

## Regulamin programu Grywalizacji

### „Letnia Gra”

#### Definicje i postanowienia ogólne

1. Pojęcia używane w Regulaminie od dużej litery mają następujące znaczenie:
  - 1.1. **Grywalizacja** – niniejszy program grywalizacji „Letnia Gra” udostępniany na dedykowanej Stronie, którego zasady i warunki określa Regulamin;
  - 1.2. **Dostawca** – podmiot, u którego Uczestnik może nabyć towary lub usługi, wykorzystując otrzymany w ramach Grywalizacji Voucher jako zapłatę wynagrodzenia w całości lub części;
  - 1.3. **E-portmonetka** – oznacza elektroniczną portmonetkę działającą w ramach Grywalizacji, tj. konto Uczestnika przeznaczone do zdobywania Punktów wymienianych na Nagrody Gwarantowane. W przypadku niewykorzystania całości zebranych Punktów nie podlegają one zwrotowi ani nie należy się za nie ekwiwalent pieniężny.
  - 1.4. **Karta** – imienna karta wydawana przez Benefit Systems w ramach Programu MultiSport, umożliwiająca użytkownikowi wskazanemu na tej karcie – w okresie jej ważności – korzystanie z określonych usług Partnerów, jakie są dostępne dla danego rodzaju karty; zasady korzystania z Kart określa odrębny „Regulamin korzystania z kart w ramach Programu MultiSport”, dostępny w serwisie internetowym [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl);
  - 1.5. **Katalog Nagród** – internetowy sklep z Nagrodami Gwarantowanymi dostępny dla Uczestników na Stronie umożliwiający wymianę zgromadzonych Punktów w E-portmonetce na Nagrody Gwarantowane.;
  - 1.6. **Klient** – podmiot, który na podstawie umowy zawartej z Benefit Systems umożliwia korzystanie z Programu MultiSport swoim pracownikom, zleceniobiorcom lub współpracownikom, ich osobom towarzyszącym lub ich dzieciom;
  - 1.7. **Konto** – indywidualne konto dostępne dla użytkowników Kart na Strefie MultiSport [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl), umożliwiające w odrębnej zakładce skorzystanie z narzędzi i funkcjonalności dotyczących Grywalizacji;
  - 1.8. **Nagrody Gwarantowane** – nagrody za zdobycie określonej liczby Punktów w Grywalizacji stanowiące zasilenia do E-portmonetki w postaci Voucherów; w celu otrzymania Vouchera o wartości 25zł wymagane jest zebranie w E-portmonetce 2700 Punktów, a w celu otrzymania Vouchera o wartości 50zł wymagane jest zebranie w E-portmonetce 5200 Punktów;
    - 1.9. **Nagrody Rzeczowe** – nagrody przyznawane przez komisję konkursową za zajęcie miejsca na liście rankingowej:
      - a) za zajęcie od 1 do 180 miejsca na liście rankingowej – zegarek sportowy GARMIN Forerunner 245 Music (czarny) o wartości rynkowej 1 599 złotych,
      - b) za zajęcie od 181 do 2180 miejsca na liście rankingowej – zestaw gadżetów sportowych o wartości 123 złotych;
    - 1.10. **Organizator** lub równoważnie **Benefit Systems** – Benefit Systems S.A. z siedzibą w Warszawie, Plac Europejski 2 (00-844 Warszawa), wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000370919, NIP: 8361676510, REGON: 750721670, adres e-mail: [bok@benefitsystems.pl](mailto:bok@benefitsystems.pl);
    - 1.11. **Partner** – podmiot, który na podstawie umowy zawartej z Benefit Systems świadczy

użytkownikom Kart określone usługi sportowo-rekreacyjne w swoim obiekcie (np. zajęcia sportowe, basen, siłownia, joga, sauna) na terenie Polski;

1.12. **Platforma Y2M** – treningowa platforma internetowa, do której autorskie prawa majątkowe przysługują Benefit Systems, prowadzona przez Benefit Systems S.A. Oddział Fitness w Warszawie pod domeną [www.yes2move.pl](http://www.yes2move.pl), przeznaczona przede wszystkim do odpłatnego udostępniania programów treningowych osobom fizycznym po zarejestrowaniu się lub zalogowaniu na konto. Aktualne informacje na temat Platformy Y2M dostępne są na jej stronie;

1.13. **Punkty** – punkty gromadzone przez Uczestników w ramach realizacji poszczególnych zadań Grywalizacji, zgodnie z zasadami publikowanymi na stronie Grywalizacji. Punkty podlegają wymianie na Nagrody Gwarantowane lub mogą zostać przeznaczone na akcję charytatywną;

1.14. **Regulamin** – niniejszy regulamin;

1.15. **RODO** – Rozporządzenie 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 (Dz. Urz. UE L 119, s. 1);

1.16. **Strefa MultiSport** - zbiór usług i funkcji dostępnych dla Użytkownika po zarejestrowaniu się i po zalogowaniu na stronie [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl) oraz zbiór danych i ustawień Użytkownika związanych z działaniem usług po zalogowaniu; 1.17. **Aplikacja MultiSport** - zbiór usług i funkcji dostępnych dla Użytkownika po zarejestrowaniu się i po zalogowaniu w aplikacji mobilnej MultiSport oraz zbiór danych i ustawień Użytkownika związanych z działaniem usług po zalogowaniu;

1.18. **Strona** - dedykowany serwis internetowy udostępniony Uczestnikom znajdujący się pod adresem [www.gra.kartamultisport.pl](http://www.gra.kartamultisport.pl). Strona zawiera m.in. aktualne informacje o zasadach poszczególnych zadań konkursowych dla Uczestników, niniejszy Regulamin oraz zasady przyznawania Punktów Uczestnikom w poszczególnych zadaniach Grywalizacji;

1.19. **Uczestnik** – osoba fizyczna, która spełnia określone w Regulaminie warunki uczestnictwa w Grywalizacji i przystąpiła do Grywalizacji;

1.20. **Voucher** – dokument wystawiony na okaziciela, z którym wiąże się obowiązek jego przyjęcia przez Dostawcę jako wynagrodzenia lub części wynagrodzenia za dostawę towarów lub świadczenie usług. Każdy Voucher posiada zapisany termin ważności oraz swoją wartość nominalną. Organizator ani Dostawcy nie wymieniają Voucherów na gotówkę, ani też nie wydają reszty w przypadku, gdy cena towarów lub usług nabywanych w zamian za Voucher jest mniejsza niż wartość Vouchera. W przypadku niewykorzystania Vouchera lub niewykorzystania całej wartości Vouchera, równowartość Vouchera lub jego niewykorzystanej części nie podlegają zwrotowi.

