

REGULAMIN GRYWALIZACJI **dla uczestników konferencji I Love Marketing & Technology**

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Grywalizacja (zwana dalej „**Grywalizacją**”) jest organizowana przez: **sprawnymarketing sp. z o.o.** z siedzibą w Poznaniu przy ul. Wolsztyńskiej 5, NIP 7773078143, REGON 300905973, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000313890 zwanego dalej **Organizatorem**.
Kontakt z Organizatorem jest możliwy pod numerem tel. 519 183 555 oraz za pośrednictwem email social@sprawnymarketing.pl
2. Niniejszy regulamin Grywalizacji (zwany dalej: „**Regulaminem**”) określa warunki, na jakich prowadzona jest Grywalizacja.
3. Organizator oświadcza, że Grywalizacja nie narusza ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych tj. z dnia 10 kwietnia 2025 r. (Dz.U. z 2025 r. poz. 595) ze zm.
4. Regulamin jest regulaminem, o którym mowa w art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 roku o świadczeniu usług drogą elektroniczną tj. z dnia 10 października 2024 r. (Dz.U. z 2024 r. poz. 1513) ze zm. Usługodawcą, świadczącym usługi drogą elektroniczną w rozumieniu art. 2 pkt 4) tej ustawy jest Organizator Grywalizacji. Usługą świadczoną drogą elektroniczną jest usługa polegająca na umożliwieniu Uczestnikowi uczestniczenia w konkursie za pomocą środków komunikacji elektronicznej (dalej „**Usługa**”).

§ 2. Uczestnicy oraz warunki uczestniczenia w Grywalizacji

1. Uczestnictwo w Grywalizacji jest dobrowolne.
2. Uczestnictwo w Grywalizacji jest nieodpłatne, ale może wiązać się z koniecznością uiszczenia opłat na rzecz dostawców usługi dostępu do Internetu.
3. W grywalizacji może brać udział osoba fizyczna, która:
 - a) jest uczestnikiem konferencji I Love Marketing & Technology, która odbędzie się w dniach 28-29.10.2026 r. w Poznaniu (dalej „**Konferencja**”)
 - b) pobrała, zainstalowała i skonfigurowała aplikację “I Love Marketing&Technology” (dalej „**Aplikacja**”) - dostępną pod linkiem <https://apps.apple.com/pl/app/i-love-marketing-technology/id6480202973?l=pl> - warunki techniczne niezbędne do prawidłowego działania aplikacji określa jej regulamin dostępny pod linkiem <https://gridaly.com/terms-and-conditions> (zwany dalej „**Regulaminem Gridaly**”)
 - c) zapoznała się z niniejszym Regulaminem, zaakceptowała jego treść i wyraziła zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu przeprowadzenia Grywalizacji;
 - d) ukończyła 18 rok życia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych;
 - e) posiada adres do doręczeń na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
4. Uczestnicy Konferencji:
 - a) biorący w niej udział na podstawie biletu wygranego w poprzednich edycjach konferencji
 - b) którzy wygrali Grywalizację dwukrotnie z rzędu w poprzednich edycjach konferencji
 - c) którzy wygrali Grywalizację podczas aktualnej edycji Konferencjimogą brać udział w Grywalizacji, jednak bez prawa do otrzymania Nagrody.
5. Z udziału w Grywalizacji wyłączeni są:

- a) pracownicy Organizatora oraz podmioty i pracownicy podmiotów świadczących usługi na rzecz Organizatora przy organizowaniu Grywalizacji na podstawie umów cywilnoprawnych oraz
- b) małżonek, wstępny, zstępny, rodzeństwo, powinowaty w tej samej linii lub stopniu, osoba pozostająca w stosunku przysposobienia oraz jej małżonek, a także osoba pozostająca we wspólnym pożyciu- w odniesieniu do osób wymienionych w pkt. a) powyżej.

