



## 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 umożliwi korzystanie z Programu MultiSport swoim pracownikom, zleceniobiorcom lub współpracownikom, ich osobom towarzyszącym lub ich dzieciom;
  - 1.7. **Konto** – indywidualne konto dostępne dla użytkowników Kart w Strefie MultiSport na stronie [www.gra.kartamultisport.pl](http://www.gra.kartamultisport.pl), umożliwiający w odrębnej zakładce skorzystanie z narzędzi i funkcjonalności dotyczących Grywalizacji;
  - 1.8. **Konto SSO** - indywidualne konto dostępne dla użytkowników Kart w systemie informatycznym należącym do Organizatora i wspomagającym realizację Grywalizacji, umożliwiający po dokonaniu rejestracji zgodnie z Regulaminem świadczenia usług drogą elektroniczną przez Benefit Systems S.A. korzystanie ze wszystkich funkcjonalności serwisów internetowych dostępnych dla danego użytkownika m.in. pod adresem [kartamultisport.pl](http://kartamultisport.pl) i [emultisport.pl](http://emultisport.pl) oraz w aplikacji MultiSport;
  - 1.9. **Medal** - rodzaj odznaczenia przyznawany Uczestnikom za realizację określonych w § 4 Zadań. Uzyskanie określonej w Regulaminie liczby Medalii uprawnia Uczestnika do otrzymania opisanego w § 4 bonusu punktowego;
  - 1.10. **Nagrody Gwarantowane** – nagrody za zdobycie określonej liczby Punktów w Grywalizacji stanowiące zasilenia do E-portmonetki w postaci Voucherów lub biletów do kina; w celu otrzymania Vouchera o wartości 25zł wymagane jest zebranie w E-portmonetce 3700 Punktów, a w celu otrzymania Vouchera o wartości 50zł wymagane jest zebranie w E-portmonetce 7050; w celu otrzymania biletu do kina wymagane jest zebranie w E-portmonetce 3700 Punktów;



1.11. **Nagrody Rzeczowe** – nagrody przyznawane przez komisję konkursową za zajęcie miejsca na liście rankingowej opisane w § 7 ust. 2 Regulaminu.

1.12. **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, BDO 000558784, adres e-mail: [bok@benefitsystems.pl](mailto:bok@benefitsystems.pl);

1.13. **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;

1.14. **Punkty** – punkty lub ich ekwiwalenty wraz z różnicowaniem ich typów, wag lub zastosowań w Grywalizacji (np. Punkty, Medale, bonusy punktowe), gromadzone przez Uczestników w ramach realizacji poszczególnych Zadań, zgodnie z zasadami publikowanymi na stronie Grywalizacji. Punkty podlegają wymianie na Nagrody Gwarantowane lub mogą zostać przeznaczone na akcję charytatywną;

1.15. **Regulamin** – niniejszy regulamin;

1.16. **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);

1.17. **Strefa MultiSport** - zbiór usług i funkcji dostępnych dla Uczestnika po zarejestrowaniu się i po zalogowaniu na Konto SSO na stronie [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl) oraz zbiór danych i ustawień Uczestnika związanych z działaniem usług po zalogowaniu;

1.18. **Aplikacja MultiSport** - zbiór usług i funkcji dostępnych dla Uczestnika po zarejestrowaniu się i po zalogowaniu w aplikacji mobilnej MultiSport oraz zbiór danych i ustawień Uczestnika związanych z działaniem usług po zalogowaniu;

1.19. **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 dla Uczestników, niniejszy Regulamin oraz zasady przyznawania Punktów Uczestnikom w poszczególnych Zadaniach Grywalizacji;

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

1.21. **Voucher (Bon)** – 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 (nie dotyczy biletu do kina). 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.

1.22. **Zadania** – aktywności, wyzwania, quizy, zadania, ankiety lub inne przewidziane dla Uczestników działania, w tym również dotyczące korzystania z Kart.