2. Organizatorem Grywalizacji jest Benefit Systems.
3. Grywalizacja jest organizowana na terytorium Polski.
4. W ramach Grywalizacji Uczestnicy mogą gromadzić Punkty. Punkty podlegają wymianie na Nagrody Gwarantowane w ramach E-portmonetki lub mogą zostać przeznaczone na akcję charytatywną.
5. Celem Grywalizacji jest promocja usług Organizatora oraz zachęcenie użytkowników Kart do aktywnego korzystania z tych Kart, jak również promowanie zdrowego trybu życia.
6. Każdy Uczestnik może wziąć udział w Grywalizacji tylko jeden raz.
7. Regulamin stanowi treść przyrzeczenia publicznego Organizatora. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919-921 Kodeksu cywilnego.

## § 2. Czas trwania Grywalizacji

1. Grywalizacja trwa od **9 czerwca 2021 r. do 11 sierpnia 2021 r.**, z zastrzeżeniem ust. 2 poniżej.
2. Organizator może przedłużyć Grywalizację na kolejny okres (kolejną edycję).
3. Do przedłużenia Grywalizacji stosuje się procedurę zmiany Regulaminu, o której mowa w § 15 Regulaminu

## § 3. Uczestnictwo w Grywalizacji

1. Uczestnikiem Grywalizacji może być wyłącznie osoba fizyczna, która łącznie spełnia poniższe warunki:
  - 1.1. ukończyła 18-ty rok życia;
  - 1.2. posiada pełną zdolność do czynności prawnych;
  - 1.3. jest zatrudniona przez Klienta biorącego udział w Programie MultiSport lub współpracująca z nim lub jest osobą towarzyszącą takiej osoby w rozumieniu warunków Programu MultiSport;
  - 1.4. jest użytkownikiem ważnej (aktywnej) Karty objętej Grywalizacją (ust. 2 poniżej), wskazanym imiennie na tej Karcie;
  - 1.5. posiada Konto na Strefie MultiSport (tzn. jest zarejestrowanym użytkownikiem serwisu internetowego [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl)).
2. Grywalizacja obejmuje wybrane rodzaje Kart. Lista rodzajów Kart objętych Grywalizacją oraz Kart nieobjętych Grywalizacją jest zamieszczona w poniższej tabeli:

<b>Rodzaje Kart objętych Grywalizacją</b> (użytkownicy tych Kart mogą brać udział w Grywalizacji, jeżeli spełniają pozostałe warunki uczestnictwa określone w Regulaminie)	<b>Rodzaje Kart <u>nieobjętych</u> Grywalizacją</b> (użytkownicy tych Kart nie mogą brać udziału w Grywalizacji)
Karty typu: MultiSport Plus, MultiSport Classic, MultiActive, MultiSport Light,	Karty typu Dziecko Basen: MultiSport Plus, MultiSport Classic, MultiActive, MultiSport Light, MultiSport Kids Aqua
MultiSport Student, MultiSport Senior	Karty typu Dziecko Kids: MultiSport Plus, MultiSport Classic, MultiActive, MultiSport Light, MultiSport Kids Aqua

3. W Grywalizacji nie może uczestniczyć:
  - 3.1. pracownik Benefit Systems;
  - 3.2. pracownik spółki należącej do grupy kapitałowej Benefit Systems (przy czym za taką spółkę uważa się podmiot, w którym Benefit Systems posiada powyżej 50% udziału kapitałowego);
  - 3.3. użytkownik Karty biorący udział w Programie MultiSport jako członek rodziny lub osoba towarzysząca zgłoszona przez pracownika, o którym mowa w pkt 3.1 lub 3.2 powyżej (np. małżonek pracownika Benefit Systems objęty Programem MultiSport jako osoba zgłoszona przez tego pracownika).

