

Regulamin

uczestnictwa w Klubie Testerów

§ 1.

Informacje ogólne

1. Niniejszy Regulamin uczestnictwa w projekcie Klub Testerów, wraz z regulaminem z serwisu focus.pl (dalej „**Serwis**”), dostępnym pod adresem <http://www.focus.pl>, stanowiącymi Załącznik do niniejszego Regulaminu, określają zasady udziału w projektach Klubu Testerów (dalej „**Projekty**”) organizowanych przez administratora serwisu focus.pl - Burda Media Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie przy ul. Marynarskiej 15, 02-674 Warszawa, wpisaną 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: 0000574730, NIP: 897-14-11-483, REGON: 931051710 (dalej „**Administrator**” lub „**Burda**”) - dające możliwość udziału uczestnika w Projektach jako tzw. testerzy/ambasadorzy i testowania oraz oceniania nowych produktów. Regulamin określa również zasady funkcjonowania dodatkowych usług dostępnych w ramach Klubu Testerów, w tym prawa oraz obowiązki uczestników Projektów w ramach Klubu Testerów (dalej „**Uczestnik**”) i Administratora, tryb postępowania reklamacyjnego jak i zasady ochrony danych osobowych.
2. Niniejszy Regulamin ma zastosowanie do wszystkich zarejestrowanych użytkowników Serwisu posiadających stałe konto, którzy zdecydują o przystąpieniu do Klubu Testerów. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania jego postanowień.
3. Usługi świadczone przez Administratora w ramach Klubu Testerów, w tym udział w Projektach oraz rejestracja do Klubu Testerów, mają charakter dobrowolny i nieodpłatny.
4. Przystąpienie do Klubu Testerów i/lub udziału w Projekcie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie.
5. W celu prawidłowego korzystania z wszystkich mechanizmów dostępnych w ramach Serwisu, w tym możliwości rejestracji w Klubie Testerów, niezbędne jest spełnienie następujących wymagań technicznych:
 - a) urządzenie (np. komputer, smartfon, tablet) z dostępnym połączeniem z siecią Internet;
 - b) przeglądarka internetowa umożliwiająca wyświetlanie na ekranie komputera dokumentów hipertekstowych (HTML) powiązanych w sieci Internet przez sieciową usługę WWW, obsługującej język oprogramowania JavaScript oraz umożliwiającą zapis plików Cookie;
 - c) w przypadku użytkowników dokonujących rejestracji, biorących udział w Projekcie i/lub zamawiających newsletter – posiadanie konta poczty elektronicznej (adresu e- mail);
 - d) Adobe Flash Player lub inna wtyczka (plugin) zainstalowana w przeglądarce internetowej zapewniająca możliwość odtwarzania animacji wykonanej w technologii Flash.

§ 2.

Przystąpienie do Klubu Testerów

1. Przed przystąpieniem do Klubu Testerów i udziałem w Projektach każdy Uczestnik powinien zapoznać się z niniejszym Regulaminem.
2. Aby przystąpić do Klubu Testerów należy zarejestrować się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego do Klubu Testerów, udostępnionego w Serwisie.
3. Uczestnictwo w Klubie Testerów, w tym udział w Projektach, jest przewidziane wyłącznie dla tych Uczestników Serwisu, którzy wyrażą wolę przystąpienia do Klubu Testerów poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego Klubu Testerów.