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. Ponadto, Uczestnicy mogą otrzymać Nagrody Rzeczowe w przypadku zajęcia konkretnego miejsca na liście rankingowej, zgodnie z zasadami opisanymi w Regulaminie.
5. Grywalizacja podzielona jest na etapy. Każdy etap trwa jeden tydzień. W ramach danego etapu Uczestnik może realizować określone przez Organizatora Zadania, za które może otrzymać Punkty zgodnie z zasadami przyznawania Punktów opisanymi w Regulaminie (dalej jako „Zadania etapowe”). Zadania etapowe mogą być wykonywane tylko w okresie trwania danego etapu Grywalizacji, co oznacza, że po zakończeniu danego etapu Grywalizacji, Uczestnik nie może już zrealizować zaległych Zadań, za które otrzyma Punkty (chyba że co innego wynika z treści § 4 Regulaminu). Do Zadań etapowych należą: wizyta i aktywność w obiekcie Partnera (punktowane są maksymalnie dwie wizyty w każdym z etapów Grywalizacji), wizyta i aktywność w obiekcie Partnera z użyciem aplikacji MultiSport (punktowane są maksymalnie dwie wizyty w każdym z etapów Grywalizacji), quizowanie między Uczestnikami, zapoznanie się z artykułem i wykonanie quizu na podstawie przeczytanego artykułu.
6. Niezależnie od Zadań etapowych Uczestnik może w ramach Grywalizacji w każdym czasie jej trwania, na zasadach opisanych w Regulaminie, realizować innego rodzaju Zadania opisane w § 4 Regulaminu, za które może uzyskiwać Medale. Uzyskanie przez Uczestnika określonej w Regulaminie liczby Medalii uprawnia do zdobycia opisanego w Regulaminie bonusu punktowego.
7. Celem Grywalizacji jest promocja usług Organizatora oraz zachęcenie użytkowników Kart do aktywnego korzystania z tych Kart, jak również promowanie zdrowego trybu życia.
8. Każdy Uczestnik może wziąć udział w Grywalizacji tylko jeden raz.
9. 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 **5 czerwca 2024 r. do 20 sierpnia 2024 r.**, z zastrzeżeniem ust. 2 poniżej.
2. Organizator może przedłużyć czas trwania Grywalizacji.
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 SSO (tzn. jest zarejestrowanym użytkownikiem serwisu internetowego [www.kartamultisport](http://www.kartamultisport), platformy eMultiSport lub aplikacji MultiSport).
2. Grywalizacja obejmuje wybrane rodzaje Kart. Lista rodzajów Kart objętych Grywalizacją oraz Kart nieobjętych Grywalizacją jest zamieszczona w poniższej tabeli:

Rodzaje Kart objętych Grywalizacją (użytkownicy tych Kart mogą brać udział w Grywalizacji, jeżeli spełniają pozostałe warunki uczestnictwa określone w Regulaminie)	Rodzaje Kart <u>nieobjętych</u> Grywalizacją (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 wykonać poniższe czynności:
  - 7.1. wejść na Stronę;
  - 7.2. kliknąć w przycisk: „Wejdź do gry” widoczny na stronie głównej;
  - 7.3. zalogować się na swoje Konto SSO;
  - 7.4. potwierdzić akceptację Regulaminu;
  - 7.5. wyrazić chęć uczestnictwa w Grywalizacji poprzez naciśnięcie przycisku „Zarejestruj się” (lub równoważnego).



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 Zadaniach dostępnych w ramach Grywalizacji za pośrednictwem Strony;
  - 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 SSO.
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 SSO.
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:
  - a) zastosowania przeglądark: Chrome 91.x, Firefox 89.x, , Microsoft Edge 91.x, lub nowszych;
  - b) zastosowania w pewnych przypadkach oprogramowania Adobe Acrobat Reader do poprawnego otwierania plików w formacie PDF;
  - c) strona internetowa jest w pełni responsywna,



- d) w przypadku aktywności Quizowanie między Uczestnikami oraz Quiz wymagane jest, by łącze internetowe pozwalało na realizację tej aktywności na Stronie w sposób nieprzerwany.

#### § 4. Zadania, Punkty i zasady przyznawania Punktów

1. Z tytułu realizacji opisanych w niniejszym paragrafie Zadań Uczestnikowi będą przyznawane Punkty, w tym Medale i bonusy punktowe.
2. Punkty są przyznawane Uczestnikom za następujące Zadania i na poniższych zasadach:

LP.	Nazwa aktywności	Opis ogólny*	Liczba Punktów, w tym Medali, za daną aktywność	Uwagi i ograniczenia
<b>ZADANIA, ZA KTÓRE MOŻNA OTRZYMAĆ MEDALE:</b>				
1.	EDYCJA PROFILU DODATKOWE ZGODY	Uzupełnienie dodatkowych pól w profilu Uczestnika Grywalizacji oraz udzielenie na rzecz Organizatora zgód marketingowych	Max. 150 Punktów oraz 10 Medali, czyli  15 Punktów oraz 1 Medal za każde uzupełnione pole w profilu Uczestnika.	Uzupełnienie dodatkowych pól jest dobrowolne i nie jest warunkiem uczestnictwa w Programie.  Informacje z pól dodatkowych mogą być usuwane a zgody marketingowe mogą być odwołane w dowolnym czasie, jednakże odwołanie zgody przed zakończeniem udziału w Grywalizacji lub usunięcie informacji z dodatkowych pól w profilu Uczestnika powoduje anulowanie Punktów (w tym Medali) naliczonych za udzielenie zgód lub za udzielenie informacji dodatkowych.  Uczestnik może zdobyć Punkty (lub Medale) tylko jeden raz.
2.	SKUTECZNE ZAPROSZENIE ZNAJOMYCH DO GRY	Skuteczne zaproszenie innej osoby (nowego Uczestnika) do udziału w Grywalizacji.	40 Punktów i 1 Medal za skuteczne zaproszenie nowego Uczestnika;  Max. 400 Punktów i 10 Medali	Uczestnik może zdobyć Punkty za skuteczne zaproszenie nowej osoby do Grywalizacji nie więcej niż 10-krotnie, tj. może z tego tytułu uzyskać maksymalnie 400 Punktów oraz 10 Medali.



				<p>W celu zaproszenia nowego Uczestnika do udziału w Grywalizacji, Uczestnik zapraszający powinien przekazać zapraszanemu do Grywalizacji znajomemu specjalny kod polecający, dostępny na swoim Koncie w odpowiedniej zakładce na Stronie Grywalizacji. Każdy Uczestnik po naciśnięciu przycisku „Wygeneruj” otrzymuje na starcie Grywalizacji 10 kodów polecających do wykorzystania na potrzeby zaproszenia swoich znajomych. Każdy kod polecający może zostać użyty tylko jeden raz.</p> <p>Skuteczne zaproszenie następuje wtedy, gdy zaproszona przez Uczestnika osoba – niebędąca Uczestnikiem Grywalizacji – przystąpi do Grywalizacji i w formularzu rejestracyjnym wprowadzi kod polecający otrzymany od Uczestnika.</p> <p>Jeżeli zapraszana osoba jest już Uczestnikiem Grywalizacji (w tym również w przypadku, gdy skorzystała z kodu polecającego pochodzącego od innego Uczestnika), Uczestnik zapraszający nie otrzymuje Punktów (w tym Medali), a nienależnie przyznane Punkty (lub Medale) podlegają cofnięciu.</p> <p>Punkty mogą zostać przyznane Uczestnikowi wyłącznie przy skutecznym zaproszeniu nowej osoby uprawnionej do udziału w Grywalizacji, co oznacza, iż ponowne zaproszenie tej samej osoby nie uprawnia do uzyskania Punktów, nawet poprzez wskazanie drugiego kodu polecającego. W takiej sytuacji</p>
--	--	--	--	---



				nienależnie naliczone Punkty (w tym Medale) podlegają cofnięciu.
3.	WIZYTA I AKTYWNOŚĆ W NOWO ODKRYTYCH PRZEZ UCZESTNIKA OBIEKTACH PARTNERÓW	Wizyta Uczestnika w nowo odkrytych przez Uczestnika obiektach Partnera (lub Partnerów) tj. takich obiektach, w których Uczestnik nie skorzystał z Karty od 05.06.2024 r., i skorzystanie z usługi sportowo-rekreacyjnej oferowanej w tych obiektach w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni). Wyróżnia się trzy progi punktowe, opisane obok w tabeli.	<p>Maksymalnie 336 Punktów i 3 Medale.</p> <p>Punkty, w tym Medale przyznawane są na poniższych zasadach:</p> <p>a) Uczestnik uzyskuje 101 Punktów i 1 Medal za wizytę i aktywność w ramach Karty w dwóch nowych obiektach;</p> <p>b) Uczestnik uzyskuje 112 Punktów i 1 Medal za wizytę i aktywność w ramach Karty w czterech nowych obiektach (z tym zastrzeżeniem, że do wymaganej sumy obiektów wlicza się dwa nowe obiekty odwiedzone przez Uczestnika zgodnie z punktem a powyżej)</p>	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty i Medal tylko jeden raz dla każdego z trzech progów punktowych.</p> <p>Punkty naliczane są również wstecznie począwszy od 5 czerwca 2024 r. w przypadku, gdy wizyty odbyły się przed rejestracją Uczestnika w Grywalizacji.</p>