4. Pracownikiem w rozumieniu ust. 3 powyżej jest osoba zatrudniona na podstawie dowolnego tytułu prawnego, w tym w ramach stosunku pracy, umowy cywilnoprawnej (w tym również w ramach samozatrudnienia) jak również pełnienia funkcji w organie spółki.
5. Uczestnictwo w Grywalizacji jest dobrowolne.
6. Z tytułu uczestnictwa w Grywalizacji Organizator nie pobiera żadnych opłat od Uczestników.
7. Aby przystąpić do Grywalizacji i uzyskać status Uczestnika, osoba spełniająca warunki określone powyżej powinna po zalogowaniu się na Konto wypełnić formularz, podając swoje dane osobowe wskazane w formularzu i za pomocą odpowiedniej funkcji potwierdzić zapoznanie się z Regulaminem i spełnianie warunków uczestnictwa w Grywalizacji oraz wyrazić chęć uczestnictwa w Grywalizacji poprzez naciśnięcie przycisku „Zapisz” (lub równoważnego). Formularz na Stronie wskazuje podanie których danych przez Uczestnika jest niezbędne, a których opcjonalne.
8. Informacje wpisane do formularza rejestracyjnego powinny dotyczyć wyłącznie Uczestnika i być zgodne z prawdą.
9. Niezwłocznie po otrzymaniu deklaracji chęci uczestnictwa w Grywalizacji, Organizator weryfikuje, czy osoba, która dokonała zgłoszenia, spełnia kryteria opisane w ust. 7 powyżej. Weryfikacja jest dokonywana w sposób automatyczny, w oparciu o dane zapisane w systemie informatycznym Organizatora. W razie pozytywnej weryfikacji, osoba, która zadeklarowała chęć uczestnictwa w Grywalizacji, staje się Uczestnikiem.
10. Z chwilą uzyskania statusu Uczestnika, Uczestnik może korzystać za pośrednictwem Strony z dodatkowych funkcjonalności Konta takich jak:
  - 10.1. uzupełnienie swojego profilu o wybrany awatar lub załadowanie zdjęcia;
  - 10.2. zapoznanie się z informacjami o osiągnięciach Uczestnika w Grywalizacji, w tym liczbie zdobytych Punktów;
  - 10.3. zapoznanie się z katalogiem Nagród Gwarantowanych dostępnych w Grywalizacji i terminem ich zamawiania;
  - 10.4. uczestnictwo w aktywnościach i zadaniach dostępnych w ramach Grywalizacji;
  - 10.5. przeznaczenie Punktów na nabycie Nagród Gwarantowanych;
  - 10.6. przeznaczenie Punktów na cele charytatywne;
  - 10.7. uzyskanie dostępu do historii złożonych zamówień na Nagrody Gwarantowane;
  - 10.8. uzyskiwanie dostępu do treści przeznaczonych dla Uczestników, w tym do artykułów i quizów.
11. W przypadku uzasadnionego podejrzenia naruszenia przez Uczestnika Regulaminu, mającego wpływ na niezasadne przyznanie Punktów lub korzyści w Grywalizacji lub polegającego na złożeniu nieprawdziwego oświadczenia co do spełniania warunków uczestnictwa w Grywalizacji, Organizator może zablokować dostęp tego Uczestnika do Strony na czas niezbędny do wyjaśnienia sytuacji, nie dłużej jednak niż 7 (siedem) dni. W okresie zablokowania Strony Uczestnik nie może składać zamówień na Nagrody Gwarantowane ani w inny sposób wykorzystywać Punktów. O zablokowaniu Strony i jego przyczynie Organizator zawiadamia Uczestnika na adres e-mail przypisany do Konta.
12. Organizator oświadcza, iż publiczny charakter sieci Internet i korzystanie z usług świadczonych drogą elektroniczną wiązać się może z zagrożeniem pozyskania i modyfikowania danych Uczestników przez osoby nieuprawnione, dlatego Uczestnicy powinni stosować właściwe środki techniczne, które zminimalizują wskazane wyżej zagrożenia. W szczególności Uczestnicy powinni stosować programy antywirusowe i chroniące tożsamość korzystających z sieci Internet. Organizator nigdy nie zwraca się do Uczestnika z prośbą o udostępnienie mu w jakiegokolwiek formie hasła do Konta.
13. Korzystanie ze Strony wymaga korzystania z urządzenia z dostępem do sieci Internet.

14. Korzystanie ze Strony możliwe jest pod warunkiem spełnienia przez system teleinformatyczny Uczestnika następujących minimalnych wymagań technicznych:
- zastosowania przeglądarek: Chrome 91.x, Firefox 89.x, , Microsoft Edge 91.x, lub nowszych;
  - zastosowania w pewnych przypadkach oprogramowania Adobe Acrobat Reader do poprawnego otwierania plików w formacie PDF;
  - strona internetowa jest w pełni responsywna.

#### § 4. Punkty i zasady ich przyznawania

- Punkty są przyznawane Uczestnikom za następujące aktywności związane z udziałem w Grywalizacji:

LP	Nazwa aktywności	Opis ogólny*	Liczba punktów za daną aktywność	Uwagi i ograniczenia
1.	REJESTRACJA I DODATKOWE ZGODY	Uzupełnienie dodatkowych pól przy rejestracji w Grywalizacji oraz udzielenie na rzecz Organizatora zgód marketingowych (10 punktów za każde nieobowiązkowe pole).	Max. 100 Punktów  10 Punktów za każde uzupełnione pole.	Uzupełnienie dodatkowych pól przy rejestracji jest dobrowolne i nie jest warunkiem uczestnictwa w Programie.  Zgody marketingowe mogą być odwołane w dowolnym czasie, jednakże odwołanie zgody przed zakończeniem udziału w Grywalizacji powoduje anulowanie Punktów naliczonych za udzielenie zgód.  Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz.
2.	ZAPROSZENIE I SKUTECZNE ZAPROSZENIE ZNAJOMYCH DO GRY	Zaproszenie innej osoby do Grywalizacji (nowego Uczestnika) do udziału w Grywalizacji.  Skuteczne zaproszenie innej osoby (nowego Uczestnika) do udziału w Grywalizacji.	20 Punktów za zaproszenie uprawnionej osoby (nowego Uczestnika) do udziału w Grywalizacji  100 Punktów za skuteczne zaproszenie nowego Uczestnika	Uczestnik może zdobyć Punkty za zaproszenie nowej osoby do Grywalizacji nie więcej niż 10-krotnie, tj. może z tego tytułu uzyskać maksymalnie 200 Punktów.  W celu zaproszenia nowego Uczestnika do udziału w Grywalizacji, Uczestnik zapraszający korzysta z formularza przygotowanego na Stronie Grywalizacji.



			Max. 1200 Punktów	<p>Poprzez skuteczne zaproszenie Uczestnik może zdobyć Punkty w Grywalizacji nie więcej niż 10-krotnie, tj. może z tego tytułu uzyskać maksymalnie 1000 Punktów.</p> <p>Skuteczne zaproszenie następuje wtedy, gdy zaproszona przez Uczestnika osoba – niebędąca Uczestnikiem Grywalizacji – przystąpi do Grywalizacji.</p> <p>Jeżeli zapraszana osoba jest już Uczestnikiem Grywalizacji Uczestnik zapraszający nie otrzymuje Punktów za skuteczne zaproszenie, a jedynie otrzymuje Punkty za wysłanie zaproszenia uprawnionej osobie.</p>
3.	WIZYTA I AKTYWNOŚĆ W OBIEKCIE PARTNERA	Wizyta Uczestnika w obiekcie Partnera i skorzystanie z usługi sportowo-rekreacyjnej oferowanej w tym obiekcie w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni).	100 Punktów za każdą wizytę w obiekcie Partnera  Max. 200 Punktów tygodniowo	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty za aktywność w obiekcie Partnera maksymalnie dwa razy w tygodniu (tydzień liczy się od każdej środy w okresie Grywalizacji od godz. 00:00:01 do kolejnego wtorku w okresie Grywalizacji do godz. 23:59:59). Punkty naliczane są za dwie pierwsze aktywności w tygodniu. Aktywności te mogą się odbyć w tym samym dniu.</p> <p>Punkty za kolejną aktywność w tym samym tygodniu nie są przyznawane (nawet jeżeli kolejna aktywność będzie mieć miejsce w obiekcie innego Partnera).</p> <p>Punkty naliczane są również wstecznie począwszy od 9 czerwca 2021 r. w przypadku, gdy wizyta odbyła się przed rejestracją Uczestnika w Grywalizacji.</p>
4.	WIZYTA I AKTYWNOŚĆ W	Wizyta Uczestnika w obiekcie Partnera i skorzystanie z		j.w.