4. Z zastrzeżeniem zdania następnego, Uczestnikami Klubu Testerów, w tym biorącymi udział w Projektach, mogą być wszystkie osoby fizyczne, przy czym nieletni i/lub osoby nie posiadające pełnej zdolności do czynności prawnych, składając opisane w niniejszym Regulaminie oraz formularzu rejestracyjnym oświadczenia i udzielając Administratorowi i/lub podmiotom trzecim opisanych w nich praw i upoważnień oświadczają, że uzyskały stosowne zgody przedstawicieli ustawowych/prawnych na udział w Klubie Testerów na zasadach określonych niniejszym Regulaminem, złożenie w/w oświadczeń oraz przekazanie praw i upoważnień. W przypadku niektórych Projektów, Administrator może przewidzieć dodatkowe wymogi udziału w nich, w tym ograniczyć możliwość wzięcia w nich udziału wyłącznie dla osób pełnoletnich, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zgodnie z osobnym regulaminem takiego Projektu.
5. Aby zarejestrować się w Klubie Testerów należy wypełnić w sposób kompletny i zgodny z prawdą oraz wysłać zgodnie z podanymi informacjami formularz rejestracyjny. Uczestnik oświadcza, że dane podawane przez niego podczas procesu rejestracji są prawdziwe. W szczególnie uzasadnionych sytuacjach mogących wzbudzać podejrzenie o podaniu nieprawdziwych danych, Administrator może uzależnić rejestrację Uczestnika od uwiarygodnienia podanych przez niego danych.
6. W wyniku prawidłowej rejestracji Uczestnik uzyskuje dostęp do Konta Klubu Testerów przypisanego do niego w formularzu rejestracyjnym i możliwość udziału w Klubie Testerów, w tym w ogłaszanych Projektach. Uczestnik uzyskuje dostęp do Konta po podaniu w Serwisie swojego adresu e-mailowego i hasła (logowanie).
7. Konto zawiera dane Uczestnika podane przez niego w formularzu rejestracyjnym. W przypadku późniejszej zmiany jakichkolwiek z tych danych Uczestnik powinien zaktualizować swój profil.
8. Każda osoba może utworzyć tylko jedno Konto, nie dopuszczalne jest odstępowanie, użyczenie, odsprzedawanie ani w żaden inny sposób zbywanie swojego Konta innym osobom bądź przekazywanie innym osobom hasła do swojego Konta. Hasło stanowi zabezpieczenie przed dostępem osób trzecich do konta Uczestnika. Aby zabezpieczyć się przed ewentualnymi próbami włamania na Konto, Uczestnik nie powinien w hasle używać wyrazów lub informacji związanych z Kontem. Dla celów bezpieczeństwa hasło powinno zawierać zarówno litery, jak i cyfry. Jeżeli Uczestnik loguje się do Serwisu korzystając z komputera osób trzecich, nie powinien zapisywać hasła dostępu do Serwisu.
9. Administrator może odmówić utworzenia Konta o określonej nazwie, jeżeli jest ona już używana w ramach Serwisu, Klubu Testerów lub jeżeli Administrator poweźmie uzasadnioną, wiarygodną informację, że jest ona sprzeczna z prawem, Regulaminem, dobrymi obyczajami lub narusza dobra osobiste.
10. Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z założonego przez siebie Konta w sposób zgodny z obowiązującym prawem, normami społecznymi i obyczajowymi oraz postanowieniami niniejszego Regulaminu i Regulaminu serwisu focus.pl.
11. Administratorowi przysługuje prawo do czasowego zablokowania lub trwałego usunięcia Konta Uczestnika oraz wykluczenia Uczestnika z Klubu Testerów i/lub z Projektu/Projektów w przypadku, gdy:
 - a) Uczestnik wykorzystuje Konto lub podejmuje inne czynności w sposób sprzeczny z obowiązującymi przepisami prawa i/lub postanowieniami niniejszego Regulaminu;
 - b) zastosowany przez Uczestnika Nick (nazwa konta) narusza przepisy prawa, prawa osób trzecich (w tym prawa autorskie i pokrewnych oraz prawa osobiste) i/lub dobre obyczaje;

c) bezpieczeństwo Konta Uczestnika jest zagrożone; w takiej sytuacji Administrator może uzależnić dalsze korzystanie z Konta przez Uczestnika od dokonania zmiany hasła dostępowego do tego Konta. Po dokonaniu zmiany hasła Uczestnik odzyskuje dostęp do pierwotnego Konta.