§ 3. Zasady uczestniczenia w Grywalizacji

1. Grywalizacja jest związana z konferencją I Love Marketing & Technology która odbędzie się w dniach 28-19.10.2026 r. w Poznaniu.
2. Grywalizacja trwa w okresie od 28.10.2026 roku od godziny 9:00 do dnia 29.10.2026 do podania wyników Grywalizacji z tego dnia.
3. Udział w Grywalizacji polega na wykonywaniu zadań (dalej „Zadanie” lub „Zadania”). Będą to zadania do wykonania w samej Aplikacji, niektóre „w terenie”, na którym odbywa się Konferencja. Niektóre zadania mogą wymagać podejścia do konkretnego stoiska wystawcy biorącego udział w Konferencji.
4. Informacja o Zadaniach zostanie opublikowana w Aplikacji, w zakładce „Grywalizacja”. Informacja o części Zadań zostanie opublikowana przed Konferencją po nadaniu dostępu do Aplikacji uczestnikom, część w dniu rozpoczęcia Konferencji, a kolejne mogą pojawiać się w trakcie trwania Konferencji.
5. Niektóre zadania mogą pojawiać się niespodziewanie w ciągu dnia i być limitowane czasowo lub punktowo.
6. W przypadku niektórych zadań, aby otrzymać punkty, należy wykonać wskazaną czynność więcej niż jeden raz.
7. Wybrane zadania posiadają zróżnicowaną punktację, zależną od jakości, czasu lub zakresu wykonanego zadania.
8. Punkty za część zadań mogą być przyznawane z opóźnieniem, jeśli wymagają ręcznego zatwierdzenia przez Komisję.
9. Punktacją zadań może ulegać zmianom w trakcie wydarzenia, w szczególności w wyniku odświeżenia lub czasowego zawieszenia Aplikacji.
10. Zadania można wykonywać i zgłaszać od godziny 9:00 do 16:30 każdego dnia Konferencji.
11. Zadania powinny być wykonywane przez Uczestników indywidualnie, a nie grupowo.
12. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej uczestników takiej samej liczby punktów, o wyższym miejscu w rankingu decyduje czas ukończenia ostatniego zadania. Przykład: jeśli Wojtek ukończył ostatnie zadanie o 15:59, a Karolina o 16:03, wyższe miejsce zajmuje Wojtek.
13. Wyniki są podsumowywane po godzinie 16:30 każdego dnia Konferencji. W następnych dniach Konferencji wszystkie wyniki są zerowane, a Grywalizacja zaczyna się od nowa.
14. Za każdy dzień Grywalizacji Organizator nagradza maksymalnie 5 osób.
15. Treść zamieszczane przez Uczestników w odpowiedzi na Zadania nie wyraża poglądów Organizatora. Uczestnik realizuje Zadania we własnym imieniu, na własną rzecz, ryzyko i odpowiedzialność. Organizator ponosi odpowiedzialność za zamieszczane przez Uczestników w ramach Zadań treści dopiero pod warunkiem otrzymania zgłoszenia o naruszeniach zgodnie z § 6 Regulaminu i w przypadku gdy niezwłocznie nie podejmie działań zmierzających do zminimalizowania skutków naruszenia.