	<p>OBIEKTCIE PARTNERA Z UŻYCIEM APLIKACJI MULTISPORT</p>	<p>usługi sportowo- rekreacyjnej oferowanej w tym obiekcie w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni) przy jednoczesnym skorzystaniu z Aplikacji MultiSport do rejestracji wizyty.</p>	<p>50 Punktów za każdą wizytę w obiekcie Partnera</p> <p>Max. 100 Punktów tygodniowo</p>	
5.	<p>WIZYTA I AKTYWNOŚĆ W TRZECH NOWO ODKRYTYCH PRZEZ UCZESTNIKA OBIEKTACH PARTNERÓW</p>	<p>Wizyta Uczestnika w trzech nowo odkrytych przez Uczestnika obiektach Partnera (lub Partnerów) tj. takich obiektów, w których Uczestnik nie skorzystał z Karty od 9.06.2021 r., i skorzystanie z usługi sportowo- rekreacyjnej oferowanej w tych obiektach w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni)</p>	<p>100 Punktów za trzy wizyty w obiektach</p>	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz.</p> <p>Punkty naliczane są również wstecznie począwszy od 9 czerwca 2021 r. w przypadku, gdy wizyty odbyły się przed rejestracją Uczestnika w Grywalizacji</p>
6.	<p>TRENING ONLINE ZA POŚREDNICTWEM PLATFORMY Y2M</p>	<p>Realizacja treningu online dostępnego na Platformie Y2M</p>	<p>50 Punktów za zrealizowany w całości trening online z Platformą Y2M</p> <p>Max. 50 Punktów tygodniowo</p>	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty za trening online zrealizowany za pośrednictwem Platformy Y2M (pod warunkiem uprzedniego prawidłowego zalogowania się na tej platformie) maksymalnie jeden raz w tygodniu (tydzień liczy się od każdej środy w okresie Grywalizacji od godz. 00:00:01 do kolejnego wtorku w okresie Grywalizacji do godz. 23:59:59). Punkty za kolejny trening w tym samym tygodniu nie są przyznawane.</p> <p>Punkty przyznawane są wyłącznie w przypadku zrealizowania treningu online w całości.</p> <p>Punkty naliczane są również wstecznie począwszy od 9 czerwca 2021 r. w przypadku, gdy trening online odbył się</p>

				przed rejestracją Uczestnika w Grywalizacji.
7.	TRENING ONLINE ZA POŚREDNICTWEM PLATFORMY PARTNERA W RAMACH AKCJI WSPIERAJ KLUBY	Realizacja treningu online dostępnego na platformie Partnera w ramach zorganizowanej przez Organizatora akcji „Wspieraj kluby” poprzez skorzystanie z kodu wygenerowanego na Strefie Użytkownika za pośrednictwem strony: <a href="https://www.kartamultisport.pl/multisport/oferta-online/wspieraj-kluby">https://www.kartamultisport.pl/multisport/oferta-online/wspieraj-kluby</a>	50 Punktów za zrealizowany w całości trening online  Max. 50 Punktów tygodniowo	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty za trening online zrealizowany na platformie Partnera przy użyciu kodu wygenerowanego za pośrednictwem strony <a href="https://www.kartamultisport.pl/multisport/oferta-online/wspieraj-kluby">https://www.kartamultisport.pl/multisport/oferta-online/wspieraj-kluby</a> maksymalnie jeden raz w tygodniu (tydzień liczy się każdorazowo od środy od godz. 00:00:01 do wtorku do godz. 23:59:59). Punkty za kolejny trening w tym samym tygodniu nie są przyznawane.</p> <p>Punkty przyznawane są wyłącznie w przypadku zrealizowania treningu online, co zostanie potwierdzone informacją o pobraniu oraz wykorzystaniu kodu.</p> <p>Punkty naliczane są również wstecznie począwszy od 9 czerwca 2021 r. w przypadku, gdy trening online odbył się przed rejestracją Uczestnika w Grywalizacji.</p>
8.	ARTYKUŁ	Zapoznanie się z treścią artykułu opublikowanego na Stronie.	Max. 540 Punktów  60 Punktów za przeczytanie artykułu.	Na Stronie Grywalizacji jest publikowany nowy artykuł, z którym Uczestnik może się zapoznać. Warunkiem przyznania Punktów jest potwierdzenie przez Uczestnika zapoznania się z danym artykułem poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku widocznego pod artykułem (wymagane jest zalogowanie do Konta i wejście na Stronę). Po upływie 7 dni od publikacji artykułu nie jest już możliwe uzyskanie Punktów za