12. Jeśli Konto danego Uczestnika zostało usunięte z przyczyn wskazanych w niniejszym Regulaminie, w szczególności określonych w pkt. 11 powyżej, Administrator jest uprawniony do umożliwienia innym Uczestnikom stosowania loginu (nazwy Konta) należącego do Uczestnika zamkniętego Konta. Po usunięciu Konta nie ma możliwości jego przywrócenia.

13. Administrator zastrzega sobie prawo do korzystania z podanego przez Uczestnika adresu email do komunikacji z Uczestnikiem w celu weryfikacji statusu jego Konta, jak również w innych sprawach związanych z uczestnictwem w Klubie Testerów, w tym z udziałem Uczestnika w Projektach.

14. Uczestnik może w każdej chwili usunąć Konto w Serwisie i/lub Konto w Klubie Testerów, poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres klub.testerow@burdamedia.pl, przy czym usunięcie Konta nie skutkuje usunięciem z Serwisu, w tym z ewentualnych jego funkcjonalności przewidzianych wyłącznie dla Uczestników Klubu Testerów, zamieszczonych przez Uczestnika Treści, które będą przechowywane i archiwizowane w Serwisie.

15. Rejestracja do Klubu Testerów nie obliguje Uczestnika do udziału w Projektach.

§ 3.

Udział w Projekcie

1. Projekty mają na celu wyłonienie wśród Uczestników Klubu Testerów osób tzw. „ambasadorów”, które nieodpłatnie przetestują dany produkt lub usługę oraz podzielą się swoją opinią i/lub swoich bliskich przyjaciół, znajomych, rodziny z osobami trzecimi, Administratorem i/lub z podmiotem wskazanym przez Administratora. Opinie i komentarze mogą być prezentowane w formie zamieszczonego komentarza na forach internetowych, blogach, raportu, udziału w badaniach ankietowych, przesłanej Administratorowi informacji e-mail, itp. – zgodnie z informacjami podanymi przez Administratora lub regulaminem danego Projektu. Uczestnikowi Projektu, który został wybrany do udziału w Projekcie do dyspozycji oddane zostaną w celach testowych produkty określonego podmiotu/podmiotów. Uczestnik Projektu ma możliwość bezpłatnego testowania przekazanych produktów, oceniania ich, w tym w ramach Serwisu i polecenia. Uczestnik Projektu w żadnym wypadku nie ma obowiązku stosowania, testowania i oceniania testowanego produktu, przy czym jeśli produkty, względnie informacje o przekazanych do testowania produktach są przez Uczestnika polecane, Uczestnik Projektu zobowiązany jest do wskazania, że jest Uczestnikiem Klubu Testerów i bierze udział w Projekcie. Uczestnik Projektu powinien w takim przypadku zawsze otwarcie wyrażać swoje zdanie na temat produktu, w tym wyrażać swoje zadowolenie, satysfakcję czy też krytykę produktu. Szczegółowe zasady danego Projektu są regulowane każdorazowym dokumentem warunków uczestnictwa w danym Projekcie (regulaminem), które mogą odmiennie regulować w/w kwestie, w tym mogą przewidywać dodatkowe wymogi, jak np. obowiązek wypełnienia i odesłania ankiety wynikowej w określony sposób i w terminie. W przypadku sprzeczności z warunków uczestnictwa w danym Projekcie z postanowieniami niniejszego Regulaminu warunki uczestnictwa w danym Projekcie mają pierwszeństwo zastosowania.

2. Produkty, które Uczestnik Projektu otrzymuje w ramach Projektu od Administratora i/lub od podmiotu trzeciego udostępniającego produkty do Projektu, są wzorami nie przeznaczonymi do sprzedaży. Sprzedaż tych produktów poprzez jakiegokolwiek kanały dystrybucji, w szczególności poprzez internetowe platformy handlowe jest zabroniona.

