

REGULAMIN KONKURSU ROWEROWEGO

„Gra Rowerowa – Wkręć się w Sopot 2022”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs „Gra Rowerowa – Wkręć się w Sopot” („**Konkurs**”) przeprowadzony jest w aplikacji mobilnej Activy („**Aplikacja**”) oraz na stronie internetowej <https://grarowerowa.pl/> („Strona Konkursowa”). Konkurs ma charakter sportowy, którego celem jest promocja sportu i roweru jako środka transportu w mieście oraz motywowanie uczestników Konkursu do osiągnięcia jak najlepszych wyników w jeździe na rowerze.
2. Organizatorem Konkursu „Gra Rowerowa – Wkręć się w Sopot” jest spółka pod firmą Activy Sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie, ul. Piotra Bardowskiego 4, 35-005 Rzeszów, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy pod nr 0000645721, numer NIP: 7010630605, REGON: 365813973, kapitał zakładowy: 7.600 zł („**Organizator**”).
3. Partnerem Konkursu (dalej „**Partner**”) oraz sponsorem nagród w Konkursie jest Gmina Miasta Sopotu z siedzibą przy ul. Tadeusza Kościuszki 25/27, 81-704 Sopot, reprezentowana przez Urząd Miejski w Sopocie.
4. Konkurs trwa od 01.09.2022 r. do 31.10.2022r.
5. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu, Organizator i Partner powołują Komisję Konkursową. W skład Komisji Konkursowej wejdą osoby delegowane przez Organizatora i Partnera.

§2. UCZESTNICY

1. Konkurs ma charakter publiczny i jest przeznaczony wyłącznie dla osób fizycznych, które ukończyły szesnasty rok życia.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału:
 - a. pracownicy Organizatora (przez pracowników rozumie się również osoby współpracujące z Organizatorem na podstawie umowy zlecenia, umowy o dzieło lub innej umowy cywilnoprawnej);
 - b. najbliżsi członkowie rodzin osób wymienionych w lit. a powyżej. Przez najbliższych członków rodziny rozumie się małżonka, zstępnych, wstępnych, pasierba, zięcia, synową, rodzeństwo, ojczyma, macochę i teściów oraz osoby pozostające z osobami wymienionymi w lit. we wspólnym gospodarstwie domowym.
3. Organizator ma prawo weryfikacji spełniania warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w ust. 1 - 2 powyżej, między innymi poprzez żądanie okazania dokumentu tożsamości. W kwestiach niezwiązanych z wiekiem lub tożsamością, Organizator ma prawo weryfikacji spełniania warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w ust. 1 - 2 powyżej, również poprzez żądanie przedstawienia przez Uczestnika odpowiedniego oświadczenia złożonego w formie pisemnej lub oświadczenia złożonego drogą elektroniczną, przez firmę zarejestrowaną w konkursie jako zespół firmowy, potwierdzającego spełnienie warunku posiadania statusu pracownika lub współpracownika firmy. Niespełnienie warunków uczestnictwa, wynikających z postanowień ust. 1-2 powyżej uniemożliwia udział w Konkursie i upoważnia Organizatora do wykluczenia z udziału w Konkursie osoby niespełniającej warunków uczestnictwa w trybie natychmiastowym, oraz pozbawiona takiej osoby ewentualnej nagrody w Konkursie.

4. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny. W celu przeprowadzenia Konkursu Organizator będzie przetwarzał niezbędne dane osobowe Uczestników (imię, nazwisko, adres e-mail, status przynależności do Firmy). Dane te będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Konkursu, w tym w celu wydania nagród Uczestnikom, którzy zwyciężyli w Konkursie, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu oraz realizacji obowiązków podatkowych. W celu wydania nagród Uczestnikom dane mogą zostać przekazane sponsorom nagród w Konkursie („Partner”). Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w Konkursie. Niezwłocznie po zrealizowaniu celów, jakim dane osobowe Uczestników służyły, dane te będą trwale usunięte lub poddane anonimizacji, z zastrzeżeniem postanowień odrębnych przepisów prawa. Nie dotyczy to danych podanych Organizatorowi do przetwarzania podczas rejestracji w Aplikacji zgodnie z warunkami świadczenia usług oraz polityką prywatności Aplikacji oraz w celach marketingowych i włączonych na tej podstawie do bazy Organizatora. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych oraz innymi obowiązującymi aktami prawa. Uczestnik Konkursu ma prawo wglądu do treści swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator, tj. Activy Sp. z o.o. z siedzibą w ul. Piotra Bardowskiego 4, 35-005 Rzeszów.
5. Organizator przetwarza dane osobowe zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności z polskimi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych i Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 (dalej jako „RODO”).
6. Organizator realizuje względem Uczestników Konkursu obowiązek informacyjny wynikający z regulacji art. 13 i 14 RODO.
7. Organizator zapewnia bezpieczeństwo, ochronę przed niedozwolonym lub niezgodnym z prawem przetwarzaniem oraz przypadkową utratą, zniszczeniem lub uszkodzeniem za pomocą odpowiednich środków technicznych lub organizacyjnych wszelkich danych, w których posiadaniu znajdzie się w związku z realizacją Konkursu.
8. Uczestnik rejestrując się w Aplikacji powinien pamiętać, że jego dane będą przetwarzane przez właściciela Aplikacji (Organizator) zgodnie z przedstawionymi Uczestnikowi w momencie zakładania konta politykami prywatności i regulaminami świadczenia usług. Uczestnik zobowiązany jest się z nimi zapoznać, a w przypadku braku akceptacji ich postanowień, nie powinien rejestrować się w Aplikacji i brać udziału w Konkursie.
9. Rezygnacja z udziału w Konkursie może nastąpić poprzez funkcjonalności Aplikacji „opuść wyzwanie” lub „usuń konto”. Funkcja „opuść wyzwanie” implikuje wyłącznie rezygnację z udziału w Konkursie. Organizator zaprzestanie przetwarzania tych danych na potrzeby udziału Uczestnika w Konkursie. Funkcja „usuń konto” usuwa natomiast wszystkie dane Uczestnika z Aplikacji.

§ 3. DOŁĄCZENIE DO KONKURSU

1. Aby wziąć udział w Konkursie, Uczestnik powinien:
 - a. Pobrać na telefon Aplikację mobilną Activy (dalej: „**Aplikacja**”) dostępną na platformie Google Play (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.activy>) oraz App Store (<https://itunes.apple.com/us/app/activy/id1273195093?ls=1>);
 - b. Dokonać rejestracji w Aplikacji, poprzez udostępnienie swojego adresu email, imienia, nazwiska oraz deklaracyjnego pseudonimu w grze. Możliwa jest także rejestracja z wykorzystaniem profilu istniejącego na portalu Facebook. Rejestracja w Aplikacji oznacza akceptację regulaminu Aplikacji i polityki prywatności Aplikacji;

- c. Zapoznać się z niniejszym Regulaminem i zaakceptować jego treść;
 - d. Dołączyć do Konkursu "Wkręć się w Sopot 2021" z ekranu wyboru konkursów w Aplikacji. Dołączenie do Konkursu oznacza akceptację niniejszego Regulaminu;
 - e. Postępować zgodnie z instrukcjami przedstawionymi przez Organizatora w Aplikacji oraz na stronie internetowej Konkursu;
 - f. Przed dołączeniem do Konkursu w Aplikacji należy zapoznać się z niniejszym Regulaminem.
2. Jeden Uczestnik może mieć tylko jeden profil w Aplikacji, w ramach którego będzie uprawniony do wzięcia udziału w Konkursie.
 3. Uczestnicy dołączają do konkursu indywidualnie.
 4. Uczestnik podczas dołączania do Konkursu może, ale nie musi, zapisać się do utworzonych wcześniej zespołów (dalej „Zespół”), w dwóch kategoriach zespołowych:
 - a. firmy od 1 do 20 pracowników
 - b. firmy powyżej 20 pracowników
 5. Uczestnik może dołączyć tylko do jednego Zespołu.
 6. W przypadku, jeśli podczas rejestracji do Konkursu, zespół, którym zainteresowany jest Uczestnik, nie jest jeszcze zarejestrowany w Konkursie, Uczestnik może poprzez aplikację dołączyć do takiego zespołu w momencie, kiedy zespół będzie widoczny w Aplikacji (wprowadzany w ciągu 2 dni roboczych od momentu wypełnienia formularza zapisu zespołów na www.grarowerowa.pl).
 7. Zespoły z kategorii firmy, uczelnie i grupy mogą być rejestrowane do Konkursu od dnia 12.08.2021 r. zgodnie z zasadami i procedurą ustaloną przez Partnera i Organizatora i przedstawioną na Stronie Konkursowej <https://grarowerowa.pl/>.