			<p>c) Uczestnik uzyskuje 123 Punkty i 1 Medal za wizytę i aktywność w ramach Karty w 6 nowych obiektach (z tym zastrzeżeniem, że do wymaganej sumy obiektów wlicza się cztery nowe obiekty odwiedzone przez Uczestnika zgodnie z punktami a i b powyżej)</p>	
4.	SYSTEMATYCZNOŚĆ	<p>Regularne wizyty Uczestnika w obiekcie lub obiektach Partnerów i regularne korzystanie z usługi sportowo-rekreacyjnej oferowanej w tym obiekcie lub obiektach w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni). Wyróżnia się trzy progi punktowe, opisane obok w tabeli.</p>	<p>Max. 156 Punktów i 3 Medale.</p> <p>Punkty, w tym Medale przyznawane są na poniższych zasadach:</p> <p>a) Uczestnik uzyskuje 48 Punktów i 1 Medal za 4 wizyty i aktywność w obiektach Partnerów w ramach Karty;</p> <p>b) Uczestnik uzyskuje 52 Punkty i 1 Medal za 8 wizyt i aktywność w</p>	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty i Medal tylko jeden raz dla każdego z trzech progów punktowych.</p>



			<p>obiektach Partnerów w ramach Karty (z tym zastrzeżeniem, że do wymaganej sumy wizyt wliczają się cztery wizyty zrealizowane przez Uczestnika zgodnie z punktem a powyżej);</p> <p>c) Uczestnik uzyskuje 56 Punktów i 1 Medal za 16 wizyt i aktywność w obiektach Partnerów w ramach Karty (z tym zastrzeżeniem, że do wymaganej sumy wizyt wlicza się osiem wizyt zrealizowanych przez Uczestnika zgodnie z punktem a i b powyżej).</p>	
5.	ANKIETA KOŃCOWA	Wypełnienie ankiety.	<p>Max. 210 Punktów i 2 Medale</p>	<p>W końcowych tygodniach na stronie Grywalizacji jest udostępniana ankieta, którą Uczestnik może wypełnić.</p> <p>Częściowe wypełnienie ankiety uprawnia do zdobycia 151 Punktów i 1 Medalu.</p> <p>Wypełnienie wszystkich pól w ankiecie uprawnia do zdobycia dodatkowych 59 Punktów i</p>



				<p>drugiego Medalu (co w sumie daje 210 Punktów z tytułu pełnego wypełnienia ankiety i 2 Medale).</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty (w tym Medale) tylko jeden raz za wypełnienie ankiety.</p>
6.	SUPER ALTRUISTA	Przekazanie przez Uczestnika w sumie 1100 Punktów na cele charytatywne w ramach Grywalizacji	102 Punkty i 1 Medal	Uczestnik może zdobyć Punkty (w tym Medal) tylko jeden raz.
7.	AKTYWNY GRACZ	Zdobycie Punktów w każdym z etapów Grywalizacji, tj. aktywny udział w Grywalizacji od pierwszego do ostatniego etapu Grywalizacji	Max. 205 Punktów i 1 Medal	<p>Warunkiem przyznania Punktów oraz Medalu jest zrealizowanie przez Uczestnika min. 1 z poniższych Zadań etapowych w każdym z etapów Grywalizacji: tj. potwierdzenie zapoznania się z artykułem, wykonanie quizu lub wykonanie Quizowania.</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty (w tym Medal) tylko jeden raz.</p>
8.	ZDOBYCIE OKRESLONEJ LICZBY MEDALI	Otrzymanie przez Uczestnika następującej liczby Medali z tytułu realizacji Zadań opisanych w punktach 1-7 tabeli powyżej: a) otrzymanie 10 Medali b) otrzymanie 20 Medali c) otrzymanie wszystkich dostępnych w Grywalizacji Medali	<p>Max. 306 Punktów</p> <p>Bonus punktowy przyznawany jest na poniższych zasadach:</p> <p>a) 91 Punktów za otrzymanie przez Uczestnika 10 Medali;</p> <p>b) 102 Punkty za otrzymanie przez Uczestnika 20 Medali (z tym zastrzeżeniem, że do wymaganej</p>	<p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz w ramach każdego z trzech progów punktowych.</p> <p>W przypadku odliczenia z Konta Uczestnika nienależnie przyznanych Medali (na podstawie par. 4 ust. 9 Regulaminu), uzyskany na ich podstawie bonus punktowy również podlega odliczeniu.</p>



