

REGULAMIN KONKURSU

„ODPOCZYWAJ NA WSI - W ZAGRODACH EDUKACYJNYCH”

§1 POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Niniejszy Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa warunki, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą **„Odpoczywaj na wsi - w Zagrodach Edukacyjnych”** (dalej: „Konkurs”).
2. Celem Konkursu jest promocja walorów turystyki krajowej na obszarach wiejskich oraz możliwości odpoczynku i rekreacji oferowanych przez zagrody edukacyjne i gospodarstwa agroturystyczne (dalej: „Zagrody”).
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

1. Konkurs jest organizowany na terytorium Polski. Dostęp do aplikacji konkursowej (dalej: „Aplikacja”) mają wszyscy użytkownicy portalu Facebook.com za pośrednictwem Strony „Fanpage” Organizatora.
2. Uczestnikiem Konkursu może być osoba spełniająca następujące kryteria:
 - osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat (pełnoletnia),
 - posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
 - 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 imię i nazwisko Uczestnika,
 - wyrazi zgodę na udział w Aplikacji,
 - wyrazi zgodę na autoryzację swoich danych przez Aplikację za pomocą dialogu autoryzacji,
 - zapozna się z niniejszym Regulaminem i zaakceptuje go poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola w Aplikacji.
3. 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.).
4. 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.

5. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.

§3 CHARAKTER ORAZ HARMONOGRAM KONKURSU

1. Konkurs obejmuje quiz wiedzy o działalności edukacyjnej gospodarstw wiejskich, walorach turystycznych obszarów (subregionów), na których zlokalizowane są Zagrody, o atrakcjach dla turystów proponowanych przez same Zagrody oraz o ofercie Ogólnopolskiej Sieci Zagród Edukacyjnych.
2. Konkurs rozpoczyna się w dniu 18.08.2016 2015 roku i trwa przez 6 dni do dnia 23.08.2016 roku zgodnie z następującym harmonogramem:

Dzień 1	18.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Inauguracja konkursu (post)• Post z zapowiedzią quizu oraz informacją o Ogólnopolskiej Sieci Zagród Edukacyjnych• Post ze wskazaniem źródeł wiedzy służącej do rozwiązania quizu
Dzień 2	19.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Posty z informacją o uruchomieniu Aplikacji oraz informacją o Zagrodach
Dzień 2/3	godz. 23:59 w nocy 19/20.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Uruchomienie Aplikacji służącej do rozwiązywania quizu konkursowego przez Uczestników
Dzień 3	20.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Rozwiązywanie quizu przez Uczestników – poprzez Aplikację• Posty z informacją o możliwości rozwiązywania quizu poprzez Aplikację oraz informacjami o Zagrodach
Dzień 4	21.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Rozwiązywanie quizu przez Uczestników – poprzez Aplikację• Posty z informacją o możliwości rozwiązywania quizu poprzez Aplikację oraz informacjami o Zagrodach
Dzień 5	22.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Rozwiązywanie quizu przez Uczestników – poprzez Aplikację• Posty z informacją o terminie zamknięcia Aplikacji do rozwiązywania quizu oraz informacjami o Zagrodach
Dzień 5/6	godz. 23:59 w nocy 22/23.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Zamknięcie Aplikacji służącej do rozwiązywania quizu konkursowego przez Uczestników
Dzień 6	23.08.2016	<ul style="list-style-type: none">• Ogłoszenie wyników konkursu i zwycięzców. Zakończenie konkursu.

3. Konkurs odbywa się na profilu (Fanpage) Organizatora w portalu Facebook <https://www.facebook.com/PolskaOrganizacjaTurystycznaOficjanlyFanPage?fref=ts>, na którym publikowane będą posty dotyczące Konkursu oraz osadzona zostanie Aplikacja służąca do rozwiązywania quizu przez uczestników.
4. Źródłami wiedzy niezbędnej do rozwiązania quizu będą artykuły i materiały zamieszczone na stronach internetowych, w tym Organizatora, Zagród, Partnerów Organizatora, portalach turystycznych i innych. W postach dotyczących Konkursu zostaną podane linki do odpowiednich źródeł.
5. Rozwiązywanie quizu rozpoczyna się o godzinie 23:59 w nocy z 2. na 3 dzień konkursu, trwa przez trzy dni (dzień 3., 4. i 5.) i jest możliwe do godziny 23:59 w nocy z 5. na 6. dzień konkursu.
6. Do realizacji zadania konkursowego służy dedykowana Aplikacja w serwisie Facebook. Aby rozwiązać quizy, 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 Par. 2 ust. 2.

