

Regulamin programu Scrabble® w Szkole oraz Serwisu Internetowego Scrabble® w Szkole

1. DEFINICJE

Wyrażenia użyte w Regulaminie oznaczają:

1. **Dane Osobowe** – dane osobowe wprowadzone do Serwisu, w tym w szczególności przy rejestracji Konta, w szczególności informacje dotyczące określonej lub możliwej do zidentyfikowania osoby fizycznej, przetwarzane przez Mattel w celu prowadzenia Serwisu oraz Programu Scrabble® w Szkole.
2. **Konto** - część Serwisu, udostępniona Użytkownikowi Zarejestrowanemu, wyposażone w identyfikator (login) i hasło zawierające dane Użytkownika.
3. **Mattel – administrator serwisu** Mattel Poland Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (adres: ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa), wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000222011, o kapitale zakładowym w wysokości 50 000 000 zł, REGON 015873848, NIPPL 1132521989.
4. **Nick** - ciąg znaków wprowadzonych przez Użytkownika do Serwisu w trakcie rejestracji Konta służący identyfikacji Użytkownika w ramach Serwisu.
5. **Pakiet Startowy** – pakiet składający się, z dwóch gier Scrabble®.
6. **Program Scrabble® w Szkole** – oznacza organizowany przez Mattel program przeznaczony dla dzieci i młodzieży, którego celem jest popularyzacja Scrabble® jako narzędzia pomocowego w nauczaniu, rozwijaniu umiejętności językowych i logicznego myślenia, a także jako wsparcia w terapii pedagogicznej. Program **Scrabble® w Szkole** organizowany jest w edycjach rozpoczynających się każdorazowo z początkiem października i kończących się w ostatnim dniu danego roku szkolnego, chyba że Mattel postanowi inaczej, z uwzględnieniem w pkt 12.4-5.7 Regulaminu.
7. **Regulamin** - niniejszy dokument określający zasady korzystania z Serwisu oraz zasady udziału w Programie Scrabble® w Szkole, w tym w szczególności prawa i obowiązki Użytkowników i Uczestników.
8. **Serwis** - funkcjonujący pod adresem <http://scrabblewshkole.pl> portal internetowy, którego właścicielem jest Mattel.
9. **Uczestnik** – szkoła (na każdym poziomie nauczania) która została zgodnie z Regulaminem zgłoszona do udziału w Programie Scrabble® w Szkole przez działającego w imieniu tej szkoły nauczyciela posiadającego Konto. Uczestnikami mogą być też jednostki nie posiadające osobowości prawnej na podstawie odrębnej zgody Mattel i na warunkach w tej zgodzie wskazanych.

10. **Użytkownik** - osoba fizyczna korzystająca z Serwisu posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych. Użytkownikiem może być również małoletnia osoba nieposiadająca pełnej zdolności do czynności prawnych, pod warunkiem uzyskania pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego a także małoletnia osoba nie posiadająca zdolności do czynności prawnych pod warunkiem reprezentowania jej przez przedstawiciela ustawowego.
11. **Użytkownik Niezarejestrowany** - Użytkownik, który nie założył Konta w Serwisie.
12. **Użytkownik Zarejestrowany** - Użytkownik, który założył Konto w Serwisie, zgodnie z Regulaminem.
13. **Kółko Scrabble®** - kółko miłośników Scrabble® działającego u danego Uczestnika składające się z uczniów szkoły podstawowej gimnazjum lub średniej i działające w jednej z tego rodzaju szkole, które ma swojego opiekuna będącego nauczycielem, zarejestrowane w Programie Scrabble® przez Użytkownika Zarejestrowanego, który skutecznie zgłosił Uczestnika do udziału w Szkole jest uprawniony do zarejestrowania Kółka Scrabble. Opiekunem Kółka Scrabble® może być również Użytkownik Zarejestrowany, który dokonuje zgłoszenia uczestnika do Programu Scrabble® w Szkole.

2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady Programu Scrabble® w Szkole oraz serwisu Scrabble® w Szkole funkcjonującego pod adresem <http://www.scrabblewzskole.pl>.
2. Akceptując Regulamin, Użytkownik jak i Uczestnik wyrażają zgodę na jego wszystkie warunki i zobowiązuje się do ich przestrzegania. Korzystanie z Serwisu jest jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.