9. Uczestnik zobowiązany jest do zamieszczania w Aplikacji wyłącznie treści spełniających warunki określone w Regulaminie oraz Regulaminie Gridaly. Uczestnik zobowiązuje się do naprawienia szkody poniesionej przez Organizatora z tytułu zamieszczenia przez Uczestnika treści nie spełniających warunków określonych w regulaminach.
10. Uczestnik zobowiązany jest posiadać wszelkie prawa do treści zamieszczanych w Aplikacji. W szczególności Uczestnik zobowiązany jest posiadać autorskie prawa majątkowe i prawa zależne do tych treści jeżeli będą one stanowiły utwór w rozumieniu Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz.U. Nr 24, poz. 83) tj. z dnia 6 grudnia 2024 r. (Dz.U. z 2025 r. poz. 24) ze zmianami (dalej „**Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych**”)
11. W przypadku treści zamieszczana w Aplikacji zawiera wizerunek Uczestnika lub osoby trzeciej, Uczestnik oświadcza w imieniu swoim lub osoby trzeciej, że wyraża zgodę na rozpowszechnianie swojego wizerunku w Aplikacji oraz w Internecie w szczególności w social mediach Organizatora, oraz że jest umocowany do wyrażania takiej zgody przez taką osobę trzecią. Uczestnik zobowiązuje się poinformować taką osobę trzecią o treści § 7 Regulaminu, a tym samym spełnić obowiązek informacyjny ciążyący na Organizatorze na podstawie RODO i zwolnić Organizatora z odpowiedzialności za niezrealizowanie obowiązku informacyjnego wobec takiej osoby trzeciej.
12. Umieszczenie w Aplikacji treści i zaakceptowanie Regulaminu, jest równoznaczne ze złożeniem oświadczenia, że treści zamieszczane przez Uczestnika w Aplikacji nie naruszają praw autorskich w rozumieniu przepisów Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych ani wszelkich innych praw osób trzecich w rozumieniu właściwych przepisów. Uczestnik zobowiązany jest do naprawienia szkody poniesionej przez Organizatora z tytułu ewentualnych roszczeń osób trzecich związanych z naruszeniem praw autorskich lub jakichkolwiek innych praw do treści umieszczonych przez Uczestnika w Aplikacji.
13. Uczestnik zobowiązany jest dokonać stosownego rozliczenia ze wszystkimi osobami, którym przysługują jakiegokolwiek prawa do treści zamieszczanych w Aplikacji, jeżeli uprawnione osoby wystąpią z roszczeniami z tytułu przysługujących im praw.
14. Zakazane jest dostarczanie przez Uczestnika treści o charakterze bezprawnym, w szczególności poprzez przesyłanie takich treści do Aplikacji.
15. Zakazane jest zamieszczanie w Aplikacji treści, które:
 - a) naruszają dobra osobiste, dobre obyczaje, uczucia, moralność, przekonania, zasady uczciwej konkurencji, know-how lub tajemnicę chronioną prawem
 - b) naruszają prawa własności intelektualnej, w szczególności prawa autorskie, prawa ochronne na znaki towarowe, prawa do baz danych,
 - c) służą prowadzeniu działań zakazanych przez prawo lub pochwalać działania sprzeczne z prawem
 - d) nawiązują do przemocy, w tym przemoc wobec ludzi i zwierząt, lub pochwalać takie zachowania
 - e) nawiązują do zachowań niebezpiecznych lub pochwalać takie zachowania,
 - f) propagują jakiegokolwiek faszystowski lub inny totalitarny ustrój państwa,
 - g) nawiązują do nienawiści na tle różnic płciowych, seksualnych, narodowościowych, etnicznych, rasowych, wyznaniowych albo ze względu na bezwyznaniowość, lub pochwalać taką nienawiść,
 - h) znieważają grupę ludności albo poszczególne osoby z powodu jej przynależności płciowej, seksualnej, narodowej, etnicznej, rasowej, wyznaniowej albo z powodu jej bezwyznaniowości,

- i) obrażają uczucia religijne
 - j) są nielegalne w rozumieniu aktu o usługach cyfrowych (DSA),
 - k) służą reklamie towarów, usług, treści lub usług cyfrowych nie pochodzących od Organizatora
 - l) zawierają treści wykonane lub poddane obróbce przy użyciu narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję.
16. Rezygnacja z udziału w Grywalizacji możliwa jest w każdej chwili i polega na podejściu do punktu technicznego i prośby o usunięcie zebranych punktów. Z tą chwilą następuje rozwiązanie umowy o świadczenie usługi drogą elektroniczną o której mowa w § 1 ust. 4 Regulaminu.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania Uczestnikowi 15 punktów ujemnych - za każde naruszenie - jeżeli Uczestnik udzielał podpowiedzi innym Uczestnikom albo jeżeli w trakcie wykonywania Zadania Uczestnik naruszył Regulamin w szczególności poprzez korzystanie z podpowiedzi innych Uczestników, wykonywanie zadania niesamodzielnie lub korzystanie ze sztucznej inteligencji.
18. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Grywalizacji (bez możliwości wzięcia ponownego udziału w trakcie Konferencji) Uczestników, którzy:
- a) nie działają w własnym imieniu, lecz przez osoby trzecie,
 - b) działają z fikcyjnych kont/profilu w Aplikacji
 - c) naruszają Regulamin Gridaly
 - d) zamieszczają w Aplikacji treści sprzeczne z Regulaminem lub Regulaminem Gridaly