§ 4. ZASADY KONKURSOWE

1. Uczestnik rejestruje aktywności, używając do tego celu Aplikacji. Za zarejestrowane aktywności oraz ich charakterystykę (np. kilometry, czas) Uczestnik otrzymuje punkty zgodnie z zasadami przedstawionymi na stronie internetowej Konkursu oraz w Aplikacji:
 - a. **Za przejazd zwykły:**
 - i. **5 punktów** jednorazowo, za każdy zarejestrowany przejazd powyżej 1,5 km; maksymalnie cztery razy dziennie, przy czym między kolejnymi aktywnościami musi nastąpić przerwa min. 30 minut aby zaliczyć punkty za przejazd oraz,
 - ii. **1 punkt** za każdy kilometr w tym przejeździe, jeżeli cały przejazd był dłuższy niż 1,5 km.
 - b. **Za przejazd do lub z pracy:**
 - i. **50 punktów** za zarejestrowany przejazd powyżej 1,5 km, jeśli został rozpoczęty lub zakończony w obszarze określonym promieniem ok. 250 metrów od fizycznej lokalizacji siedziby Zespołu (firmy, uczelni) przy czym zaliczane są maksymalnie dwa takie przejazdy w ciągu jednego dnia oraz maksymalnie 10 takich przejazdów w ciągu tygodnia od poniedziałku do niedzieli (każdy następny przejazd tego typu otrzyma 5 punktów jak w podpunkcie „i”). Lokalizacja siedzib określana jest podczas rejestracji Zespołów i sprawdzana przez Organizatora i Partnera pod względem zgodności ze stanem rzeczywistym. Pod względem technicznym, minimum trzy

pierwsze lub ostatnie odczyty lokalizacji GPS z zapisanego przejazdu powinny znaleźć się we wspomnianym promieniu. Organizator nie odpowiada za błędne lub niepełne określenie lokalizacji przez osobę rejestrującą zespół firmowy. Punkty mogą zostać naliczone jedynie dla przejazdów, podczas których Uczestnik był członkiem Zespołu w Aplikacji. Aby otrzymać punkty przejazd do lub z pracy musi zostać poprzedzony zawsze min 30 minut przerwy po poprzedniej aktywności.

ii. **1 punkt** za każdy kilometr w tym przejeździe o ile jest on dłuższy niż 1,5 km,

- c. W okresie od 01.10 do 31.10 2022 roku powyższe punkty będą podwojone (czyli odpowiednio w punktach a: 10 punktów, 2 punkty; b: 100 punktów, 2 punkty)
- d. Punkty przyznawane są jedynie za przejazdy rozpoczynające się lub kończące się w obszarze administracyjnym miasta Sopotu. Pod względem technicznym, minimum trzy pierwsze lub ostatnie odczyty lokalizacji GPS z zapisanego przejazdu powinny znaleźć się we wspomnianym promieniu.
- e. Punkty zaliczane są jedynie podczas aktywnej edycji konkursu (01.09.2022 – 31.10.2022). Przed jej startem (w rozgrzewce) przejazdy nie są punktowane.