§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. Quiz składa się z 12 pytań.
3. Do każdego pytania w quizach przyporządkowane jest po 3 (trzy) odpowiedzi, w tym tylko jedna prawidłowa (zasada testu jednokrotnego wyboru), którą powinien wskazać Uczestnik.
4. Kryterium oceny realizacji zadania konkursowego przez Uczestników są – łącznie – czas rozwiązywania quizu oraz liczba wskazań prawidłowych odpowiedzi. Rolą Uczestników jest więc udzielenie jak największej liczby prawidłowych odpowiedzi w jak najkrótszym czasie.
5. 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 (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.
6. Z uzyskiwanych przez Uczestników wyników rozwiązywania każdego z quizów, 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.
7. Każdy z Uczestników może podjąć 3 próby rozwiązania quizu, przy czym trzykrotne rozwiązywanie quizu nie jest obowiązkowe. Uczestnik może - ale nie musi - podejmować kolejne próby (nie więcej niż 3), aby spróbować polepszać swoje wyniki. 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.
8. 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. 2.

§5 NAGRODY I ZWYCIĘZCY

1. Nagrodami w Konkursie są vouchery na pobyty w Zagrodach:
 - a) Nagroda dla zdobywcy **pierwszego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „**Dereniówka**” – Zagroda Edukacyjna (Lubiechnia Wielka koło Rzepina, woj. lubuskie) dla 3 osób (1 nocleg, pełne wyżywienie);
 - b) Nagroda dla zdobywcy **drugiego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał drugi w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „**Uroczysko Kępa**” - Zagroda Edukacyjna (Borszyce, woj. łódzkie) dla 5 osób (2 noclegi, śniadania);
 - c) Nagroda dla zdobywcy **trzeciego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał trzeci w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie Agroturystyka „**Trzy Świerki**” (Galwiecie, woj. warmińsko-mazurskie) dla 2 osób (2 noclegi, śniadania i obiadokolacje);
 - d) Nagroda dla zdobywcy **czwartego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał czwarty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „**Zaczarowane Wzgórze**” – Zagroda Edukacyjna (Czasław, woj. małopolskie) dla 2 osób dorosłych i 2 dzieci (1 nocleg, pełne wyżywienie);
 - e) Nagroda dla zdobywcy **piątego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał piąty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „**Dworek Tradycja**” – Zagroda Edukacyjna (Bełczna, woj. zachodniopomorskie) dla 2 osób (1 nocleg, pełne wyżywienie);