				<p>zapoznanie się z danym artykułem.</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za jeden artykuł.</p>
9.	QUIZ	Ukończenie quizu składającego się z zestawu pytań zamkniętych.	<p>Max. 540 Punktów</p> <p>10 Punktów za każdą poprawną odpowiedź w quizie.</p>	<p>Na stronie Grywalizacji jest udostępniany quiz, który Uczestnik może rozwiązać. Poszczególne quizy umożliwiają zdobycie Punktów przez określony czas, wskazany na stronie Grywalizacji. Po upływie tego czasu nie jest już możliwe uzyskanie Punktów za ukończenie danego quizu.</p> <p>W ramach quizu każde pytanie jest punktowane osobno. Tylko jedna odpowiedź na dane pytanie jest poprawna. Za poprawne udzielenie wszystkich odpowiedzi przysługuje maksymalna liczba Punktów (60). W razie udzielenia błędnej odpowiedzi na dane pytanie liczba Punktów po ukończeniu quizu jest odpowiednio mniejsza. Aby ukończyć quiz i uzyskać swój wynik, Uczestnik powinien udzielić odpowiedzi na wszystkie pytania i nacisnąć przycisk „zakończ”.</p> <p>Po naciśnięciu przycisku „zakończ” poprawienie wyniku quizu jest możliwe – Uczestnik ma łącznie trzy próby.</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za jeden quiz.</p>
10.	GRA	Zagranie w grę: MEMO, Diamenciki, Krzyżówka.	<p>Max. 540 Punktów</p> <p>Max. 60 Punktów za udział w każdej z gier.</p>	<p>Na Stronie jest udostępniane są gry, w których Uczestnik może wziąć udział. Poszczególne gry umożliwiają zdobycie Punktów przez określony czas, wskazany na stronie Grywalizacji. Po upływie tego czasu nie jest już możliwe uzyskanie Punktów za</p>

				<p>ukończenie danej gry. Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za jedną grę.</p> <p>W przypadku gry MEMO czas rozwiązania gry ma wpływ na fakt przyznania Punktów i ilość przyznanych Punktów.</p>
11.	ANKIETA	Wypełnienie ankiety.	Max. 60 Punktów	<p>Na stronie Grywalizacji jest udostępniana ankieta, którą Uczestnik może wypełnić.</p> <p>Częściowe wypełnienie ankiety uprawnia do zdobycia 50 Punktów.</p> <p>Wypełnienie wszystkich pól w ankiecie uprawnia do zdobycia dodatkowych 10 Punktów (co w sumie daje 60 Punktów z tytułu pełnego wypełnienia ankiety).</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za wypełnienie ankiety.</p>
<p>* Szczegółowe warunki i informacje o możliwości uzyskania Punktów za poszczególne aktywności mogą być w danym wypadku komunikowane Uczestnikom za pośrednictwem Strony lub w wiadomościach e-mail.</p>				

- Uczestnik może zdobyć Punkty za daną aktywność w liczbie wskazanej w tabeli w punkcie 1. Organizator może przewidzieć, że w wybrane dni Grywalizacji Punkty za daną aktywność będą naliczane w wyższej liczbie niż w tabeli w punkcie 1, o czym Organizator każdorazowo poinformuje Użytkowników na Stronie oraz poprzez powiadomienia, o których mowa w paragrafie 10 Regulaminu.
- Uczestnik może zdobyć Punkty za daną aktywność tylko jeden raz, chyba że z tabeli w punkcie 1 wynika inaczej.
- Punkty są naliczane w oparciu o zdarzenia zarejestrowane w Grywalizacji. Naliczenie Punktów na Konto Uczestnika następuje w ciągu 36 (trzydziestu sześciu) godzin od zaistnienia zdarzenia będącego podstawą naliczenia Punktów.
- Komisja konkursowa ma prawo weryfikacji zasadności uzyskania Punktów i może wstrzymać ich naliczenie w drodze zablokowania Strony danemu Uczestnikowi w przypadku uzasadnionego podejrzenia próby uzyskania Punktów w wyniku naruszenia Regulaminu. Wstrzymanie naliczenia Punktów następuje na czas niezbędny do weryfikacji zasadności naliczenia Punktów, nie dłużej jednak niż 7 (siedem) dni. Organizator zawiadamia Uczestnika o powyższym na adres e-mail przypisany do Konta.

6. Punkty są naliczane Uczestnikowi od momentu uzyskania przez niego statusu Uczestnika do czasu zakończenia Grywalizacji albo do czasu zakończenia udziału Uczestnika w Grywalizacji, jeśli nastąpiło to wcześniej.
7. Uczestnik może sprawdzić liczbę uzyskanych Punktów logując się na Konto i wchodząc na Stronę.
8. Punkty uzyskane przez Uczestnika bezpodstawnie lub w wyniku naruszenia Regulaminu podlegają odliczeniu z tego Konta jako Punkty nienależne.

## § 5. Wymiana Punktów na Nagrody Gwarantowane

1. Uczestnik zdobywa Punkty za realizację poszczególnych aktywności opisanych na Stronie.
2. W Grywalizacji nagradzana jest określona liczba zdobytych Punktów zgodnie z zasadami opublikowanymi na Stronie Grywalizacji.
3. Uczestnicy posiadający określoną liczbę Punktów w Grywalizacji otrzymują zasilenie do E-portmonetki, za pośrednictwem której mogą wykorzystać Punkty na nabycie poszczególnych Nagród Gwarantowanych dostępnych w Katalogu Nagród.
4. Uczestnik może wymienić zgromadzone środki w E-portmonetce wyrażone w Punktach na Nagrody Gwarantowane oferowane przez Organizatora na Stronie do 15 września 2021 r., wyłącznie pod warunkiem, że jego Konto i Karta są nadal aktywne. Po 15 września 2021 r. wymiana Punktów na Nagrody Gwarantowane nie jest możliwa, zaś niewykorzystane Punkty przepadają.
5. Wymiana Punktów zgromadzonych w E-portmonetce na Nagrody Gwarantowane następuje online na Stronie, Uczestnik wybiera dostępną Nagrodę Gwarantowaną z katalogu i potwierdza chęć jej zamówienia. Po potwierdzeniu chęci zamówienia danej Nagrody Gwarantowanej, zamówienie jest przekazywane do realizacji, zaś z E-portmonetki Uczestnika zostają odliczone Punkty zgodnie z wartością punktową Nagrody Gwarantowanej podanej w katalogu na Stronie.
6. Punkty nie podlegają wymianie na równowartość w gotówce.
7. Organizator ma prawo żądać od Uczestnika pokwitowania otrzymania Nagrody Gwarantowanej.
8. Uczestnik powinien rozważnie przeznaczać Punkty na nabycie Nagród Gwarantowanej, gdyż zamówione Nagrody Gwarantowanej nie podlegają zwrotowi w razie omyłki Uczestnika czy chęci zmiany, a Punkty wymienione na Nagrody Gwarantowane nie zostaną w takiej sytuacji zwrócone Uczestnikowi.