3. KORZYSTANIE Z SERWISU

1. Korzystanie z Serwisu wymaga posiadania przez Użytkownika komputera z dostępem do sieci Internet wraz z oprogramowaniem do jej przeglądania akceptującym pliki typu cookie.
2. Serwis przeznaczony jest do korzystania przez Użytkowników Niezarejestrowanych oraz Użytkowników Zarejestrowanych.
3. Użytkownik może korzystać z Serwisu w zakresie ogólnodostępnym jako Użytkownik Niezarejestrowany oraz po założeniu Konta i zalogowaniu się jako Użytkownik Zarejestrowany w zakresie dostępnym jedynie dla Użytkowników Zarejestrowanych.

4. ZAŁOŻENIE KONTA

1. Utworzenie i korzystanie z Konta jest dobrowolne i bezpłatne.
2. Założenie Konta polega na wypełnieniu odpowiedniego formularza znajdującego się pod adresem <http://www.scrabblewzskole.pl/rejestracja.php>, udzielenia i uzyskania zgód właściwych dla danego formularza oraz akceptacji Regulaminu.
3. Akceptując Regulamin Użytkownik oświadcza i zapewnia, że:
 1. Dane Osobowe podane przez Użytkownika przy rejestracji Konta jak i ewentualnie później zmienione są prawdziwe;
 2. umieszczenie przez Użytkownika Danych Osobowych innych osób było zgodne z prawem, dobrowolne oraz nastąpiło za zgodą tych osób;
 3. Użytkownik wyraża zgodę na otrzymywanie informacji (newsletter) na wskazany przy rejestracji Konta jak i ewentualnie później zmieniony adres e-mail;
4. W celu założenia Konta Użytkownik zobowiązany jest do podania swoich danych osobowych zgodnych z prawdą, w zakresie wskazanym w formularzu rejestracyjnym zgodnie z poniższym:
 1. dla Ucznia – imię i nazwisko, Nick, wiek, adres e-mail;
 2. dla Nauczyciela – imię i nazwisko, Nick, przedmiot nauczania, poziom nauczania, dane kontaktowe: adres e-mail i numer telefonu, staż pracy;
 3. dla Rodzica – imię i nazwisko, Nick, wiek dziecka/dzieci, adres e-mail.
5. Mattel zastrzega sobie prawo do weryfikacji Danych Osobowych zgłoszonych oświadczeń złożonych przy założeniu Konta, w tym prawo zwrócenia się do Użytkownika o potwierdzenie prawdziwości Danych Osobowych jak i prawidłowości oświadczeń stosownymi dokumentami, np. dokumentem potwierdzającym tożsamość lub stosownym oświadczeniem na piśmie.

W przypadku negatywnej weryfikacji lub braku możliwości weryfikacji, np. wskutek nie przesłania stosownego dokumentu przez Użytkownika, Mattel jest uprawniony do odmowy założenia Konta a w przypadku weryfikacji dokonywanej już po założeniu Konta do zablokowania bądź usunięcia Konta.