§ 4. Zasady przyznawania, sposób wydawania i przyjmowania Nagród

1. O przyznaniu Nagrody decyduje trzyosobowa Komisja powołana przez Organizatora, która wyłoni Zwycięzców Grywalizacji. Do zadań Komisji należeć będzie czuwanie nad prawidłowością przebiegu Grywalizacji, podejmowanie decyzji we wszelkich kwestiach dotyczących Grywalizacji, w tym w zakresie interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu oraz wyłonienie Zwycięzców Grywalizacji.
2. Wyboru Zwycięzców Grywalizacji Komisja dokona na podstawie następujących kryteriów:
 - a) zgodność z warunkami Grywalizacji określonymi w Regulaminie
 - b) zgodność z warunkami realizacji Zadań
3. Decyzje Komisji są ostateczne, co nie pozbawia Uczestnika prawa do dochodzenia roszczeń wynikających z przepisów prawa.
4. O wynikach Grywalizacji Organizator informuje poprzez ogłoszenie zwycięzców ze sceny, każdego dnia Konferencji. Dodatkowo Organizator może skontaktować się ze Zwycięzcą Grywalizacji przez wysłanie wiadomości w Aplikacji oraz mailowo. Nastąpi to niezwłocznie po ogłoszeniu wyników Grywalizacji lub kolejnego dnia Konferencji.
5. W celu otrzymania Nagrody Zwycięzca Grywalizacji jest zobowiązany do wskazania swojego adresu e-mail oraz podania swoich danych osobowych wskazanych przez Organizatora, a które to dane będą konieczne dla przekazania lub zrealizowania danej Nagrody oraz w celach realizacji obowiązków podatkowych. W przypadku, gdyby Zwycięzca Grywalizacji nie wskazał tych danych w terminie 7 (siedem) dni od daty ogłoszenia Zwycięzcy Grywalizacji, traci on prawa do Nagrody.
6. Dane o których mowa w ust. 5 powyżej obejmują w szczególności: imię i nazwisko, adres e-mail, adres do wysyłki oraz numer telefonu.

7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania Nagrody z przyczyn leżących po stronie Zwycięzcy Grywalizacji, a w szczególności w przypadku niepodania danych, podania błędnych danych lub zmiany danych Zwycięzcy i niepoinformowania i tej zmianie Organizatora.
8. Nagrody w Grywalizacji nie podlega wymianie na jej równowartość w pieniądzu, ani na nagrodę innego rodzaju.
9. Zwycięzca Grywalizacji nie może przenieść prawa do otrzymania Nagrody na inne osoby.
10. Nagroda nie może być odsprzedana lub w inny sposób zbyta, w tym nieodpłatnie.
11. Wydanie Nagrody nastąpi zgodnie z obowiązującymi przepisami podatkowymi, a podatek od wygranej nagrody w razie konieczności jego uiszczenia pokrywa Organizator.
12. Zwycięzca Grywalizacji ma możliwość zrzeczenia się prawa do przyznanej mu Nagrody składając Organizatorowi stosowne oświadczenie na piśmie.

§ 5. Autorskie prawa majątkowe do Zgłoszeń Konkursowych oraz wykorzystanie wizerunku

1. Zamieszczając treści w Aplikacji Uczestnik oświadcza, że jest wyłącznym i jedynym autorem tych treści oraz że zarówno w chwili ich zamieszczenia w Aplikacji, jak i przez cały czas trwania Grywalizacji aż do wyłonienia Zwycięzcy, a w przypadku gdy to Uczestnik jest Zwycięzcą aż do otrzymania Nagrody, przysługuje i przysługiwać mu będzie do nich całość autorskich praw majątkowych i osobistych, oraz że jest on uprawniony do rozporządzania tymi prawami bez ograniczeń czasowych i terytorialnych. Jednocześnie Uczestnik oświadcza, iż nie udzielił i nie udzieli nikomu poza Organizatorem, jakichkolwiek praw do treści zamieszczanych w Aplikacji, w tym praw do rozporządzania, licencji lub praw zależnych.
2. Zamieszczając treści w Aplikacji Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, przenoszalnej, udzielonej z prawem do sublicencji, nieodwołalnej, nieograniczonej terytorialnie, udzielonej na czas nieokreślony z zastrzeżeniem ust. 3 poniżej, w zakresie dopuszczalnym przez prawo udzielanej bez możliwości jej wypowiedzenia (a jeżeli udzielenie licencji wieczystej zostałoby uznane za niedopuszczalne- udzielanej z rocznym okresem wypowiedzenia ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego), **licencji do korzystania z treści zamieszczonych w Aplikacji** w zakresie, w jakim stanowią one utwory w rozumieniu Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej „**Utwory**”). Licencja jest udzielana dla każdego z Utworów z osobna, na następujących polach eksploatacji, do:
 - a) wytwarzania, utrwalania i zwielokrotniania egzemplarzy Utworu wszelkimi technikami, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b) publicznego wystawiania i wyświetlania Utworu, w tym publicznego udostępniania tych Utworów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności udostępniania Utworu na stronach internetowych Organizatora oraz w social-mediach Organizatora,
 - c) wprowadzania do obrotu Utworu,
 - d) wydawania i rozpowszechniania Utworu,
 - e) wprowadzania Utworu do pamięci komputera i umieszczania w sieci Internet oraz w sieciach wewnętrznych typu Intranet,