			<p>sumy Medali wlicza się Medale otrzymane przez Uczestnika zgodnie z punktem a) powyżej),</p> <p>c) 113 Punktów za otrzymanie przez Uczestnika wszystkich Medali możliwych do zdobycia w ramach Grywalizacji.</p>	
--	--	--	--	--

**ZADANIA ETAPOWE:**

9.	<p>WIZYTA I AKTYWNOŚĆ W OBIEKCIE PARTNERA</p>	<p>Wizyta Uczestnika w obiekcie Partnera i skorzystanie z usługi sportowo-rekreacyjnej oferowanej w tym obiekcie w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni).</p>	<p>125 Punktów za każdą wizytę w obiekcie Partnera</p> <p>Max. 250 Punktów tygodniowo</p>	<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. 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 5 czerwca 2024 r. w przypadku, gdy wizyta odbyła się przed</p>
----	---	--	---	--



				rejestracją Uczestnika w Grywalizacji.
10.	WIZYTA I AKTYWNOŚĆ W OBIEKCIE PARTNERA Z UŻYCIEM APLIKACJI MULTISPORT	Wizyta Uczestnika w obiekcie Partnera i skorzystanie z usługi sportowo-rekreacyjnej oferowanej w tym obiekcie w ramach abonamentu posiadanej Karty (np. odwiedzenie siłowni) przy jednoczesnym skorzystaniu z Aplikacji MultiSport do rejestracji wizyty.	85 Punktów za każdą wizytę w obiekcie Partnera Max. 170 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. 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 5 czerwca 2024 r. w przypadku, gdy wizyta odbyła się przed rejestracją Uczestnika w Grywalizacji.</p>
11.	ARTYKUŁ	Zapoznanie się z treścią artykułu opublikowanego na Stronie.	47 Punktów za przeczytanie artykułu Max. 517 Punktów	<p>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 SSO i wejście na Stronę). Po upływie 7 dni od publikacji artykułu nie jest już możliwe uzyskanie Punktów za zapoznanie się z danym artykułem.</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za jeden artykuł.</p>



12.	QUIZ	Ukończenie quizu składającego się z zestawu pytań zamkniętych.	10 Punktów za każdą poprawną odpowiedź w quizie. Max. 660 Punktów za udział we wszystkich quizach	<p>Na stronie Grywalizacji jest udostępniany quiz, który Uczestnik może rozwiązać. Poszczególne quizy umożliwiają zdobycie Punktów przez 1 minutę. 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” (lub równoważny).</p> <p>Podczas rozwiązywania quizu Uczestnik nie może cofać pytań, odświeżać ani opuszczać strony wyświetlającej quiz, gdyż spowoduje to przerwanie quizu i brak możliwości powrotu do quizu, a co za tym idzie brak możliwości uzyskania Punktów.</p> <p>Po naciśnięciu przycisku „zakończ” (lub równoważnego) poprawienie wyniku quizu jest możliwe – Uczestnik ma łącznie dwie próby.</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za jeden quiz.</p>
13.	QUIZOWANIE MIĘDZY UCZESTNIKAMI	Udział w quizie wraz z innym Uczestnikiem; quiz składa się z tego samego zestawu pytań	3 Punkty za rozpoczęcie quizowania, przez co rozumie się	Uczestnik może wziąć udział w pojedynkach quizowych, które są udostępniane po jednym w każdym etapie w ramach