5. KORZYSTANIE Z SERWISU PRZEZ UŻYTKOWIKA ZAREJESTROWANEGO

1. Użytkownik może mieć tylko jedno Konto.
2. Użytkownik akceptuje, iż wprowadzone do Serwisu przez Użytkownika Dane Osobowe oraz przekazane Mattel Treści mailowo lub w inny sposób mogą być podane do wiadomości publicznej w ramach Serwisu oraz, że mogą one być dostępne dla osób korzystających z Internetu.
3. Użytkownik zobowiązuje się:
 1. nie podejmować działań niezgodnych z prawem, dobrymi obyczajami, działań naruszających lub mogących powodować ryzyko naruszenia praw lub dóbr osobistych Mattel, Użytkowników, Uczestników czy osób trzecich a także ryzyko utraty renomy przez Serwis;
 2. nie przekazywać Mattel Treści niezgodnych z prawem, naruszających dobre obyczaje, wulgarnych, obscenicznych, erotycznych, pornograficznych lub propagujących przemoc, zachowania szkodliwe dla zdrowia, nienawiść rasową lub religijną bądź będących w inny sposób nagannymi;
 3. powstrzymać się od jakichkolwiek działań, które naruszałyby prywatność innych Użytkowników, w szczególności od wyłudzenia od innych Użytkowników Danych Osobowych;
 4. nie podejmować jakichkolwiek działań na szkodę Serwisu, Mattel, Użytkowników, Uczestników i osób trzecich;
 5. nie podejmować w ramach Serwisu bądź w związku z Serwisem działań komercyjnych, bez uprzedniej zgody Mattel.
4. Mattel ma prawo do zablokowania, jak i usunięcia Konta Użytkownika, którego działania bądź zaniechania Mattel uzna za niezgodne z Regulaminem, sprzeczne z dobrymi obyczajami lub w inny sposób wpływające negatywnie na renomę Serwisu, Mattel.

6. ZGŁOSZENIE DO UDZIAŁU W PROGRAMIE SCRABBLE® W SZKOLE

1. Zgłoszenia szkoły do udziału w Programie Scrabble® w Szkole dokonuje Użytkownik Zarejestrowany jako nauczyciel działający w imieniu danej szkoły na podstawie prawidłowego upoważnienia Dyrektora danej szkoły. Zgłoszenie szkoły do udziału w Programie Scrabble® wymaga podania nazwy i adresu pocztowego, adresu e-mail oraz numeru telefonu danej szkoły. Zgłoszenie szkoły do udziału w Programie Scrabble® w Szkole powinno zostać dokonane w terminie najpóźniej do dnia 20 każdego miesiąca.
2. Niezwłocznie po zgłoszeniu szkoły do udziału w Programie Scrabble® w Szkole nauczyciel dokonujący zgłoszenia przesyła do Mattel oświadczenie o woli

przystąpienia danej szkoły do Programu Scrabble® w Szkole podpisane przez dyrektora danej szkoły działającego w jej imieniu. Zgłoszenie powinno zostać dokonane mailowo na adres kontakt@scrabblewskole.pl wraz z załączonym skanem oświadczenia szkoły o przystąpieniu do Programu Scrabble® w Szkole.

3. Mattel zastrzega sobie prawo do weryfikacji Danych Osobowych zgłoszonych oraz oświadczeń złożonych przy zgłaszaniu do udziału w Programie Scrabble® oświadczeń stosownymi dokumentami, np. dokumentem potwierdzającym tożsamość lub stosownym oświadczeniem na piśmie. W przypadku negatywnej weryfikacji lub braku możliwości weryfikacji, np. wskutek nie przesłania stosownego dokumentu przez Uczestnika lub Użytkownika, Mattel jest uprawniony do odmowy przyjęcia zgłoszenia do udziału w Programie Scrabble® w Szkole a w przypadku weryfikacji dokonywanej już po przyjęciu szkoły do Programu Scrabble® w Szkole do usunięcia szkoły z Programu Scrabble® w Szkole.
4. Szkoła może zostać zgłoszona do udziału w Programie Scrabble® w Szkole jedynie jeden raz, z zastrzeżeniem zdania następnego. W przypadku kolejnego zgłoszenia danej szkoły przyjęcie do Programu Scrabble® w Szkole wymaga odrębnej zgody Mattel.
5. Zgłoszenie do udziału w Programie Scrabble® w Szkole jednostki nie posiadające osobowości prawnej możliwe jest po uprzednim wyrażeniu zgody przez Mattel i ustaleniu warunków zgłoszenia z Mattel.
6. Użytkownik Zarejestrowany jako nauczyciel który skutecznie zgłosił Uczestnika do udziału w Programie Scrabble® w Szkole jest uprawniony do zarejestrowania Kółka Scrabble® działającego u danego Uczestnika. Rejestracja Kółka Scrabble® wymaga podania nazwy kółka, nazwy, adresu pocztowego, adresu e-mail oraz numeru telefonu szkoły, w której dane Kółko Scrabble® działa a także wieku uczestników i terminów zajęć Kółka Scrabble® oraz imienia i nazwiska, adresu e-mail oraz numeru telefonu opiekuna prowadzącego Kółko Scrabble®.
7. Użytkownik Zarejestrowany jako nauczyciel, prowadzący zarejestrowane w Serwisie Kółko Scrabble® uzyskuje możliwość dostępu do informacji dotyczących Kółek Scrabble®.
8. Użytkownik Zarejestrowany jako nauczyciel, który skutecznie zgłosił Uczestnika do udziału w Programie Scrabble® w Szkole, a także Użytkownik Zarejestrowany jako nauczyciel, prowadzący Kółko Scrabble® może zostać poproszony przez Mattel w terminie 14 dni od zakończenia danej edycji Programu Scrabble® w Szkole wypełnienia raport końcowy oraz ankietę ewaluacyjną (formularz w Serwisie). Edycje Programu Scrabble® w Szkole dotyczą danego roku szkolnego.