2. Uczestnicy na podstawie uzyskanych punktów otrzymują pozycje w rankingu indywidualnym Konkursu oraz w rankingach indywidualnych pomocniczych, czyli kategoriach „kobiety” i „mężczyźni”. W przypadku, gdy więcej niż jeden Uczestnik uzyska taką samą liczbę punktów, Uczestnicy o tej samej liczbie punktów uzyskują to samo miejsce ex aequo.

3. Punkty Zespołu są sumą wszystkich punktów jego Uczestników w danym momencie. Uzyskane przez Zespoły punkty są podstawą do tworzenia rankingu Zespołów.

4. Aktywności, za które przyznawane są punkty w Konkursie, rejestrowane są w Aplikacji jednym z 4 sposobów:

- a. przez zapis w aplikacji Activity z użyciem danych lokalizacyjnych z telefonu, z GPS.
- b. z aplikacji sportowej Strava po procesie połączenia kont z aplikacji Strava z Aplikacją Activity.
- c. z aplikacji Garmin Connect po procesie połączenia kont z aplikacji Garmin Connect z Aplikacją Activity.
- d. z aplikacji Polar Flow po procesie połączenia kont z aplikacji Polar Flow z Aplikacją Activity.

5. Połączenie kont (integracja / synchronizacja) aplikacji Strava, Garmin Connect lub Polar Flow i Activity możliwe jest do wykonania w Ustawieniach Aplikacji. Należy pamiętać, że:

- a. do Activity ze Stravy, Garmin Connect lub Polar Flow zapiszą się jedynie aktywności wykonane od momentu połączenia kont aplikacji Strava, Garmin Connect lub Polar Flow z Activity. Wcześniejsze aktywności nie mogą zostać uznane w konkursie.
- b. aktywności przekazywane są jedynie z aplikacji Strava, Garmin Connect lub Polar Flow do aplikacji Activity, nie jest możliwe działanie odwrotne.
- c. ze Stravy, Garmin Connect lub Polar Flow synchronizowane są jedynie te aktywności, które są oznaczone w Stravie, Garmin Connect, Polar Flow jako przejazd rowerem (z wykluczeniem stacjonarnego) oraz użyto w nich zapisu z wykorzystaniem GPS, a także nie zostały edytowane ręcznie lub wgrane manualnie.
- d. Activity nie daje gwarancji synchronizacji 100% wszystkich aktywności ze Stravy, Garmin Connect lub Polar Flow co może wynikać z okresowych przerw w działaniu integracji ze strony aplikacji Strava, Garmin Connect lub Polar Flow. W szczególnych przypadkach możliwe jest dodanie aktywności ręcznie przez Centrum Pomocy Użytkownika po udokumentowaniu aktywności i przesłaniu na adres contact@activity.pl.
- e. Po połączeniu kont, aktywności ze Stravy, Garmin Connect lub Polar Flow synchronizowane są z Activity automatycznie i nie wymagają działań po stronie użytkownika. Czas

synchronizacji trwa zwykle kilkanaście sekund, ale może wydłużyć się do 24 godzin i jest zależne od działania aplikacji Strava, Garmin Connect lub Polar Flow.