## § 6. Nagrody Gwarantowane

1. Aby otrzymać Nagrodę Gwarantowaną, Uczestnik, który uzyskał wymaganą liczbę Punktów (wskazaną na Stronie), po zalogowaniu się na Koncie i wejściu na Stronę powinien:
  - 1.1. wybrać rodzaj Nagrody Gwarantowanej na Stronie;
  - 1.2. wybrać opcję „zamów”;
  - 1.3. potwierdzić wybór klikając w odpowiedni przycisk.
2. Po dokonaniu zamówienia Nagrody Gwarantowanej, Uczestnik otrzyma potwierdzenie oraz wybrany Voucher.
3. Organizator zastrzega, że dostępność poszczególnych Voucherów może być ograniczona. O wyczerpaniu dostępnej puli danego rodzaju Vouchera Organizator poinformuje na Stronie.
4. Nagrody Gwarantowane są dostarczane Uczestnikowi w formie elektronicznej jako Vouchery które są przesyłane na adres e-mail przypisany do Konta. Szczegółowe

informacje o Nagrodach Gwarantowanych, w tym o terminach ważności Voucherów, oraz o sposobie ich dostarczenia są dostępne na Stronie.

5. Nagrody Gwarantowane nie podlegają wymianie na gotówkę.
6. Szczegółowe informacje o Nagrodach Gwarantowanych – w danym wypadku – sposobie ich wydania lub realizacji są dostępne na Stronie.

## **§ 7. Przyznanie Nagród Rzeczowych**

1. Komisja konkursowa tworzy listę rankingową wszystkich Uczestników według liczby wszystkich zdobytych przez nich Punktów w trakcie trwania Grywalizacji.
2. Za zajęcie konkretnego miejsca na liście rankingowej, komisja konkursowa przyznaje Nagrody Rzeczowe:
  - 2.1. za zajęcie od 1 do 180 miejsca na liście rankingowej – zegarek sportowy GARMIN Forerunner 245 (czarny) o wartości rynkowej 1 599 złotych,
  - 2.1. za zajęcie od 181 do 2180 miejsca na liście rankingowej – zestaw gadżetów sportowych o wartości 123 zł.
3. W przypadku gdy Uczestnicy osiągną identyczną liczbę wszystkich zdobytych przez nich Punktów w trakcie trwania Grywalizacji, o kolejności przyznania Nagrody Rzeczowej będzie decydował najkrótszy czas rozwiązania gry MEMO przy jednoczesnej najmniejszej liczbie wykonanych ruchów w grze MEMO.
4. Uczestnik zostanie poinformowany o zajętych miejscach na liście rankingowej oraz zdobyciu Nagrody Rzeczowej poprzez wiadomość przesłaną na adres email lub nr telefonu podany przez Uczestnika w terminie 6 dni od zakończenia Grywalizacji. Warunkiem przyznania i przekazania Uczestnikowi Nagrody Rzeczowej jest posiadanie aktywnego Konta i aktywnej Karty przez Uczestnika do dnia 15 września 2021 roku. W wiadomości Uczestnik zostanie poinformowany, że w celu przekazania adresu do przesłania Nagrody Rzeczowej należy zalogować się na Stronę Grywalizacji i skorzystać z udostępnionego na Stronie formularza. W przypadku nieprzekazania przez Uczestnika adresu do wysyłki Nagrody Rzeczowej do 15 września 2021 roku, prawo Uczestnika do Nagrody Rzeczowej wygasa, a Organizator może ją przyznać kolejnej osobie znajdującej się na liście rankingowej.
5. Nagroda Rzeczowa zostanie przesłana przez Organizatora na adres wskazany przez Uczestnika zgodnie z pkt 4 w terminie do 16 października 2021 roku.
6. Organizator ma prawo żądać od Uczestnika pokwitowania otrzymania Nagrody Rzeczowej.
7. Lista rankingowa będzie przechowywana w siedzibie Organizatora.
8. Jeden Uczestnik może otrzymać tylko jedną Nagrodę Rzeczową.

## **§ 8. Przekazanie Punktów na cele charytatywne**

1. Uczestnik może przekazać dowolną liczbę posiadanych na swoim Koncie Punktów na cele charytatywne.
2. Przekazanie Punktów na cele charytatywne polega na tym, że Organizator, po zebraniu na ten cel wymaganej liczby Punktów przekazanych przez Uczestników, zobowiązuje się przekazać podmiotowi w darowiźnie środki pieniężne w wysokości określonej na Stronie z przeznaczeniem na nabycie rzeczy lub usług, których potrzebuje ten podmiot. Szczegółowe informacje o realizowanych zbiórkach i liczbie Punktów wymaganych do przekazania darowizny są dostępne w Grywalizacji.
3. Przekazanie przez Uczestnika Punktów na cele charytatywne następuje poprzez złożenie stosownej dyspozycji w Katalogu Nagród, po zalogowaniu do Grywalizacji. Warunkiem

- przekazania Punktów na cele charytatywne jest posiadanie aktywnego Konta i aktywnej Karty przez Uczestnika na dzień złożenia takiej dyspozycji przez Uczestnika.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zablokowania opcji przekazania Punktów na cele charytatywne w sytuacji, gdy zostanie zebrana zaplanowana wcześniej suma Punktów, o czym Uczestnicy zostaną poinformowani za pośrednictwem Grywalizacji.
  5. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości przekazania darowizny podmiotowi, o którym mowa w pkt 2, nawet w przypadku nie zebrania na ten cel wymaganej liczby Punktów przekazanych przez Uczestników.

## **§ 9. Opodatkowanie Nagród Rzeczowych**

1. Organizator będzie odpowiedzialny za pobranie i wpłatę zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych w wysokości 10% przychodu na rachunek bankowy właściwego urzędu skarbowego oraz wystawienie i przesłanie informacji podatkowej PIT-8AR do urzędu skarbowego – w przypadku Nagród Rzeczowych.
2. Organizator przyznaje Uczestnikowi dodatkową nagrodę pieniężną w wartości 11,11% wartości brutto Nagrody Rzeczowej celem pokrycia zryczałtowanego podatku dochodowego, o którym mowa powyżej.