3. W przypadku niektórych Projektów testowany produkt/testowane produkty muszą zostać zwrócone Administratorowi i/lub podmiotowi trzeciemu udostępniającemu produkty do Projektu, o czym Administrator będzie wyraźnie informować przed rekrutowaniem do udziału w Projekcie. W/w produkty do testu, które zostały przekazane Uczestnikowi Projektu na określony czas, mogą być przez Uczestnika Projektu używane tylko przez ten czas i po jego upływie muszą być niezwłocznie odesłane/przekazane Administratorowi i/lub podmiotowi trzeciemu udostępniającemu produkty do Projektu. Jeżeli czas użytkowania w/w produktów nie został podany, produkt musi zostać zwrócony niezwłocznie po wezwaniu do jego zwrotu. Koszty odesłania ponosi Administrator, chyba że w warunkach uczestnictwa w danym Projekcie wyraźnie zostaną ustalone odmiennie zasady.

4. W Projekcie może wziąć każdy Uczestnik zarejestrowany w Klubie Testerów, pełnoletni, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych i/lub – o ile dany Projekt nie jest skierowany wyłącznie do osób pełnoletnich, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych (o czym Administrator poinformuje na stronie Klubu Testerów i/lub w warunkach uczestnictwa w danym Projekcie) - niepełnoletni lub nie posiadający pełnej zdolności do czynności prawnych za zgodą opiekuna ustawowego/prawnego (przy czym w takim przypadku Uczestnik ten oraz osoby, które z mocy ustawy lub umowy zobowiązane są do nadzoru nad nim, ponoszą pełną odpowiedzialność za jego działania, w szczególności ponoszą pełną odpowiedzialność odszkodowawczą względem Administratora i osób trzecich), który zostanie zakwalifikowany przez Administratora do udziału w danym Projekcie, w oparciu o kryteria istotne z punktu widzenia marketingowego Administratora i/lub podmiotu zlecającego przeprowadzenie Projektu/przekazującego produkty, takie jak w szczególności: wiek, płeć, zainteresowania – podane przez Uczestnika w procesie rejestracji do Klubu Testerów i/lub w formularzu zgłoszenia do Projektu.

5. Zgłoszenie swojego udziału w Projekcie oraz udział w Projektach jest dobrowolny i bezpłatny, Uczestnik samodzielnie podejmuje decyzję o zgłoszeniu swojego udziału w danym Projekcie poprzez przystąpienie do Klubu Testerów i wypełniając stosowny formularz zgłoszeniowy do danego Projektu, przy czym zgłoszenie się do Projektu nie oznacza automatycznego przyjęcia Uczestnika do Projektu, Uczestnicy Projektów będą wybierani w oparciu o kryteria wskazane w pkt. 4.

6. O ile jest przewidziana taka funkcja, aby zgłosić swój udział w Projekcie należy zapoznać się z warunkami uczestnictwa w danym Projekcie oraz wypełnić w sposób kompletny i zgodny z prawdą oraz wysłać zgodnie z podanymi informacjami formularz zgłoszeniowy. W szczególnie uzasadnionych sytuacjach mogących wzbudzać podejrzenie o podaniu nieprawdziwych danych, Administrator może uzależnić zakwalifikowanie Uczestnika do Projektu od uwiarygodnienia podanych przez niego danych. W przypadku braku funkcji, o której mowa w niniejszym pkt. 6, Administrator samodzielnie kontaktuje się z wybranymi Uczestnikami z propozycją udziału w danym Projekcie.

7. Uczestnik, który zostanie zakwalifikowany do udziału w Projekcie zostanie powiadomiony o tym drogą elektroniczną, na adres mailowy wskazany w formularzu rejestracyjnym, lub telefonicznie wraz z informacją o kolejnych czynnościach jakie powinien wykonać.

8. Uczestnik, biorący udział w Projekcie jest zobowiązany do udziału w Projekcie w sposób zgodny z obowiązującym prawem, normami społecznymi i obyczajowymi oraz postanowieniami niniejszego Regulaminu, jak również regulaminu tegoż Projektu.

9. Opinie oraz inne treści przekazane/opublikowane przez Uczestnika Projektu mogą być wykorzystywane, w tym porównywane z opiniami i wynikami innych Uczestników Projektu, oraz przekazywane podmiotom upoważnionym przez Administratora, zgodnie z postanowieniami § 4 poniżej.