- f) odtwarzania i reemitowania Utworu,
 - g) użyczenia lub najmu oryginałów oraz innych egzemplarzy Utworu.
- Z chwilą udzielenia licencji Uczestnik wyraża Organizatorowi bezwarunkową, nieodwołalną i niegasnącą na wypadek śmierci zgodę na rozporządzanie i korzystanie przez Organizatora z opracowań Utworów na polach eksploatacji określonych powyżej.
3. Stosownie do art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, Organizator zastrzega na swoją rzecz nabycie całości autorskich praw majątkowych i praw zależnych do Utworów. Organizator nabywa całość autorskich praw majątkowych i praw zależnych do nagrodzonych Utworów z chwilą wyłonienia Zwycięzcy Grywalizacji, do rozporządzania i korzystania z nagrodzonego Utworu we własnym zakresie jak i na użytek osób trzecich, bez ograniczenia terytorium oraz bez ograniczeń czasowych, we wszystkich formach i zakresach eksploatacji oraz na wszystkich znanych polach eksploatacji, a w szczególności do:
- a) wytwarzania, utrwalania i zwielokrotniania egzemplarzy Utworu wszelkimi technikami, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b) publicznego wystawiania i wyświetlania Utworu, w tym publicznego udostępniania tych Utworów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności udostępniania Utworu na stronach internetowych Organizatora oraz w social-mediach Organizatora,
 - c) wprowadzania do obrotu Utworu,
 - d) wydawania i rozpowszechniania Utworu,
 - e) wprowadzania Utworu do pamięci komputera i umieszczania w sieci Internet oraz w sieciach wewnętrznych typu Intranet,
 - f) odtwarzania i reemitowania Utworu,
 - g) użyczenia lub najmu oryginałów oraz innych egzemplarzy Utworu.
- Z chwilą wydania Nagrody Uczestnik przenosi na Organizatora wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do Utworów na polach eksploatacji określonych powyżej.
4. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność z tytułu złożonych oświadczeń odnośnie przysługujących mu praw autorskich do Utworów, a w przypadku skierowania do Organizatora lub podmiotu uprawnionego przez Organizatora roszczeń osób trzecich z tytułu wad prawnych Utworów, Uczestnik zobowiązuje się do zaspokojenia takich roszczeń w pełnej wysokości, zwalniając Organizatora lub podmiot przez niego uprawniony z obowiązku świadczenia.
5. Utwór może być eksploatowany przez Organizatora w całości i/lub we fragmentach, samoistnie lub w połączeniu z innymi utworami, artystycznymi wykonaniami lub dźwiękami lub obrazami, dowolnie wybranymi przez Organizatora.
6. Uczestnik wyraża zgodę na wszelkie modyfikacje Utworu.
7. Organizator nie jest zobowiązany do wykorzystywania, rozpowszechniania lub wprowadzania Utworu do obrotu.
8. Uczestnik udziela Organizatorowi bezwarunkowego, nieodwołalnego i niegasnącego na wypadek śmierci pełnomocnictwa do wykonywania osobistych praw autorskich. Jednocześnie Uczestnik zobowiązuje się, że nie będzie wykonywał przysługujących mu osobistych praw autorskich.
9. Uczestnik zobowiązuje się zwolnić Organizatora z wszelkiej odpowiedzialności, jeżeli Organizator zostanie do takowej pociągnięty z uwagi na Utwór. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie szkody poniesione przez Organizatora lub Podmioty

trzecie występujące wobec Organizatora z roszczeniami a przede wszystkim, choć nie wyłącznie, za szkody związane z roszczeniem o odszkodowanie za naruszenie dóbr osobistych lub praw autorskich.