## **§ 10. Komunikacja w ramach Grywalizacji**

1. W ramach Grywalizacji Uczestnicy otrzymują na podany przez nich adres e-mail lub nr telefonu, powiadomienia odnoszące się bezpośrednio do przebiegu Grywalizacji i aktywności Uczestnika.
2. Powiadomienia, o których mowa powyżej, są elementem Grywalizacji. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z otrzymywania powiadomień. W tym celu powinien skontaktować się z Organizatorem w sposób podany w par. 12 pkt 1 poniżej.

## **§ 11. Nadzór nad Grywalizacją**

1. Organem nadzorującym przebieg Grywalizacji jest komisja konkursowa, w której skład wchodzi przedstawiciele Organizatora.
2. Komisja konkursowa podejmuje działania dotyczące rozstrzygnięcia Grywalizacji i wyłonienia zwycięzców według przygotowanej listy rankingowej, w tym w szczególności decyduje o przyznaniu Nagród Rzeczowych, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie. Ponadto komisja konkursowa czuwa nad prawidłowym przebiegiem Grywalizacji i rozstrzyga bieżące wątpliwości związane z przebiegiem Grywalizacji.

## **§ 12. Reklamacje**

1. Wszelkie reklamacje związane z Grywalizacją mogą być zgłaszane – według wyboru osoby składającej reklamację:
  - 1.1. pisemnie – listem przesłanym na adres siedziby Organizatora,
  - 1.2. pisemnie – poprzez złożenie pisma w biurze siedziby Organizatora,
  - 1.3. pocztą elektroniczną na adres e-mail: bok@benefitsystems.pl,
  - 1.4. za pomocą formularza kontaktowego dostępnego na Stronie.
2. Reklamacja powinna zawierać dane identyfikujące osobę składającą reklamację (imię i nazwisko, numer Karty – jeśli jest), dokładny adres korespondencyjny lub adres e-mail do



- udzielenia odpowiedzi na reklamację jak również wskazanie przyczyny reklamacji oraz treść żądania.
3. Uczestnik ma Odpowiedź na reklamację jest udzielana w terminie do 30 (trzydziestu) dni od jej otrzymania, chyba że z bezwzględnie obowiązującego przepisu prawa wynika krótszy termin udzielenia odpowiedzi na reklamację.
  4. Odpowiedź na reklamację jest udzielana na piśmie lub e-mailowo, w zależności od sposobu wniesienia reklamacji.
  5. Reklamacje są rozpatrywane na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.
  6. W przypadku braku akceptacji przez zgłaszającego reklamację stanowiska Organizatora, zgłaszający reklamację może dochodzić swych praw na zasadach ogólnych, korzystając z sądowych metod dochodzenia roszczeń, a w przypadku zgody obu stron – z pozasądowych metod rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń. Pod adresem [ec.europa.eu/consumers/odr/](http://ec.europa.eu/consumers/odr/) istnieje platforma ODR - internetowego rozstrzygnięcia sporów między konsumentami a przedsiębiorcami.
  7. Regulamin nie wyłącza ani nie ogranicza żadnych uprawnień konsumentów, które przysługują im na mocy bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa. W przypadku sprzeczności pomiędzy postanowieniami Regulaminu a bezwzględnie obowiązującymi przepisami prawa przysługującymi konsumentom określone uprawnienia, pierwszeństwo mają te przepisy.

### § 13. Utrata statusu Uczestnika

1. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Grywalizacji w każdym czasie, bez podania przyczyny. W tym celu Uczestnik powinien skontaktować się z Biurem Obsługi Klienta Benefit Systems (np. e-mailowo lub telefonicznie – dane kontaktowe są dostępne na stronie internetowej [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl)) lub złożyć pisemne oświadczenie o rezygnacji na adres siedziby Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji tożsamości osoby występującej z powyższym żądaniem.
2. Z uwagi na to, że warunkiem uczestnictwa w Grywalizacji jest posiadanie Konta oraz ważnej (aktywnej) Karty objętej Programem MultiSport, usunięcie przez Uczestnika swojego Konta lub dezaktywacja Karty oznacza automatycznie rezygnację z udziału w Grywalizacji.
3. W przypadku, o którym mowa w ust. 1 i 2 powyżej, z chwilą otrzymania przez Benefit Systems informacji o rezygnacji Uczestnika z udziału w Grywalizacji lub z chwilą usunięcia Konta Uczestnika lub dezaktywacji Karty objętej Programem MultiSport, niewykorzystane Punkty tracą ważność i nie mogą zostać wykorzystane na nabycie Nagród Gwarantowanych.
4. Organizator może ze skutkiem natychmiastowym wykluczyć z Grywalizacji Uczestnika, który:
  - 4.1. w nieuczciwy sposób wpływa na przebieg Grywalizacji lub ingeruje w jego mechanizm w celu uzyskania nienależnych Punktów;
  - 4.2. w ramach udziału w Grywalizacji w sposób uporczywy lub rażąco postępuje w sposób niezgodny z prawem, zasadami współżycia społecznego lub Regulaminem;
  - 4.3. w dacie przystąpienia do Grywalizacji nie spełniał warunków uczestnictwa w niej – jeżeli okoliczność ta wyjdzie na jaw po przystąpieniu do Grywalizacji (dotyczy to w szczególności sytuacji, gdy Uczestnik złożył niezgodne z prawdą oświadczenie o spełnianiu przez niego warunków uczestnictwa w Programie MultiSport);
  - 4.4. rażąco lub uporczywie narusza „Regulamin korzystania z kart w ramach Programu MultiSport”.

O wykluczeniu z Grywalizacji na podstawie niniejszego ustępu Uczestnik zostaje poinformowany przez Organizatora na piśmie lub pocztą elektroniczną, ze wskazaniem przyczyny wykluczenia. W takim wypadku Uczestnik traci niewykorzystane Punkty naliczone na jego Koncie.