7. UDZIAŁ W PROGRAMIE SCRABBLE® W SZKOLE

1. Nowemu Uczestnikowi przystępującemu do Programu w roku szkolnym 2016/2017, za którego działa Użytkownik Zarejestrowany jako nauczyciel, u którego to Uczestnika działa Kółko Scrabble®, zarejestrowane przez Użytkownika Zarejestrowanego zgodnie z danymi zawartymi w Serwisie, przysługuje prawo otrzymania Pakietu Startowego, na poniższych zasadach opisanych w ust. 2 - 7 poniżej.
2. Warunkiem otrzymania Pakietu Startowego jest prawidłowe wykonanie przez Kółko Scrabble® danego Uczestnika zadania startowego opublikowanego każdorazowo na stronie <http://scrabblewzskole.pl> oraz przesłanie przez Użytkownika Zarejestrowanego wykonanego zadania wraz z ankietą w terminie 4 tygodni od dnia jego publikacji na adres mailowy kontakt@scrabblewzskole.pl
3. Komisja Mattel, w składzie 3 osób pod przewodnictwem eksperta Scrabble, który układał zadanie, oceni czy dane zadanie startowe spełnia warunki merytoryczne i podejmie decyzję czy Uczestnikowi przysługuje Pakiet Startowy. O swojej decyzji poinformuje zwycięskich uczestników do 20 dnia kolejnego miesiąca kalendarzowego. O swojej decyzji Komisja Mattel poinformuje Użytkownika Zarejestrowanego poprzez wiadomość mailową.
4. Pakiet Startowy przekazywany jest Uczestnikowi w terminie 15 dni od dnia otrzymania informacji o przyznaniu Uczestnikowi Pakietu Startowego, co nastąpi w sposób wskazany w ust. 3 powyżej.
5. Firma Mattel przeznacza w przeciągu roku szkolnego 2016/2017 na cele programu 160 Pakietów Startowych. Oferta jest aktualna do wyczerpania zapasów.
6. Liczba pakietów startowych przypadających na dany miesiąc:

październik 40 pakietów
listopad 30 pakietów
grudzień 20 pakietów
styczeń 20 pakietów
luty 20 pakietów
marzec 10 pakietów
kwiecień 10 pakietów
maj 10 pakietów
7. Pakietem Startowym jest zestaw gier Scrabble®. Pakiety Startowe dla poszczególnych Uczestników mogą się różnić według wyboru Mattel.
8. Uczestnik może otrzymać tylko jeden Pakiet Startowy niezależnie od ilości

zgłoszeń do Programu Scrabble® w Szkole i ilości rejestracji jako Uczestnik.