10. Postanowienia niniejszego paragrafu stosuje się odpowiednio do treści zamieszczanych w Aplikacji niebędących Utworem.
11. Wizerunek lub inne dane osobowe Uczestnika lub osób trzecich widocznych na treściach zamieszczanych w Aplikacji mogą być wykorzystywane (w szczególności rozpowszechniane) przez Organizatora dla celów prowadzonej przez Organizatora działalności gospodarczej w działaniach:
 - a) reklamowych- poprzez ich wykorzystanie w reklamach produktów lub usług Organizatora;
 - b) marketingowych działaniach marketingowych dotyczących jego produktów lub usług;
 - c) informacyjnych- poprzez ich wykorzystanie przez Organizatora do informowania o produktach lub usługach Organizatora w zakresie niemieszczącym się w pojęciu reklamy lub działań marketingowych.

§ 6 Zgłaszanie naruszeń

1. Jeżeli Uczestnik lub ktokolwiek inny uzna, że treści zamieszczane w Aplikacji naruszają ich prawa, dobra osobiste, dobre obyczaje, uczucia, moralność, przekonania, zasady uczciwej konkurencji, know-how, tajemnicę chronioną prawem, prawa autorskie, inne przepisy prawa lub Regulamin powinien zawiadomić o tym Organizatora, przesyłając w tym celu wiadomość na adres mailowy social@sprawnymarketing.pl. Wiadomość ta powinna zawierać:
 - a) wskazanie konkretnych treści zamieszczonych w Aplikacji budzących zastrzeżenia zawiadamiającego
 - b) wyjaśnienie powodów dla których treści zamieszczone w Aplikacji budzą zastrzeżenia zawiadamiającego
 - c) imię i nazwisko lub nazwę oraz adres e-mail zawiadamiającego (nie dotyczy to przypadków zgłoszeń dotyczących treści uznawanych za związane z jednym z przestępstw, o których mowa w art. 3–7 dyrektywy 2011/93/UE tj. przestępstw związanych z niegodziwym traktowaniem w celach seksualnych, przestępstw związanych z wykorzystywaniem seksualnym, przestępstw związanych z pornografią dziecięcą, nagabywanie dzieci do celów seksualnych, podżeganiem, pomocnictwem i usiłowaniem do tych przestępstw),
2. Jeżeli treść zawiadomienia na to pozwala Organizator niezwłocznie prześle do zawiadamiającego potwierdzenie przyjęcia zawiadomienia. O ile okoliczności na to pozwalają Organizator o zawiadomieniu informuje również Uczestnika od którego pochodzą treści zamieszczone w Aplikacji których dotyczy zawiadomienie.
3. Na czas rozpatrywania zawiadomienia Organizator może podjąć decyzję o ograniczeniu widoczności treści zamieszczonych w Aplikacji objętych zawiadomieniem.
4. Jeżeli treść zawiadomienia na to pozwala, Organizator niezwłocznie powiadomi zawiadamiającego oraz Uczestnika od którego pochodzą treści zamieszczone w Aplikacji których dotyczy zawiadomienie o swojej decyzji w odniesieniu do zawiadomienia oraz przekaze informacje w przedmiocie odwołania się od tej decyzji.
5. Organizator rozpatruje zawiadomienia niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni od otrzymania zawiadomienia.

6. Od decyzji Organizatora zawiadamiający i Uczestnika od którego pochodzą treści zamieszczone w Aplikacji których dotyczy zawiadomienie ma możliwość odwołania się. Odwołanie wnosi się do Organizatora pocztą elektroniczną w terminie 14 dni od doręczenia decyzji. Odwołanie powinno zawierać wyczerpujące wyjaśnienia, dlaczego odwołujący nie zgadza się z decyzją Organizatora. Organizator rozpatruje odwołania w terminie 14 dni.
7. Organizator nie prowadzi bieżącej kontroli treści zamieszczanych w Aplikacji. Nie mniej Organizator zastrzega sobie prawo do moderowania lub usunięcia z własnej inicjatywy treści zamieszczanych w Aplikacji w przypadku uznania, że są one niezgodne z Regulaminem lub przepisami prawa.