		<p>zamkniętych dla obu Uczestników.</p>	<p>udzielenie przez Uczestnika co najmniej jednej odpowiedzi w quizie</p> <p>5 Punktów za każdą poprawną odpowiedź</p> <p>30 Punktów za wygraną lub remis w quizowaniu z drugim Uczestnikiem</p> <p>Max. 638 Punktów za udział we wszystkich pojedynkach quizowych</p> <p>Max. 58 Punktów za udział w jednym pojedynku quizowym.</p>	<p>trwającej Grywalizacji. Rozpoczęcie quizowania możliwe jest najpóźniej do godziny 23.30 ostatniego dnia danego etapu Grywalizacji.</p> <p>Aby przystąpić do quizowania należy wybrać funkcję umożliwiającą znalezienie przeciwnika. Spośród pozostałych Uczestników system automatycznie dokona losowego wyboru przeciwnika, z którym Uczestnik będzie rozwiązywał dany quiz.</p> <p>Po wybraniu funkcji umożliwiającej znalezienie przeciwnika, Uczestnik może przystąpić do rozwiązywania quizu. Quiz będzie takiej samej treści dla obu Uczestników biorących udział w quizie.</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 (25). 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” lub równoważny.</p> <p>Wygrywa ten Uczestnik z każdej pary, który wskazał więcej poprawnych odpowiedzi w jak najkrótszym czasie rozwiązywania quizu.</p> <p>W przypadku uzyskania przez obu uczestniczących w</p>
--	--	---	--	--



				<p>pojedynku quizowym Uczestników takiej samej ilości Punktów za poprawne odpowiedzi w quizie w takim samym czasie z dokładnością co do milisekundy (sytuacja ex aequo), każdy z Uczestników otrzymuje po 30 Punktów.</p> <p>Aby otrzymać Punkty za wygraną w quizie, Uczestnik musi udzielić min. jednej poprawnej odpowiedzi w quizie.</p> <p>Punkty zostaną naliczone po zakończeniu quizu przez obu Uczestników biorących udział w quizie.</p> <p>W przypadku, gdy jeden z Uczestników biorących udział w pojedynku quizowym nie rozpocznie quizu, Punkty za wygraną za dany quiz otrzyma drugi Uczestnik, który zakończył quiz odpowiadając prawidłowo na co najmniej jedno pytanie. Na równi z wygraną Uczestnika w danym pojedynku quizowym traktuje się sytuację, gdy dla tego Uczestnika nie było możliwe wyznaczenie przeciwnika. W tych przypadkach punkty zostaną naliczone po zakończeniu danego etapu.</p> <p>Po naciśnięciu przycisku „zakończ” lub równoważnego poprawienie wyniku quizu nie jest możliwe – Uczestnik ma tylko jedną próbę.</p> <p>Przerwanie przez Uczestnika udziału w pojedynku quizowym z przyczyn technicznych nieleżących po stronie Organizatora spowoduje brak możliwości kontynuacji pojedynku przez tego</p>
--	--	--	--	--





				<p>Uczestnika. Podczas udziału w pojedynku quizowym Uczestnik nie może cofać pytań, odświeżać ani opuszczać strony wyświetlającej quiz, gdyż spowoduje to przerwanie quizu i brak możliwości powrotu do quizu oraz uzyskanie z tego tytułu Punktów.</p> <p>Uczestnik ma 1,5 minuty na rozwiązanie danego quizu. W przypadku przekroczenia czasu nie będzie możliwe udzielenie odpowiedzi na pozostałe pytania ani uzyskanie Punktów z tego tytułu.</p> <p>Uczestnik może zdobyć Punkty tylko jeden raz za jedno quizowanie w danym etapie.</p> <p>Uczestnik ma tylko jedną próbę na rozwiązanie quizu, co oznacza, że nie może tego samego quizu rozwiązać dwukrotnie.</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.

3. Uczestnik może zdobyć Punkty (w tym Medale) 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 Uczestników na Stronie oraz poprzez powiadomienia, o których mowa w paragrafie 10 Regulaminu.
4. Uczestnik może zdobyć Punkty (w tym Medale) za daną aktywność tylko jeden raz, chyba że z tabeli w punkcie 1 wynika inaczej.
5. Punkty są naliczane w oparciu o zdarzenia zarejestrowane w Grywalizacji. Naliczenie Punktów na Konto Uczestnika następuje w ciągu 2 (dwóch) godzin od zaistnienia zdarzenia będącego podstawą naliczenia Punktów.
6. Komisja konkursowa ma prawo weryfikacji zasadności uzyskania Punktów (w tym Medalii) 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 SSO.



7. Punkty (w tym Medale) 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.
8. Uczestnik może sprawdzić liczbę uzyskanych Punktów logując się na Konto SSO i wchodząc na Stronę.
9. Punkty (w tym Medale) uzyskane przez Uczestnika bezpodstawnie lub w wyniku naruszenia Regulaminu podlegają odliczeniu z Konta Uczestnika jako Punkty (lub Medale) nienależne.