9. Każdy Uczestnik, któremu przyznano Pakiet Startowy przesyła niezwłocznie po otrzymaniu Pakietu Startowego potwierdzenie jego otrzymania podpisane przez dyrektora danego Uczestnika wraz z pieczęcią Uczestnika.
10. Dotychczasowi Uczestnicy Programu Scrabble® w Szkole oraz nowi Uczestnicy, którzy przystąpili do Programu w edycji 2016/2017 oraz otrzymali Pakiet Startowy mogą rozwiązywać zadania Programu Scrabble® w Szkole publikowane na stronie <http://scrabblewshkole.pl> oraz otrzymywać nagrody, na zasadach określonych poniżej.
11. Zadania Programu Scrabble® w Szkole będą publikowane w roku szkolnym 2016/2017, w cyklu comiesięcznym w terminie do 4. dnia danego miesiąca kalendarzowego.
12. Zadania będą dedykowane Kółkom Scrabble®, działającym u danego Uczestnika biorącemu udział w zadaniu, w trzech kategoriach: szkoły podstawowe, gimnazja i szkoły średnie. Jednemu Uczestnikowi w każdej kategorii przysługuje jedna nagroda wskazana w ust. 14 poniżej.
13. Gotowe zadanie Użytkownicy Zarejestrowani jako nauczyciele, działający w imieniu Uczestnika, którego Kółko Scrabble® rozwiązało zadanie, powinni odesłać Mattel w terminie 15 dni roboczych pod wskazany na stronie <http://scrabblewshkole.pl> na adres mailowy kontakt@scrabblewshkole.pl. Uczestnicy(w danej kategorii), którzy w danym miesiącu prześlą Mattel gotowe zadania z najlepszymi merytorycznymi rozwiązaniami, wg oceny Komisji Mattel w składzie 3 osób pod przewodnictwem eksperta Scrabble, który układał zadanie, zostaną zwycięzcami swojej kategorii w danym miesiącu.
14. Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej drogą mailową na adres Użytkownika Zarejestrowanego, o którym mowa w ust. 11 powyżej. Lista zwycięzców comiesięcznych rozgrywek będzie także publikowana na stronie <http://scrabblewshkole.pl> oraz w informacji prasowej dystrybuowanej do mediów.
15. Lista, rodzaje i ilości nagród przyznawanych w danym miesiącu dla uczniów z Kółka Scrabble® jak i dla ich opiekuna/nauczyciela będą ogłaszane na stronie <http://scrabblewshkole.pl> w terminie do 4. dnia danego miesiąca kalendarzowego wraz z opublikowaniem się zadania Programu Scrabble® w Szkole, o czy mowa w pkt 10 powyżej.
16. Nagrody zostaną wydane Uczestnikom na koszt Mattel, według wyboru Mattel, poprzez przesłanie ich na adres Uczestnika przesyłką pocztową

lub kurierską lub dostarczenie ich bezpośrednio na ten adres. Nagrody zostaną wydane w terminie 21 dni od dnia ogłoszenia wyników na stronie internetowej <http://scrabblewskole.pl>. W przypadku niemożliwości wydania nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, w tym w przypadku niepodania prawidłowych danych niezbędnych do przekazania nagrody, Mattel może zdecydować o utracie przez Uczestnika prawa do Nagrody. W takim przypadku Mattel ma prawo do wyboru innego zwycięzcy/innych zwycięzców w oparciu o kryteria określone w Regulaminie. Nagrody, które nie zostały przyznane Uczestnikom zgodnie z Regulaminem pozostają własnością Mattel. Uczestnik nie może żądać wypłacenia mu równowartości nagrody w postaci ekwiwalentu pieniężnego, jak również nie przysługuje mu prawo do wymiany nagrody na inną. Zwycięzca jest uprawniony do zrzeczenia się Nagrody. W takiej sytuacji Zwycięzca nie przysługuje prawo wymiany Nagrody na inną nagrodę ani żądania jej ekwiwalentu pieniężnego.