§ 7. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest „sprawny.marketing spółka z ograniczoną odpowiedzialnością”, z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Wolsztyńskiej 5, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000313890 numer NIP: 7773078143 numer REGON: 300905973, tel. 536 553 913 i email: social@sprawnymarketing.pl.
2. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
 - a) umożliwienia Uczestnikowi udziału w Grywalizacji zgodnie Regulaminem oraz rozpowszechniania wizerunku Uczestnika lub osoby trzeciej o której mowa w § 5 ust. 11 Regulaminu na podstawie jego zgody (na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO,
 - b) realizacji umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną oraz umowy licencji i przeniesienia praw autorskich zawartych przez Uczestnika z Administratorem (na podstawie art. 6 ust. 1 pkt b) RODO,
 - c) realizacji obowiązków prawnych ciążących na Administratorze wynikających np. z prawa podatkowego lub autorskiego (na podstawie art. 6 ust. 1 pkt c) RODO
 - d) celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora jakim są ustalanie, dochodzenie lub obrona roszczeń, (na podstawie art. 6 ust. 1 pkt f) RODO.
 - e) celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora, jakim jest marketing bezpośredni produktów i usług własnych Administratora (na podstawie art. 6 ust. 1 pkt f) RODO.
3. Odbiorcami danych osobowych będą m.in.:
 - a) podmioty zapewniające Administratorowi infrastrukturę informatyczną i sieciową,
 - b) podmioty zapewniające Administratorowi obsługę księgową;
 - c) inni podwykonawcy Administratora.
4. Dane osobowe mogą być przekazywane i przechowywane w miejscu przeznaczenia znajdującym się poza Europejskim Obszarem Gospodarczym ("EOG"). Mogą być również przetwarzane przez podmioty działające poza EOG, które pracują dla Administratora lub dla jednego z jego podwykonawców. W takim przypadku Administrator zapewnia respektowanie prawa do prywatności. W takich przypadkach transfer do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej w zależności od okoliczności danego przypadku będzie odbywał się na zasadach określonych w art. 44 –

49 RODO tj. w szczególności na podstawie odpowiedniej decyzji Komisji Europejskiej stwierdzającej należyty stopień ochrony danych w państwie trzecim, wiążących reguł korporacyjnych lub standardowych klauzul ochrony danych przyjętych przez Komisję Europejską. W celu uzyskania kopii danych osobowych przekazywanych do państwa trzeciego należy skontaktować się z Administratorem.

5. Dane osobowe będą przetwarzane:

- a) Do momentu odwołania zgody, jeżeli ich przetwarzanie odbywa się na podstawie udzielonej zgody (na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO,
- b) przez okres czasu odpowiadający okresowi przedawnienia roszczeń jakie może podnosić Administrator jakie mogą być podnoszone wobec niego, jednak nie krócej niż przez 6 lat od zakończenia Konkursu- jeżeli podstawą prawną ich przetwarzania jest art. 6 ust. 1 pkt b) RODO,
- c) w celu realizacji obowiązków prawnych ciążących na Administratorze, przez okres wynikający z przepisów regulujących dany obowiązek; - jeżeli podstawą prawną ich przetwarzania jest art. 6 ust. 1 pkt c) RODO,
- d) w celach wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora na podstawie art. 6 ust. 1 pkt f) RODO jakim są ustalenie, dochodzenie lub obrona roszczeń przez okres czasu odpowiadający okresowi przedawnienia roszczeń jakie może podnosić Administrator i jakie mogą być podnoszone wobec niego, a w przypadku marketingu bezpośredniego produktów i usług własnych Administratora do momentu zgłoszenia sprzeciwu co do takiego przetwarzania.

6. Podmiot danych ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych oraz prawo cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania (jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody), którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. W celu realizacji tych praw należy kontaktować się z Administratorem.

7. Podmiot danych ma prawo w dowolnym momencie wnieść sprzeciw – z przyczyn związanych z swoją szczególną sytuacją – wobec przetwarzania dotyczącego swoich danych osobowych opartego na uzasadnionym interesie Administratora. W razie wniesienia sprzeciwu Administratorowi nie wolno już przetwarzać tych danych osobowych, chyba że wykażą istnienie ważnych prawnie uzasadnionych podstaw do przetwarzania, nadrzędnych wobec interesów, praw i wolności podmiotu danych, lub podstaw do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń. Jeżeli dane osobowe są przetwarzane na potrzeby marketingu bezpośredniego, podmiot danych w dowolnym momencie może wnieść sprzeciw wobec przetwarzania dotyczących swoich danych osobowych na potrzeby takiego marketingu, w zakresie, w jakim przetwarzanie jest związane z takim marketingiem bezpośrednim- po wniesieniu sprzeciwu danych osobowych nie wolno już przetwarzać do takich celów.