## § 5. Wymiana Punktów na Nagrody Gwarantowane

1. Uczestnik zdobywa Punkty za realizację poszczególnych Zadań opisanych na Stronie.
2. W Grywalizacji nagradzana jest określona liczba zdobytych Punktów (w tym również Medali) zgodnie z zasadami opisanymi w niniejszym Regulaminie oraz 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 2024 r., wyłącznie pod warunkiem, że jego Konto SSO i Karta są nadal aktywne. Po 15 września 2024 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 Gwarantowanych, gdyż zamówione Nagrody Gwarantowane 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 SSO 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 (Bon) lub wybrany bilet do kina.



3. Organizator zastrzega, że dostępność poszczególnych Nagród Gwarantowanych może być ograniczona. O wyczerpaniu dostępnej puli danego rodzaju Nagrody Gwarantowanej Organizator poinformuje na Stronie.
4. Nagrody Gwarantowane są dostarczane Uczestnikowi w formie elektronicznej jako Vouchery (Bony) lub bilety do kina które są przesyłane na adres e-mail przypisany do Konta SSO oraz są dostępne na Stronie po zalogowaniu. Szczegółowe informacje o Nagrodach Gwarantowanych, w tym o terminach ważności Voucherów (Bonów), 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 3 miejsca na liście rankingowej – robot kuchenny Termomix TM6;
  - 2.2. za zajęcie od 4 do 183 miejsca na liście rankingowej – Zegarek Garmin Venu Sq 2;
  - 2.3. za zajęcie od 184 do 1183 miejsca na liście rankingowej – słuchawki nauszne bezprzewodowe JBL oraz ręcznik sportowy.
3. W przypadku, gdy Uczestnicy osiągną taką samą liczbę Punktów w trakcie trwania Grywalizacji, o kolejności przyznania Nagrody Rzeczowej będzie decydowała suma poprawnych odpowiedzi udzielonych przez Uczestnika podczas aktywności w postaci Quizowania między Uczestnikami (im wyższy wynik, tym wyższa pozycja na liście rankingowej), a w następnej kolejności - ilość zdobytych Medalii (im większa liczba Medalii, tym wyższa pozycja w tabeli rankingowej), a w następnej kolejności jak najszybszy czas zdobycia Medalii z tytułu następujących Zadań: uzupełnienie profilu, systematyczność, spróbuj nowych obiektów, ankietę, super altruista, zapraszanie znajomych, aktywny gracz (co oznacza, że wyższą pozycję na liście rankingowej uzyska Uczestnik, który wcześniej od innych otrzymał ostatni z możliwych do zdobycia w ramach Grywalizacji Medal za dane Zadanie z powyżej opisanych kategorii).
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 9 dni od zakończenia Grywalizacji. Warunkiem przyznania i przekazania Uczestnikowi Nagrody Rzeczowej jest posiadanie aktywnego Konta SSO i aktywnej Karty przez Uczestnika do dnia 15 września 2024 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 2024 roku, prawo Uczestnika do Nagrody Rzeczowej wygasa, a Organizator może ją przyznać kolejnej osobie znajdującej się na liście rankingowej.
5. Nagroda Rzeczowa zostanie wysłana przez Organizatora na adres wskazany przez Uczestnika zgodnie z pkt 4 w terminie do 16 października 2024 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, tj. wskazać jaki cel powinien wspomóc Organizator spośród dostępnych na Stronie opcji.
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 SSO 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 oraz opiniowanie w ramach Grywalizacji**

1. W ramach Grywalizacji Organizator komunikuje się z Uczestnikami za pośrednictwem poczty elektronicznej, telefonu lub Strony.
2. Komunikacja z Uczestnikami będzie odnosić się bezpośrednio do przebiegu Grywalizacji i aktywności Uczestnika oraz jest integralnym elementem Grywalizacji.
3. Organizator umożliwi Uczestnikom wyrażenie opinii na temat Grywalizacji.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania wybranych opinii Uczestników na temat Grywalizacji. Wybrane przez Organizatora opinie mogą być publikowane na Stronie, a także w serwisie internetowym [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl), w mediach społecznościowych Organizatora, w szczególności w serwisach Facebook, LinkedIn