17. W ciągu roku szkolnego 2016/2017 Uczestnik może otrzymać w każdej kategorii tylko jedną nagrodę za rozwiązanie zadania miesięcznego.
18. W czasie trwania edycji 2016/2017 Programu tworzony będzie ranking Uczestników według punktacji zdobytej w każdym z zadań w każdej kategorii: szkoły podstawowe, gimnazja i szkoły średnie, w jakich Uczestnik bierze udział.
19. Uczestnik, który wygrał zadanie miesięczne dalej bierze udział w konkursie rankingowym, w którym w każdej kategorii zwycięża jeden Uczestnik, który zdobył najwięcej punktów w rankingu.
20. Każdy z Uczestników, który zajął najwyższe miejsce w rankingu w danej kategorii: szkoły podstawowe, gimnazja i szkoły średniej, zdobywa nagrodę o wartości 1000 PLN netto.j.
21. Zwycięzcy konkursu rankingowego mają prawo do wskazania nagrody (wraz z dokładnym opisem oraz możliwym miejscem zakupu), którą chcieliby otrzymać, poprzez przesłanie wiadomości na adres mailowy kontakt@scrabblewskole.pl w terminie 20 dni od ogłoszenia wyników konkursu. Wybrana nagroda musi spełniać kryterium przeznaczenia na cele edukacyjne. Po zaakceptowaniu rodzaju nagrody przez dyrektora szkoły oraz Mattel, Mattel zakupi i przekaże wybraną nagrodę odpowiednio z zasadami określonymi powyżej. Jeżeli wskazana nagroda nie uzyska akceptacji dyrektora szkoły lub Mattel, Mattel wybiera samodzielnie nagrodę z kategorii wskazanej przez Zwycięzcę.
22. Wskazując nagrodę o wartości niższej niż 1000 zł uczestnik nie ma prawa do żądania wypłacenia równowartości pozostałej kwoty.

8. PRAWA AUTORSKIE

1. Biorąc udział w Programie, Użytkownik jednocześnie oświadcza, że jest wyłącznym twórcą Treści w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2016 r., poz. 666 z późn. zm., „Ustawa”) oraz że przysługują mu pełne autorskie prawa majątkowe do Treści wraz z ewentualnymi zezwoleniami na rozpowszechnianie

utrwalonych w Treści wizerunków Użytkowników oraz osób trzecich.

2. Mattel, w zamian za prawo uczestnictwa w Programie, nabywa od Uczestnika i Użytkownika prawo do korzystania, na zasadzie licencji niewyłącznej, ze zgłoszonych przez Użytkownika w ramach Programu Treści, będących utworami w rozumieniu Ustawy, w celu przeprowadzenia Programu oraz zezwolenie na rozpowszechnianie utrwalonych w Treści wizerunków osób na wszystkich polach eksploatacji, w tym wymienionych w art. 50 Ustawy, bez jakichkolwiek ograniczeń terytorialnych czy też ilościowych, co w szczególności obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu oraz jego opracowań – wytwarzanie dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b. w zakresie obrotu oryginałami utworu oraz jego opracowaniami albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy,
 - c. w zakresie rozpowszechniania utworu oraz jego opracowań w sposób inny niż opisany w pkt a) lub b) – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, nadawanie za pośrednictwem stacji telewizyjnych naziemnych, w tym za pośrednictwem satelity, multiplexu, reemitowanie, rozpowszechnianie w prasie, w sieci Internet, na plakatach, w tym plakatach wielkoformatowych oraz we wszelkich innych formach komunikacji, promocji, reklamy, oznaczania i produkcji towarów,
 - d. wykorzystanie we wszelkich formach komunikacji, promocji lub reklamy, w szczególności w charakterze materiału reklamowego lub promocyjnego, w charakterze elementu materiałów reklamowych lub promocyjnych takich jak ogłoszenia prasowe, reklamy zewnętrzne, filmy reklamowe, reklamy radiowe, materiały POS, rozpowszechnianie w sieci Internet.
3. Mattel uprawniony jest do wykonywania praw zależnych do Treści Użytkowników na polach eksploatacji wskazanych w niniejszym paragrafie, t.j. do dokonywania wszelkich zmian i modyfikacji Treści w całości lub części oraz dokonywania jej opracowań w całości lub części, w tym dokonywania przeróbek, jakichkolwiek zmian i adaptacji całości lub poszczególnych części Treści, oraz zezwalania na dokonywanie takich modyfikacji, zmian i opracowań, również przez podmioty trzecie, a także korzystania z takich zmian, modyfikacji i opracowań, również przez podmioty trzecie.
4. Mattel jest uprawniony do korzystania z utrwalonego w Treści wizerunku Użytkownika i innych osób w sposób umożliwiający korzystanie z Treści zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
5. Uczestnik, Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność względem Mattel w przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie roszczeń lub pociągnięcia Mattel do odpowiedzialności w związku z wykorzystaniem przez Mattel Treści, do których prawa nabył na mocy Regulaminu.
6. Z uwagi na to, że rezultatem udziału w Programie może być przyznanie Uczestnikowi Użytkownikowi Nagrody na zasadach opisanych w Regulaminie, z tytułu udzielenia licencji lub przeniesienia praw nie przysługuje dodatkowe wynagrodzenie.