6. Aby aktywność otrzymała punkty w Konkursie (w szczególności w Edycji) musi zostać zakończona w czasie jej trwania czyli przed godziną 23:59. Aktywności wgrywane z urządzeń GPS do aplikacji Strava, Garmin Connect lub Polar Flow połączonej z Activity muszą zostać poprawnie zaimportowane do odpowiedniej aplikacji oraz dalej do aplikacji Activity przed końcem Konkursu lub Edycji. Organizator zaleca, by nie czekać do ostatniej chwili, ponieważ synchronizacja może potrwać dłużej z przyczyn niezależnych. Dodatkowo Organizator ma prawo wykluczyć osobę, która importuje aktywności ze Stravy, Garmin Connect lub Polar Flow jednorazowo z okresu większego niż 7 dni.
7. Niezależnie od §4 ust 8. Organizator ma prawo żądać od Uczestnika zapisującego aktywności poprzez połączenia z innymi Aplikacjami (§4 ust 7 punkty b-d) przesłania zrzutów ekranu z połączonych aplikacji lub plików z danymi treningów (np. w formacie .gpx lub .fit). Organizator ma prawo zakwestionować poprawność wykonania aktywności przez Uczestnika i usunąć aktywność z Konkursu.
8. Uczestnikowi nie przysługuje reklamacja ze względu na niedokładne zapisanie charakterystyki aktywności w żadnym ze sposobów wspomnianych w ust. 9. Prawie zawsze taka sytuacja nie jest zależna od działania Aplikacji, ale wynika z działania modułu GPS, ustawień systemu operacyjnego telefonu lub odpowiedniego korzystania z zapisu z GPS przez użytkownika. W przypadku uzasadnionego i udokumentowanego (np. zrzuty ekranu) problemu technicznego Aplikacji, zgłoszonego Organizatorowi, możliwe jest przyznanie punktów konkursowych za niezarejestrowany lub błędnie zarejestrowaną aktywność, pod warunkiem przedstawienia jednoznacznie udokumentowanej aktywności z innych źródeł. Zgłoszenia należy kierować do Centrum Pomocy Użytkownika na adres contact@activity.pl. Wyklucza się przyznawanie punktów za aktywności, które Uczestnik zapomniał zarejestrować poprzez Aplikację. Więcej wskazówek na temat poprawnego zapisywania aktywności telefonem z GPS można znaleźć w artykule na <https://help.activity.pl/>.
9. Aby umożliwić Aplikacji poprawne rejestrowanie aktywności, odpowiedzialnością Uczestnika jest zapewnienie wszystkich ustawień telefonu umożliwiających poprawne działanie Aplikacji, w szczególności:
 - a. Zezwoleń na dostęp do usług lokalizacji w telefonie,
 - b. Włączenie modułów GPS i sprawdzenie poprawności ich działania,
 - c. Włączenie dostępu do Internetu (konieczne do przeliczenia aktywności na punkty i wyświetlenia jego charakterystyki w rejestrze aktywności),
 - d. Włączenie innych pozwoleń (m.in. wykorzystanie baterii i działania po wygaszeniu ekranu) specyficznych dla różnych modeli telefonów (szczególnie HUAWEI, Samsung, Xiaomi, OnePlus)
 - e. Wyłączenie trybu oszczędzania baterii, który zaburza lub wyłącza przekazywanie próbek GPS do Aplikacji
 - f. Innych ustawień telefonu lub sposobu korzystania z niego specyficznych dla modelu telefonu
 - g. Więcej wskazówek na temat poprawnego zapisywania aktywności telefonem z GPS można znaleźć w artykule na <https://help.activity.pl/>.
10. Szczegółowe zasady obowiązujące w związku z zapisywaniem aktywności, ich kwalifikowalności czasowej, punktowania, technicznego połączenia aplikacji oraz ograniczenia w przesyłaniu aktywności z aplikacji połączonych opisane są w Aplikacji w zakładce „Zasady” i „Ustawienia”
11. Uczestnik może zostać wykluczony z Konkursu za złamanie zasad Konkursu, a w szczególności w przypadku stwierdzenia przez Organizatora zapisywania przejazdów rowerowych w Aplikacji zakwalifikowanych przez algorytmy Aplikacji jako przejazdy inne niż przejazdy rowerem (np. samochodem, autobusem itp.). Organizator jest uprawniony do dokonywania losowo przeglądu zapisanych w Aplikacji aktywności, również osobiście wybranych, w celu stwierdzenia potencjalnego

zapisu aktywności innej niż rowerowa na podstawie danych GPS, czasowych oraz danych sensorów zapisywanych w Aplikacji. Uczestnik ma prawo złożyć reklamację od decyzji o ewentualnym wykluczeniu Uczestnika z Konkursu, zgodnie z postanowieniami § 6 poniżej.