#### § 14. Publikacja wizerunku w ramach Grywalizacji

1. Uczestnik może zamieścić na Stronie zdjęcie profilowe swojej osoby. Zdjęcie profilowe nie będzie widoczne przez innych Uczestników. Zdjęcie profilowe może zostać w każdym czasie usunięte lub zmienione w trakcie trwania Grywalizacji przez Uczestnika.
2. Zabrania się zamieszczanie na Stronie zdjęć lub treści bezprawnych, obraźliwych, nieprawdziwych, niezgodnych z prawem powszechnie obowiązującym w Polsce, propagujących przemoc, nagannych moralnie lub naruszających powszechnie uznane dobre obyczaje, a także treści i zdjęć mających charakter działalności reklamowej i promocyjnej.

#### § 15. Zmiana Regulaminu

1. Z ważnej przyczyny Organizator może wprowadzić zmiany do Regulaminu, przy czym w żadnym razie taka zmiana nie może działać wstecz, a w szczególności pozbawiać Uczestników praw nabytych na podstawie dotychczasowych postanowień Regulaminu, ani nie może prowadzić do istotnej zmiany przyrzeczenia publicznego Organizatora. Ważną przyczyną zmiany Regulaminu jest:
  - 1.1. zmiana powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub ich wykładnie stosowanej przez uprawnione organy, mająca bezpośredni wpływ na treść Regulaminu i skutkująca koniecznością jego dostosowania do takiej zmiany przepisów lub ich wykładni;
  - 1.2. wydanie orzeczenia, decyzji lub innego podobnego aktu przez sąd lub uprawniony organ władzy publicznej, mającego bezpośredni wpływ na treść Regulaminu i skutkującego koniecznością jego zmiany w celu dostosowania do takiego orzeczenia, decyzji lub innego podobnego aktu;
  - 1.3. wprowadzenie dodatkowych możliwości uzyskiwania Punktów;
  - 1.4. przedłużenie czasu trwania Grywalizacji lub zmiana innych terminów podanych w Regulaminie;
  - 1.5. zapobieganie naruszeniom Regulaminu lub przeciwdziałanie nadużyciom;
  - 1.6. usunięcie niejasności lub wątpliwości interpretacyjnych dotyczących treści Regulaminu;
  - 1.7. zmiana w zakresie procesu przystępowania Uczestników do Grywalizacji;
  - 1.8. rozbudowa lub zmiana funkcjonalności związanych z Grywalizacją;
  - 1.9. rozszerzenie Programu na nowe platformy komunikacji;
  - 1.10. zmiany w zakresie nazw, adresów lub innych danych firmowych wskazanych w treści Regulaminu.
2. O zmianie Regulaminu Organizator informuje Uczestników na adres e-mail podany w związku z udziałem w Grywalizacji, udostępniając zmieniony Regulamin oraz podając termin wejścia zmiany Regulaminu w życie, przy czym termin ten będzie wynosić co najmniej 10 (dziesięć) dni od daty przesłania informacji o zmianie Regulaminu, z zastrzeżeniem ust. 3 poniżej. Stosowna informacja o zmianie Regulaminu będzie również z odpowiednim wyprzedzeniem zamieszczona na Stronie.
3. Jeżeli obowiązujący przepis prawa, orzeczenie lub inny podobny akt uprawnionego organu władzy publicznej będzie wymagał od Organizatora wprowadzenia zmiany Regulaminu w

krótszym terminie, niż wskazany w ust. 2 powyżej, informacja o zmianie Regulaminu będzie wskazywać taki krótszy termin.

4. Zmieniony Regulamin stosuje się do Uczestnika, który nie zrezygnuje z udziału w Grywalizacji przed datą wejścia zmiany Regulaminu w życie. Rezygnacja z udziału w Programu następuje na zasadach określonych w § 13 Regulaminu.

## **§ 16. Dane osobowe**

1. Organizator pełni funkcję administratora danych osobowych Uczestnika zgodnie z przepisami RODO.
2. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych dostępne są na Stronie oraz w naszej Polityce Prywatności: <https://www.benefitsystems.pl/polityka-prywatnosci/>.
3. Strona używa plików cookies (tzw. ciasteczek). Szczegóły w tym zakresie zostały opisane w Polityce w sprawie plików cookies, zamieszczonej pod adresem: [www.kartamultisport.pl/polityka-cookies/](http://www.kartamultisport.pl/polityka-cookies/)

## **§ 17. Postanowienia końcowe**

1. Organizator informuje, że nie ponosi odpowiedzialności za:
  - 1.1. nieprawidłowe działanie lub przerwy w działaniu Strony, które mogą wynikać z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, technicznych, zmiany systemu operacyjnego na urządzeniu Uczestnika lub niekompatybilnością innego oprogramowania znajdującego się na tym urządzeniu;
  - 1.2. przerwy techniczne wynikłe z powodu braku dostępności Uczestnika do sieci Internet;
  - 1.3. niewykonanie lub nienależyte wykonanie swoich zobowiązań wynikłe z siły wyższej, czyli okoliczności niezależnych od Organizatora, których Organizator nie mógł racjonalnie przewidzieć lub im zapobiec, w tym katastrof, klęsk żywiołowych, pożarów, zalań, wojen, strajków, zamieszek oraz warunków atmosferycznych, które w sposób trwały lub czasowy uniemożliwiałyby lub utrudniałyby korzystanie z całości lub części funkcjonalności Programu i Strony;
  - 1.4. skutki wynikłe z braku dostosowania się przez Uczestnika do zapisów Regulaminu.
2. Niezależnie od powyższego, Organizator czyni należyte starania, aby zapewnić działanie wszystkich udostępnianych funkcjonalności Programu i Strony, w szczególności poprzez bieżącą naprawę usterek.
3. Szczegółowe informacje o Grywalizacji i warunkach uczestnictwa w nim są dostępne na Stronie.
4. Regulamin jest dostępny:
  - 4.1. na Stronie – w tym również do nieodpłatnego pobrania w formacie PDF;
  - 4.2. w biurze siedziby Organizatora.
5. Regulamin podlega przepisom prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.
6. Strona internetowa dedykowana Programu dostępna jest wyłącznie w języku polskim.