9. DANE OSOBOWE

1. Akceptując Regulamin, Użytkownik wyraża zgodę na przetwarzanie Danych Osobowych przez Mattel, zgodnie z warunkami Regulaminu, niezależnie od chwili ich wprowadzenia do Serwisu.
2. Podanie Danych Osobowych jest dobrowolne jednakże stanowi warunek założenia Konta.
3. Administratorem Danych Osobowych jest Mattel, który przetwarza Dane Osobowe Użytkownika w zakresie niezbędnym do wypełnienia postanowień Regulaminu, w celu prowadzenia Serwisu oraz Programu Scrabble® w Szkole.

Mattel może udostępnić Dane Osobowe jedynie podmiotom upoważnionym zgodnie z przepisami prawa.

4. Użytkownik ma prawo dostępu do treści swoich Danych Osobowych oraz prawo do ich poprawiania jak i prawo do żądania ich usunięcia z Serwisu.

Żądanie usunięcia Danych Osobowych z Serwisu jest jednoznaczne z żądaniem likwidacji Konta Użytkownika.

10. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Mattel nie udziela żadnych gwarancji, że korzystanie z Systemu będzie przebiegało bez usterek, wad, przerw czy braku możliwości połączenia, w szczególności Mattel nie ponosi odpowiedzialności za przerwy lub zakłócenia w funkcjonowaniu Serwisu, wywołane siłą wyższą, awarią sprzętu, wprowadzaniem zmian w Serwisie lub działaniami bądź zaniechaniami osób trzecich.

11. PROCEDURA REKLAMACJI

1. W przypadku naruszenia Regulaminu Użytkownik ma prawo do zgłoszenia reklamacji pisemnej na adres Mattel lub pocztą elektroniczną na adres e-mail kontakt@scrabblewskole.pl, w terminie 30dni od naruszenia.
2. Mattel zobowiązuje się do rozpatrzenia reklamacji w terminie do 14 dni od dnia zgłoszenia reklamacji i do poinformowania Użytkownika o wyniku postępowania reklamacyjnego w ciągu 14 dni od dnia rozpatrzenia reklamacji.

12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Użytkownik może zaprzestać z korzystania z Serwisu w każdym czasie i wystąpić do Mattel o usunięcie jego Konta z Serwisu. Mattel usuwa Konto z Serwisu niezwłocznie po potwierdzeniu żądania Użytkownika.

2. Po usunięciu Konta, założenie nowego Konta przez tego samego Użytkownika wymaga uprzedniej zgody Mattel.
3. Każdy Uczestnik może wystąpić do Mattel o usunięcie go z grona Uczestników. Mattel usuwa Uczestnika niezwłocznie po potwierdzeniu żądania Uczestnika.
4. Mattel jest uprawniony do zaprzestania prowadzenia Programu Scrabble® w Szkole jak i Serwisu w każdym czasie.
5. Mattel ma prawo do nieograniczonego wprowadzania zmian w Programie Scrabble® w Szkole oraz w Serwisie, w tym ich zawartości, w szczególności zmiany wyglądu Serwisu jak również umieszczania w Serwisie nowych treści, funkcjonalności, informacji, reklam, a także usuwania lub modyfikowania Treści.
6. Zmiany wchodzi w życie w terminie 7 dni od ich opublikowania w Serwisie. Każdy Użytkownik Zarejestrowany w programie zostanie powiadomiony o wprowadzeniu zmian na podany przez niego adres e-mail.
7. Szkoły, które będą uczestniczyły minimalnie w 2 zadaniach zadaniach miesięcznych przeprowadzonych w ramach programu Scrabble w Szkole zyskują priorytet przy zapisach na Mistrzostwa w Kutnie.