10. Uczestnik, biorący udział w Projekcie może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Projekcie poprzez wysłanie wiadomości e-mail pod adres: klub.testerow@burdamedia.pl, przy czym w przypadku produktów, o których mowa w pkt. 3 powyżej, Uczestnik jest zobowiązany do ich zwrotu zgodnie z procedurą opisaną w pkt. 3 i/lub w warunkach uczestnictwa w danym Projekcie.

11. Administratorowi przysługuje prawo do wykluczenia Uczestnika z Projektu i/lub usunięcia Konta Uczestnika w przypadku, gdy Uczestnik Projektu bierze udział w Projekcie w sposób sprzeczny z obowiązującymi przepisami prawa i/lub postanowieniami niniejszego Regulaminu lub szczególnych warunków uczestnictwa w Projekcie.

§ 4.

Treści oraz własność intelektualna

1. Uczestnicy Klubu Testerów, w tym biorący udział w Projektach, - o ile jest to przewidziane w Serwisie - mogą samodzielnie zamieszczać w Serwisie, na podstronach Klubu Testerów i/lub dostarczać Administratorowi m.in. poprzez inne platformy internetowe, dowolne treści, w tym opinie o produktach testowanych w ramach Projektów (w szczególności filmy, pliki multimedialne, audiowizualne, graficzne, muzyczne, tekstowe, zdjęcia, linki do innych stron internetowych, komentarze, opinie, obrazki, wypełnione ankiety, itp. – dalej „Treści”), w tym w ramach forum, korzystając w tym celu m.in. z gotowego formularza/ankiety. Treści zamieszczane/dostarczane przez Uczestnika muszą być zgodne z przepisami prawa i niniejszym Regulaminem, przy czym Administrator, jako podmiot dostarczający jedynie platformy technicznej, umożliwiającej Uczestnikom umieszczanie w niej dowolnych Treści skierowanych do szerokiego kręgu odbiorców sieci, nie odpowiada za zgodność tych Treści w szczególności z obowiązującymi przepisami prawa, normami etycznymi, czy też internetową netykietą. Administrator nie weryfikuje zamieszczanych Treści pod kątem ich zgodności z przepisami prawa, prawdziwości, rzetelności i skuteczności, tym samym nie ingeruje m.in. w przebieg dyskusji, nie odpowiada również za regulamin i politykę ochrony prywatności stosowaną przez właścicieli stron internetowych, na których Uczestnik publikuje Treści lub których linki zostały umieszczone przez Uczestnika, ani za treść informacji tam zawartych. Administrator nie ponosi ponadto odpowiedzialności za następstwa działań podjętych przez Uczestnika oraz osoby trzecie, a stanowiących naruszenie postanowień Regulaminu. Administrator w szczególności nie ponosi odpowiedzialności za prawdziwość i rzetelność informacji podawanych przez Uczestnika. Uczestnik zamieszczający Treści, w tym linki do stron internetowych osób trzecich, rozpowszechnia je na własną odpowiedzialność i jest wyłącznie odpowiedzialny za wszelkie roszczenia osób trzecich z tytułu naruszenia praw tych osób.

2. Zabronione jest publikowanie/dostarczanie jakichkolwiek Treści, które są sprzeczne z prawem polskim i międzynarodowym, postanowieniami niniejszego Regulaminu i/lub Warunków korzystania z serwisu focus.pl, wzywających do nienawiści rasowej, etnicznej, wyznaniowej lub propagujących przemoc, obrażające uczucia innych osób, w tym również uczucia religijne, naruszające prawo do prywatności, promujące i/lub reklamujące produkty i/lub usługi Uczestnika i/lub podmiotów trzecich innych niż Administratora lub wskazanych przez Administratora. Niedopuszczalne jest również zamieszczanie Treści zawierających nagość, pornografię, erotykę oraz treści obsceniczne, treści nieetyczne lub powszechnie uznawane za naganne moralnie i społecznie oraz naruszające podstawowe zasady netykiety. Administrator zastrzega, że w publikowanych samodzielnie przez Uczestnika Treściach nie mogą znaleźć się ponadto naruszające prawa lub interesy Administratora.