12. W przypadku próby zapisania aktywności zakwalifikowanej przez Algorytm Aplikacji jako potencjalne nadużycie, Uczestnik zostanie poproszony o wykonanie zdjęcia przedstawiającego sprzęt sportowy (np. rower) lub strój sportowy, nie musi ono przedstawiać twarzy Uczestnika. Zdjęcie jest niezbędne do dodatkowej weryfikacji, a odmowa jego wykonania skutkuje odrzuceniem aktywności. Zdjęcie będzie przetwarzane jedynie przez Organizatora w celu weryfikacji poprawności aktywności.
13. Decyzją Organizatora wykluczony z Konkursu może zostać również Zespół, w przypadku gdy minimum 2 z Uczestników należących do tego Zespołu zostanie wykluczonych z Konkursu zgodnie z ust. 8. Organizator będzie stosował ostrzeżenia i przypominał o zagrożeniu wykluczeniem z Konkursu przed ostateczną decyzją.

§ 5. NAGRODY

1. Po zakończeniu Konkursu Organizator sporządzi listę rankingową indywidualną oraz zespołową, którą przekaże Partnerowi Konkursu w celu nagrodzenia Uczestników, zgodnie z Załącznikiem nr 1 do niniejszego Regulaminu, opracowanego przez Partnera i potwierdzonego przez Organizatora.
2. Uczestnicy w liście rankingowej indywidualnej zostaną przedstawieni z użyciem swojego pseudonimu (nickname) określonego w Aplikacji.
3. Wśród najlepszych Uczestników oraz Zespołów (na podstawie punktacji, ale uwzględniając dodatkowe kategorie na podstawie np. wieku, płci, wielkości zatrudnienia w zespole firmy) Partner Konkursu wyłoni laureatów Konkursu, którym wręczy nagrody rzeczowe, które zostaną określone w Załączniku nr 1 do Regulaminu. Nagrody mogą zostać zmienione lub określone przez Partnera również po zakończeniu konkursu.
4. Organizator lub Partner Konkursu poinformuje drogą mailową w ciągu 15 dni roboczych od dnia zakończenia Konkursu laureatów Konkursu zgodnie z Załącznikiem 1 do niniejszego Regulaminu oraz w porozumieniu z Partnerem Konkursu. Organizator przekaże Partnerowi Konkursu dane osobowe laureatów zarejestrowane w Aplikacji i Konkursie w celu wydania nagrody (imię i nazwisko, adres e-mail, pseudonim, przynależność do Zespołu).
5. Uczestnik może również sam decydować o wyborze nagrody. W Aplikacji w zakładce "Sklep Activy" ("Sklep") ma dostęp do aktualnych ofert od sponsorów nagród oraz Partnera, które może wykupić za zebrane punkty "ActiveCoiny" w Aplikacji. Po wykupieniu oferty otrzymuje maila z instrukcją odebrania nagrody u wybranego partnera.
6. Uczestnik zbiera "ActiveCoiny" przez cały czas trwania konkursu (ActiveCoiny nie zerują się po zakończeniu edycji). Uczestnik może wykupić ofertę w dowolnym momencie trwania konkursu.
7. Uczestnik otrzymuje 1 ActiveCoin za każdy 1 punkt w grze. Wymiana ActiveCoinów na nagrody nie zmniejsza stanu punktów Uczestnika.

8. Zdobyte nagrody nie podlegają wymianie na ich równowartość pieniężną ani na inne produkty. Z przyczyn organizacyjnych, w szczególności problemów z realizacją nagrody u konkretnego partnera, Partner zastrzega prawo do zmiany nagrody na nagrodę równoważną realizowaną przez inny podmiot.
9. Laureat Konkursu nie ma prawa do przeniesienia prawa do nagrody na osoby trzecie.
10. Rynkowa wartość nagrody, jaką Uczestnik może otrzymać w ramach Konkursu jednorazowo nie przekroczy równowartości 2 000 zł (słownie: dwóch tysięcy złotych). Nagrody w konkursie są zwolnione z podatku dochodowego od osób fizycznych na podstawie art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy z dnia 26 lipca 1991r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2016r., poz. 2.032 z późn.zm.).
11. Szczegółowe postanowienia dotyczące nagród zawarte są w Załączniku nr 1 do Regulaminu.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE - REKLAMACJE