8. Podmiot danych ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych gdy uzna, iż przy przetwarzaniu jego danych osobowych doszło do naruszenia przepisów prawa.

9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jest on jednak warunkiem realizacji celów, o których mowa w ust. 2 powyżej.

10. Dane osobowe nie będą przetwarzane w celu zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym również w celu profilowania.
11. Administrator otrzymuje dane osobowe od Uczestników.

§ 8. Reklamacje

1. Uczestnikom Grywalizacji przysługuje prawo wniesienia pisemnej reklamacji z dopiskiem „Reklamacja Grywalizacja” na adres e-mail social@sprawnymarketing.pl w terminie do 14 dni od poinformowania przez Organizatora wynikach Grywalizacji.
2. Pismo zawierające reklamację powinno wskazywać imię i nazwisko Uczestnika oraz wskazanie powodów reklamacji oraz oczekiwany przez Uczestnika sposób rozwiązania zgłaszanego problemu.
3. Organizator w terminie 14 dni udzieli Uczestnikowi odpowiedzi na reklamację pocztą elektroniczną na adres z którego przesłano reklamację do Organizatora.
4. Od decyzji Organizatora Uczestnika ma możliwość odwołania się. Odwołanie wnosi się do Organizatora pocztą elektroniczną w terminie 14 dni od doręczenia decyzji. Odwołanie powinno zawierać wyczerpujące wyjaśnienia, dlaczego odwołujący nie zgadza się z decyzją Organizatora. Organizator rozpatruje odwołania w terminie 14 dni.
5. Negatywne rozpatrzenie przez Organizatora reklamacji Uczestnika nie wyłącza prawa Uczestnika do dochodzenia roszczeń przysługujących mu na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa, w tym na drodze postępowania sądowego.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Z zastrzeżeniem ust. 3 poniżej w sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się prawo polskie.
2. Sądami właściwymi w zakresie wszelkich roszczeń wynikających z przyrzeczenia publicznego Organizatora lub umowy zawartej z Organizatorem, a także w zakresie ewentualnych spraw dotyczących roszczeń z tytułu czynów niedozwolonych i bezpodstawnego wzbogacenia, które mogą powstać w związku z zawarciem, wykonaniem lub rozwiązaniem takiego przyrzeczenia publicznego lub umowy, są sądy polskie. Tak ustanowiona jurysdykcja sądów polskich ma charakter niewyłączny i nie narusza przepisów przewidujących inne podstawy jurysdykcji, w szczególności nie pozbawia konsumenta i quasi- przedsiębiorcy (tj. osoby fizycznej zawierającej umowę bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści umowy wynika, że nie posiada ona dla tego przedsiębiorcy zawodowego charakteru, wynikającego w szczególności z przedmiotu wykonywanej przez niego działalności gospodarczej, udostępnionego na podstawie przepisów o Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej) uprawnienia do wytaczania powództwa przed sądy inne niż wymienione powyżej.
3. Niniejszy Regulamin nie ogranicza żadnych praw konsumenta i quasi-przedsiębiorcy o którym mowa w ust. 2 powyżej, do ochrony, które mogą im przysługiwać zgodnie z bezwzględnie obowiązującymi przepisami w kraju ich zamieszkania.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie w każdym czasie z ważnych powodów. Takim powodami mogą być w szczególności konieczność dostosowania treści Regulaminu do aktualnych lub wchodzących w życie przepisów prawa, potrzeba dostosowania Regulaminu do zmieniających się warunków rynkowych lub zmiany w sposobie realizacji świadczeń przez Organizatora. Przyrzeczenie publiczne

złożone przed wprowadzeniem przez Organizatora zmian w Regulaminie oraz umowy zawarte przed wprowadzeniem przez Organizatora zmian w Regulaminie będą realizowane zgodnie z brzmieniem Regulaminu obowiązującym w chwili odpowiednio złożenia przyrzeczenia publicznego lub zawarcia umowy chyba, że Uczestnik wyrazi zgodę na stosowanie nowej wersji Regulaminu albo wprowadzenie zmian w Regulaminie wynika z konieczności jego dostosowania do bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

- 5 Regulamin jest dostępny do pobrania pod linkiem: https://sprawnymarketing.pl/regulamin/regulamin_grywalizacja.pdf oraz w Aplikacji.
- 6 Regulamin obowiązuje od dnia 22.10.2026 r.