- oraz Instagram, kampaniach płatnych, mailingu, artykułach prasowych, artykułach marketingowych, materiałach audiowizualnych oraz newsletterach.
5. Organizator dokłada należytej staranności, aby publikowane opinie były rzetelne oraz by pochodziły od Uczestników, w szczególności w celu pozostawienia opinii Uczestnik musi zalogować się na swoje Konto oraz wypełnić Zadanie w postaci ankiety końcowej opisanej w tabeli w § 4 Regulaminu poprzez uzupełnienie odpowiedniego pola w ankiecie.
  6. Organizator może opublikować treść opinii Uczestnika z podaniem jego nicku używanego w Grywalizacji, wyłącznie po uzyskaniu uprzedniej zgody Uczestnika.
  7. Organizator nie będzie wykorzystywał opinii budzących uzasadnioną wątpliwość co do ich prawdziwości lub które – w ocenie Organizatora – są nierzetelne lub naruszają dobre obyczaje, np. zawierających treści obraźliwe lub bezprawne.
  8. Organizator nie będzie formatował ani zniekształcał treści opinii Uczestników.
  9. Organizator nie jest zobowiązany do publikacji jakichkolwiek opinii Uczestników. Organizator jest uprawniony do ich usuwania w przypadku, gdy według Organizatora jest to uzasadnione, np. gdy Organizator poweźmie uzasadnioną wątpliwość co do prawdziwości lub rzetelności opinii.
  10. Organizator nie korzysta z opinii kupionych, sponsorowanych albo uzyskanych w sposób barterowy, a także nie zamieszcza ani nie zleca zamieszczania innej osobie nieprawdziwych opinii albo zniekształcania opinii lub rekomendacji w celu promowania Grywalizacji, jak jakichkolwiek innych usług Organizatora.

## **§ 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 [letniagra@benefitsystems.pl](mailto:letniagra@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 przyznającymi 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.gra.kartamultisport.pl](http://www.gra.kartamultisport.pl)) lub złożyć mailowe oświadczenie o rezygnacji korzystając z funkcji „Wypisz się” dostępnej w otrzymywanej korespondencji mailowej dotyczącej Grywalizacji. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji tożsamości osoby występującej z powyższym żądaniem.
2. Z uwagi na to, że warunkiem uczestnictwa w Grywalizacji jest posiadanie Konta SSO oraz ważnej (aktywnej) Karty objętej Programem MultiSport, usunięcie przez Uczestnika swojego Konta SSO 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 SSO 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. Zamieszczając swoje zdjęcie na Stronie Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie przez Organizatora, przez czas trwania Grywalizacji, swojego wizerunku na udostępnionym Organizatorowi zdjęciu, dla celów realizacji wybranych funkcjonalności Grywalizacji. Zdjęcie profilowe będzie widoczne przez innych Uczestników podczas aktywności Quizowanie między Uczestnikami oraz na potrzeby innych funkcjonalności Grywalizacji dostępnych na Stronie. Zdjęcie profilowe może zostać w każdym czasie usunięte lub zmienione w trakcie trwania Grywalizacji przez Uczestnika.
2. Zabrania się zamieszczania 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.
3. Uczestnik z chwilą zamieszczenia swojego zdjęcia na Stronie oświadcza, że udziela Organizatorowi nieodpłatnej licencji niewyłącznej do przesłanego zdjęcia na czas trwania Grywalizacji w zakresie utrwalania dowolnymi technikami, niezależnie od nośnika, formatu i standardu, zwielokrotniania jakąkolwiek techniką, rozpowszechniania w formie zapisu cyfrowego, elektronicznego oraz publicznego wykonywania, odtwarzania lub udostępniania w Polsce i poza jej granicami w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

#### **§ 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 poinformuje 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 7 (siedem) dni od daty przesłania informacji o zmianie Regulaminu. Stosowna informacja o zmianie Regulaminu będzie również z odpowiednim wyprzedzeniem zamieszczona na Stronie.
  3. 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/>.

## § 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 niej są dostępne na Stronie.
4. Regulamin jest dostępny na Stronie – w tym również do nieodpłatnego pobrania w formacie PDF.
5. Regulamin podlega przepisom prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.





6. Regulamin dostępny jest w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej. W razie rozbieżności między wersją polskojęzyczną a angielskojęzyczną Regulaminu przeważające znaczenie ma wersja polskojęzyczna.
7. Strona internetowa dedykowana Grywalizacji dostępna jest w języku polskim i angielskim.