1. Reklamacje w związku z Konkursem należy zgłaszać do Organizatora na piśmie na jego adres lub w wiadomości e-mail na adres contact@activy.pl wraz z opisem reklamacji i jej szczegółowym uzasadnieniem, a także danymi zgłaszającego (imię, nazwisko, adres e-mail) w terminie nie dłuższym niż 7 dni od daty zaistnienia podstawy reklamacji, a w każdym razie nie później niż w terminie 2 dni od dnia zakończenia Konkursu. Reklamacje rozstrzyga Komisja Konkursowa. Uczestnik ma prawo do złożenia odwołania od decyzji Komisji Konkursowej w terminie 14 dni od dnia otrzymania odpowiedzi na reklamację, ale maksymalnie w terminie 4 dni od dnia Zakończenia Konkursu. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora najpóźniej w terminie 14 dni od daty ich otrzymania lub 2 dni w przypadku reklamacji złożonych po dacie zakończenia Konkursu. Reklamacje zgłoszone po terminach określonych powyżej nie będą rozpatrywane.
2. Konkurs nie stanowi gry losowej (w tym loterii promocyjnej), ani zakładu wzajemnego w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
3. Z zastrzeżeniem kolejnych ustępów, Organizator może wprowadzić zmiany do Regulaminu wyłącznie z ważnych powodów, jakimi są:
 - a. zmiana przepisów prawa mająca bezpośredni wpływ na treść Regulaminu;
 - b. nałożenie na Organizatora przez organy władzy publicznej określonych obowiązków, mających bezpośredni wpływ na treść Regulaminu;
 - c. zmiana danych dotyczących Organizatora lub partnerów lub podmiotów współpracujących z Organizatorem;
 - d. przeciwdziałanie nadużyciom polegającym na ominięciu postanowień Regulaminu w celu osiągnięcia nienależnej korzyści, np. wielokrotny udział w Konkursie pomimo wyłączenia takiej możliwości w jego Regulaminie;
 - e. usprawnienie działania Konkursu, Aplikacji i obsługi Uczestników;
 - f. poprawienie ochrony prywatności Uczestników.
4. Zmiana w Regulaminie nie może ograniczyć lub uszczuplić praw nabytych uprzednio przez Uczestników w związku z udziałem w Konkursie.
5. O wszelkich zmianach w Regulaminie Organizator powiadamia Uczestników wysyłając wiadomość na adres e-mail, o ile Uczestnik go udostępnił lub poprzez kanał komunikacyjny w Aplikacji. Informacja o zmianie w Regulaminie zostaje również każdorazowo zamieszczona na stronie internetowej Konkursu.

6. W czasie trwania Konkursu wszelkiego rodzaju pytania dotyczące Konkursu i Aplikacji mogą być zgłaszane drogą mailową na adres e-mail: contact@activy.pl
7. Regulamin Konkursu jest dostępny u Organizatora pod adresem: Activy Sp. z o.o., ul. Piotra Bardowskiego 4, 35-005 Rzeszów, w Aplikacji oraz na stronie internetowej konkursu <https://grarowerowa.pl/>.

ZAŁĄCZNIK nr 1 – nagrody sponsorowane i przekazywane przez Partnera Konkursu

W ramach konkursu dla uczestników „Wkręć się w Sopot 2022” przewidziano nagrody, o których pełna informacja zostanie podana po 29.08.2022 r.

Partner Konkursu (Gmina Miasta Sopotu) jest odpowiedzialny za przyznanie nagród oraz ich dystrybucję. Wszystkie pytania dotyczące przyznawania i przekazywania nagród należy kierować na adres rower@sopot.pl