3. Zabronione jest ponadto publikowanie/dostarczanie wszelkich Treści: zawierających materiały chronione prawem autorskim bez zgody autora; promujących, zachęcających lub

oferujących instrukcje dotyczące nielegalnej działalności (np. hakerstwa); zawierających nielegalne oprogramowanie, informacje lub inne materiały zawierające szkodliwe lub niszczące elementy (np. wirusy, "konie trojańskie"); powszechnie uznawanych jako SPAM (w tym wielokrotne wstawianie treści z pojedynczymi słowami lub duże ilości pustych wierszy, rozpoczęcie kilku identycznych tematów na forum, itp.).

4. W przypadku, gdyby zamieszczone przez Uczestnika materiały (Treści) były sprzeczne z postanowieniami z pkt. 2 i/lub 3 powyżej, Administrator zastrzega sobie prawo do usuwania ich w każdym czasie. Uczestnik naruszający Regulamin i/lub przyjęte normy (w tym netykiety) może ponadto zostać usunięty z Serwisu, Klubu Testerów i/lub danego Projektu poprzez czasowe zablokowanie lub też trwałe usunięcie Konta Uczestnika. Administrator jest uprawniony również do przekazania posiadanych informacji na temat Uczestnika na żądanie uprawnionych podmiotów, w tym organów państwa w celu prowadzenia przez nich stosownych postępowań, w tym wyjaśniających, stosownie do obowiązujących przepisów prawa.

5. Każdy Uczestnik Klubu Testerów jest uprawniony do poinformowania Administratora o naruszeniu zasad niniejszego Regulaminu w formie elektronicznej na adres: klub.testerow@burdamedia.pl lub listownie na adres Administratora.

6. Uczestnik Klubu Testerów oświadcza, iż wszelkie przesyłane i/lub zamieszczane przez niego Treści, są wolne od jakichkolwiek wad prawnych i nie naruszają żadnych praw osób trzecich oraz mogą być wykorzystywane zgodnie z niniejszym Regulaminem. Ponadto Uczestnik zapewnia, iż Treści te: 1/ są przejawem jego oryginalnej twórczości o indywidualnym charakterze, 2/ nie naruszają praw osób trzecich, nie są obciążone prawami osób trzecich, osoby trzecie nie zgłaszają w tym zakresie żadnych roszczeń, 3/ uzyskał wszelkie zezwolenia lub zgody prawem wymagane (w tym prawa na pozowanie osób i rozpowszechnianie ich wizerunku) na korzystanie z tych materiałów, o ile są one konieczne lub potrzebne dla ich wykorzystywania zgodnie z Regulaminem, 4/ ich wykorzystywanie w Serwisie oraz w ramach licencji, o której mowa w ust. 7 poniżej, nie wymaga ponoszenia wynagrodzeń na rzecz twórców i podmiotów praw pokrewnych, płatnych im z tego tytułu zarówno bezpośrednio, jak i za pośrednictwem organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi lub prawami pokrewnymi. W uzasadnionych przypadkach Administratorowi przysługuje prawo weryfikacji powyższych oświadczeń, w szczególności poprzez zażądanie przedstawienia przez Uczestnika potwierdzenia posiadanych praw oraz uzyskanych zgód osób trzecich. W przypadku, gdyby którekolwiek z oświadczeń Uczestnika, o których mowa w niniejszym Regulaminie okazało się niezgodne z rzeczywistym stanem faktycznym i/lub prawnym całkowitą odpowiedzialność z tego tytułu ponosi Uczestnik, który złożył nieprawdziwe oświadczenie (w szczególności odnoszące się do posiadanych praw do przekazanych/zamieszczonych Treści), a gdyby Administrator poniósł jakąkolwiek szkodę z tego tytułu Uczestnik zobowiązuje się do jej niezwłocznego naprawienia w całości.