- f) Nagroda dla zdobywcy **szósteo miejsca** – Uczestnika, który uzyskał szósty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt w obiekcie Agroturystyka **GRATKA** (Celiny, woj. świętokrzyskie) dla 2 osób (2 noclegi, śniadania i obiadokolacje);
 - g) Nagroda dla zdobywcy **siódmego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał siódmy w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt w obiekcie **Mazowieckie Sióło Julianówka** – Zagroda Edukacyjna (Julianów, woj. mazowieckie) dla 2 osób dorosłych i 2 dzieci (1 nocleg, śniadania);
 - h) Nagroda dla zdobywcy **ósmego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał ósmy w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie Gospodarstwo agroturystyczne „**U Waldka**” – Zagroda Edukacyjna (Ostromęczyn Kolonia, woj. mazowieckie) dla 2 osób (1 nocleg, pełne wyżywienie);
 - i) Nagroda dla zdobywcy **dziwiątego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał dziewiąty w kolejności najlepszy wynik w quizie: pobyt weekendowy w obiekcie „**Dziubyniłka**” - Łemkowska Zagroda Edukacyjna (Gładyszów, woj. małopolskie) dla 2 osób (2 noclegi, bez śniadań i wyżywienia);
 - j) Nagroda dla zdobywcy **dziesiątego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał dziesiąty w kolejności najlepszy wynik w quizie: udział w warsztatach ogrodniczych – dla grupy 5 osób, termin do uzgodnienia - do końca września 2016 r., miejsce: Ogrody Pokazowe i Motylarnia „**Ogrody Markiewicz**” - Zagroda Edukacyjna (Marcinkowo, woj. warmińsko-mazurskie);
 - k) Nagroda dla zdobywcy **jedenastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał jedenasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: udział w grach i zabawach terenowych w wierzbowych labiryntach z udziałem animatorów – dla grupy 5 osób, termin do uzgodnienia (do października 2016 lub w okresie maj-październik 2017); miejsce: Gospodarstwo Edukacyjne **W LABIRYNTACH** (Paproty, woj. zachodniopomorskie);
 - l) Nagroda dla zdobywcy **dwunastego miejsca** – Uczestnika, który uzyskał dwunasty w kolejności najlepszy wynik w quizie: udział w warsztatach plecionkarskich - dla grupy 5 osób, termin do uzgodnienia - do końca października 2016 r., miejsce: **Mazowieckie Sióło Julianówka** (Julianów, woj. mazowieckie) oraz **koziólek z siana** – dzieło twórczyni ludowej z Ziemi Mińskiej.
2. W związku z tym, że wartość każdej z nagród 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 formie imion i nazwisk, jakimi posługują się w serwisie Facebook, zostanie opublikowana w formie wpisu w Aplikacji lub dodatkowych aplikacjach na portalu Facebook.
 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 nagród od pierwszej do dziewiątej włącznie (wymienionych w ust. 1 od lit. a) do lit. i) – tj. pobytów w Zagrodach, ich zdobywcy zobowiązani są do:
 - a) Skontaktowania się z Realizatorem Konkursu - w ciągu 3 dni roboczych (w rozumieniu Regulaminu dni robocze to dni tygodnia od poniedziałku do piątku za wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy od daty ogłoszenia wyników konkursu - zakończenia Konkursu (liczonych od dnia następnego po dniu ogłoszenia wyników – zakończenia Konkursu), drogą mailową na adres biuro@apmir.org w celu dokonania ustaleń w zakresie przekazania voucherów w formie elektronicznej. 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.
- b) Po otrzymaniu vouchera od Realizatora: skontaktowania się z Zagrodą, którego dotyczy nagroda, w celu uzgodnienia terminu realizacji nagrody (pobytu). Kontakt z Zagrodą winien nastąpić w terminie do 3 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 Zagrodą w podanym terminie, oznacza rezygnację przez Uczestnika z nagrody i nie będą mu przysługiwać z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora, Realizatora ani Zagrody.
8. W celu realizacji nagrody dziesiątej do jedenastej (wymienionych w ust. 1 lit. j), k) i l) – tj. udziału w warsztatach oraz grach i zabawach terenowych), ich zdobywcy zobowiązani są do:
- a) Skontaktowania się z Realizatorem Konkursu - w ciągu 3 dni roboczych (w rozumieniu Regulaminu dni robocze to dni tygodnia od poniedziałku do piątku za wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy od daty ogłoszenia wyników konkursu - zakończenia Konkursu (liczonych od dnia następnego po dniu ogłoszenia wyników – zakończenia Konkursu), drogą mailową na adres biuro@apmir.org w celu dokonania ustaleń w zakresie przekazania voucherów w formie elektronicznej. 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.
- b) Po otrzymaniu vouchera od Realizatora: skontaktowania się z Zagrodą, w którym przeprowadzane będą warsztaty lub gry i zabawy terenowe, w celu potwierdzenia udziału w nich oraz uzgodnienia godziny. Kontakt taki musi nastąpić najpóźniej na 14 dni przed terminem odbywania się warsztatów. Brak kontaktu ze strony Uczestnika z Zagrodą w podanym terminie, oznacza rezygnację przez Uczestnika z nagrody i nie będą mu przysługiwać z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora, Realizatora ani Zagrody.
9. Organizator oraz Realizator zastrzegają sobie możliwość samodzielnego skontaktowania się ze zdobywcami nagród poprzez serwis Facebook.
10. W terminie do 3 dni od dnia zakończenia pobytu w Zagrodzie lub – odpowiednio - udziału w warsztatach lub grach i zabawach terenowych (tj. realizacji nagrody), Uczestnik-zdobywca nagrody zobowiązany jest przesać na adres biuro@apmir.org fotografię wykonaną przed obiektem Zagrody, z widocznym jego oznakowaniem (napis-nazwa, logo itp.) oraz wizerunkiem Uczestnika-zdobywcy nagrody lub – odpowiednio – fotografię wykonaną w miejscu warsztatów lub gier i zabaw terenowych, z widocznymi wizerunkami osób uczestniczących i swoim oraz widocznym przedmiotem wykonywanym podczas warsztatów lub gier i zabaw terenowych. Zwycięzcy wyrażają jednocześnie zgodę na publikację tych fotografii oraz wizerunków swoich oraz osób wraz z którymi realizowali nagrodę, uwidocznionych na przedmiotowych fotografiach, w materiałach informacyjnych dotyczących Konkursu.

§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, za wyłączeniem tych, o których mowa w §4 ust. 5 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 Organizatora 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 zleciennodawcą 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 uzyskaniem 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,
 - f) stosujących wulgaryzmy, używających treści obrażających mniejszości narodowe bądź seksualne lub przekonania religijne, seksistowskich i nieobyczajnych,

- g) 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 niniejszego paragrafu 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 stronach Organizatora, w tym pod adresem www.polska.travel.
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.