresie, w jakim Organizator spełnił żądania i zrealizuje roszczenia osoby trzeciej wynikające z publikacji i rozpowszechniania tego Zadania Konkursowego.

§ 8.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin niniejszego Konkursu znajduje się na stronie internetowej pod adresem: <https://docs.google.com/document/d/13asmI0cL3F80JjKKvWn4z8kRfUnClrLf/edit?usp=sharing&oid=113969585506510365132&rtpof=true&sd=true>
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem 18.08.2022 r.