7. Uczestnicy Klubu Testerów poprzez przekazanie/zamieszczenie swoich Treści udzielają Administratorowi licencji niewyłącznej na okres 5 lat (z zastrzeżeniem pkt. 8) do bezpłatnego, wielokrotnego wykorzystywania tych Treści bez ograniczeń terytorialnych w następującym zakresie: 1/ utrwalanie i zwielokrotnianie drukiem, w postaci elektronicznej i cyfrowej lub podobną techniką, w tym fotokopiowanie i mikrokopiowanie; 2/ wydawanie (publikowanie) i rozpowszechnianie we wszystkich wydaniach, niezależnie od formy, standardu, systemu lub formatu, bez ograniczenia liczby nakładów, wydań oraz egzemplarzy; obejmuje to także prawo do częściowego lub całkowitego przedruku (przed i po produkcji), w tym na fotokopiach, mikrokopiach i mikroreprodukcjach, a także prawo do powielania w inny sposób; 3/ wprowadzanie do pamięci komputera i sporządzanie kopii takich zapisów dla potrzeb eksploatacji trwałe lub czasowe zwielokrotnianie komputerowego zapisu w całości lub części, jakimikolwiek środkami i w

jakiegokolwiek formie; 4/ wykorzystywanie dla celów marketingowych, w tym reklamy, promocji, oznaczenia lub identyfikacji Administratora oraz podmiotów przez niego upoważnionych, ich produktów i usług oraz innych przejawów ich działalności, a także przedmiotów ich własności; obejmuje to również utrwalanie i zwielokrotnianie poligraficzne oraz wykorzystywanie tych utrważeń zgodnie z postanowieniami niniejszego pkt. 7; utrwalenie audiowizualne jakąkolwiek techniką, niezależnie od standardu, systemu i formatu; nadanie za pomocą wizji lub fonii przewodowej lub bezprzewodowej przy pomocy jakichkolwiek środków technicznych niezależnie od standardu, systemu lub formatu, w tym nadawanie za pośrednictwem satelity; retransmisję przewodową lub bezprzewodową przy pomocy jakichkolwiek środków technicznych, w tym nadawanie za pośrednictwem satelity; wyświetlanie lub publiczne odtwarzanie utrważeń sporządzonych zgodnie z postanowieniami niniejszego pkt. 7; nagrywanie na urządzeniach służących do wielokrotnego odtwarzania za pomocą nośników dźwięku i obrazu, w tym powielania, rozpowszechniania i odtwarzania nagrań, przekazywanie, odtwarzanie i emitowanie w audycjach w środkach masowego przekazu, po utrwaleniu na nośnikach dźwięku i/lub obrazu; 5/ publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym w tym w dowolnych elektronicznym, cyfrowym itp. kanale komunikacji publicznej oraz rozpowszechniania każdego utworu poprzez wprowadzanie utworu do obrotu, publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, nadawanie (we wszystkich technikach, w tym: przewodowo lub bezprzewodowo, naziemnie lub satelitarne), reemitowanie, wprowadzenie do pamięci komputera albo innego urządzenia elektronicznego umożliwiającego komunikowanie, zarówno w sieci przewodowej lub bezprzewodowej, zamkniętej, jak i dostępnej po spełnieniu określonych warunków, powszechnie dostępnej i udostępnianej w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do utworu w miejscu i czasie przez siebie wybranym we wszystkich technikach i technologiach, w tym telekomunikacyjnych, m.in. SMS, IVR, WAP i MMS. 6/ wprowadzanie do obrotu, rozpowszechnianie egzemplarzy oraz ich kopii sporządzonych zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu. Uczestnik/Autor danego utworu (Treści) udziela Administratorowi na podstawie niniejszego postanowienia zezwolenia na korzystanie z zależnych praw autorskich na wszystkich polach eksploatacji wymienionych powyżej, o ile dla eksploatacji w/w Treści na tych polach konieczne lub potrzebne albo wymagane jest stworzenie utworu zależnego, a także zezwolenia na udzielenie wzajemnego i równoczesnego lub samodzielneho opracowania, przeróbki, adaptowania części lub całości, w tym przez nadawanie im różnego rodzaju form (zmienionej, skróconej, poszerzonej lub skondensowanej) z prawem do reprodukcji na nośnikach zapisu (dyskietce, karcie z pamięcią, diapozytywie, slajdzie, mikrofilmie, fotokopii, mikroreprodukcji, nośniku CD, nośniku DVD itp.) oraz z prawem do wykorzystania na nośnikach dźwięku i obrazu. Uczestnik/Autor udziela także Administratorowi zezwolenia na udzielanie dalszych licencji w zakresie nabytych zgodnie z niniejszym pkt. 7 praw do w/w Treści. Uczestnik upoważnia Administratora do dodawania tytułów i podtytułów do Treści oraz umieszczania w treści materiałów dostarczonych przez Uczestnika znaków towarów, logotypów i emblematów, oznaczeń, nazw, itp. należących do Administratora albo podmiotów przez niego wskazanych.

8. Licencja, o której mowa w pkt. 7 powyżej będzie automatycznie przedłużana na dalsze okresy 5-letnie, o ile Uczestnik w terminie co najmniej 30 dni przed upływem tych kolejnych 5 letnich okresów, nie złoży Administratorowi oświadczenia o braku woli jej przedłużenia.

9. Zamieszczone w Serwisie oraz podstronach Klubu Testerów materiały i Treści, jak też pozostałe dokumenty i materiały, które Uczestnik otrzymuje od Administratora i/lub podmiotów trzecich biorących udział w Projekcie, stanowią własność intelektualną chronioną przepisami prawa powszechnie obowiązującego, które mogą być wykorzystywane wyłącznie w zakresie prawem dozwolonym.

§ 5.

Dane osobowe

1. Przetwarzanie danych Uczestników odbywa się w zakresie określonym przepisami ustawy o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018 r. oraz Rozporządzenia 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).
2. Administratorem, czyli podmiotem decydującym o tym, jak będą wykorzystywane dane osobowe podane przez Uczestnika jest Burda Media Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-674), ul. Marynarska 15, tel. +48 22 3603 900, e-mail: kontakt@burdamedia.pl.
3. Szczegółowe informacje dotyczące danych Użytkownika dostępne są pod następującym adresem: https://static.burdamedia.pl/Obowiazek_informacyjny_testy.pdf.

§ 6.

Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące funkcjonowania Klubu Testerów, w tym udziału w danym Projekcie, powinny być zgłaszane pocztą elektroniczną na adres email: klub.testerow@burdamedia.pl lub listownie na adres Administratora. Reklamacja powinna zawierać co najmniej adres elektroniczny lub listowny oraz opis zgłaszanych zastrzeżeń. Prawidłowe reklamacje będą rozpatrywane przez Administratora maksymalnie w terminie 14 dni od otrzymania reklamacji i wysłane na adres email zgłaszającego wskazany w reklamacji lub listowny, w przypadku braku podania przez zgłaszającego reklamację adresu email.
2. Decyzja Administratora co do zgłoszonej reklamacji jest ostateczna, co nie wyłącza prawa Uczestnika do dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

§ 7.

Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie mają zastosowanie odpowiednie przepisy prawa polskiego.
2. Ze względu na stały rozwój technologii internetowej, zmiany ustawodawcze oraz rozwój Serwisu i Klubu Testerów, Administrator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie, pod warunkiem, że nie naruszy to już nabytych praw Uczestnika. O każdorazowej zmianie Administrator poinformuje Uczestnika co najmniej na 30 dni przed wprowadzeniem zmian. Korzystanie przez Uczestnika ze stron/podstron Klubu Testerów po wprowadzeniu zmian w Regulaminie będzie równoznaczne z wyrażeniem przez niego akceptacji na wprowadzone zmiany. W przypadku, gdy Uczestnik nie akceptuje wprowadzonych zmian w Regulaminie powinien usunąć Konto i/lub zaprzestać korzystania z Klubu Testerów.