

## Regulamin korzystania z Aplikacji GRYWIT

---

### § 1. Postanowienia ogólne.

1. Niniejszy regulamin określa zasady korzystania z Aplikacji umieszczonej na platformie motywacyjnej „GRYWIT”, w szczególności reguluje prawa i obowiązki zarejestrowanych Uczestników korzystających z Aplikacji. Postanowienia niniejszego Regulaminu są wiążące dla Uczestników.

2. Korzystanie z Aplikacji następuje po zaakceptowaniu treści niniejszego Regulaminu.

3. Uczestnik korzystający z Aplikacji zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.

4. Administratorem Aplikacji jest Anna Jankowiak prowadząca działalność gospodarczą pod firmą GRYWIT Anna Jankowiak z siedzibą w Gdańsku, przy ulicy Sopockiej 7, 80-299 Gdańsk, posiadająca NIP 5932269424, REGON: 364500350.

5. Na potrzeby niniejszego Regulaminu stosuje się następujące definicje:

**GRYWIT** – Anna Jankowiak prowadząca działalność gospodarczą pod firmą GRYWIT Anna Jankowiak z siedzibą w Gdańsku, przy ulicy Sopockiej 7, 80-299 Gdańsk, posiadająca NIP 5932269424, REGON: 364500350.

**Aplikacja** – aplikacja mobilna dostępna w Google Play oraz App Store stworzona przez GRYWIT, wykorzystywana do motywowania uczniów, oparta na grze.

**Gra** – zakres czynności podejmowanych przez Uczestników Aplikacji określony w niniejszym Regulaminie w ramach Aplikacji.

**Uczestnik** – uczeń klasy od IV do VIII Szkół Podstawowych w Kraśniku, który otrzymał personalizowany link aktywacyjny, a jego rodzic lub opiekun prawny wyraził zgodę na korzystanie przez ucznia z Aplikacji i zaakceptował Regulamin oraz wyraził zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych w związku z korzystaniem z Aplikacji, a tym samym jest uprawniony do korzystania z Aplikacji.

**Arbiter** – osoba wyznaczona przez Administratora Aplikacji lub Organizatora, uprawniona do akceptowania poprawności wykonania Zadań.

**Misje specjalne** - są to Zadania o charakterze specjalnym, z uwagi na ich zakres czy stopień trudności. Wykonywanie Misji specjalnych jest możliwe tylko i wyłącznie w chwili ich dostępności w sekcji „Misje” w Grze. Cel, zasady i czas trwania Zadań oraz liczbę punktów możliwych do uzyskania przez Uczestnika w związku z ich wykonaniem podana jest w opisie każdego Zadania.

**Zadanie** - wykonanie przez Uczestnika określonej czynności potwierdzonej w Grze. Opis Zadania oraz liczba punktów możliwych do uzyskania przez Uczestnika w związku z jego wykonaniem, podana jest w opisie danego Zadania.

**Punkty** – wirtualne punkty przyznawane Uczestnikom za wykonywanie Zadań w Grze oraz za branie udziału w Misjach Specjalnych. Punkty wymieniane są na Nagrody w trybie opisanym w Regulaminie. Punktów można używać tylko i wyłącznie w Grze i w czasie trwania Aplikacji.

**Nagrody** – wyróżnienia dla Uczestników, które są przyznawane Uczestnikom w zamian za zdobycie określonej liczby punktów. Katalog Nagród pojawia się w odrębnej sekcji w Grze – sekcja „Nagrody”, w której Uczestnicy wybierają Nagrody, wymieniając je za określoną liczbę zdobytych Punktów. Nagrody przyznawane są przez Organizatora Aplikacji.

**Odznaki** – wirtualne wyróżnienia dla Uczestników, które są im przyznawane w zamian za zdobycie określonej liczby punktów.

**Organizator** – Fundacja Veolia Polska z siedzibą w Warszawie (02-566) przy ul. Puławskiej 2, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000567458, posiadająca NIP: 7822588342, REGON: 3620451080.

## **§ 2. Zasady korzystania z Aplikacji, zdobywania Punktów i przyznawania Nagród.**

1. Aplikacja działa poprawnie na systemach Android powyżej wersji 4.3 oraz iOS powyżej wersji 10.
2. W celu wzięcia udziału w grze, Uczestnik powinien aktywować dostęp do aplikacji, wysłany z adresu [gra@grywit.pl](mailto:gra@grywit.pl), poprzez: potwierdzenia linku aktywacyjnego, ustawienie hasła, zaś rodzic lub opiekun prawny Uczestnika musi zaakceptować warunki korzystania z Aplikacji określone w Regulaminie.
3. Po wykonaniu powyższych czynności Gra będzie dostępna w App Store lub Google Play, którą należy zainstalować na urządzeniu. Korzystanie z Gry jest możliwe po zalogowaniu się. Gra polega na wykonywaniu Zadań przez Uczestnika i potwierdzaniu ich wykonania bezpośrednio w Aplikacji. Wykonanie Zadania jest zaliczane Uczestnikowi tylko przy wypełnieniu przez Uczestnika założeń danego Zadania. Za wykonanie danego Zadania Uczestnik otrzymuje określoną dla danego Zadania liczbę punktów. Główną płaszczyzną rywalizacji Uczestników jest zdobywanie jak największej liczby punktów przez realizację Zadań.
4. Zadania dostępne w Grze Uczestnicy mogą wykonywać w określonej częstotliwości. Częstotliwość wykonywania danego zadania (np. jednorazowo, wielorazowo, codziennie, co tydzień, co miesiąc) jest każdorazowo określona przy danym Zadaniu.
5. W zakresie sposobu przydzielania Punktów, są dwa rodzaje Zadań / Misji specjalnych:
  - a. deklaratywne, w których Punkty naliczane są po tym jak Uczestnik zadeklaruje wykonanie Zadania,
  - b. wymagające potwierdzenia, których wykonanie jest weryfikowane przez Arbitra pod względem spełnienia warunków danego Zadania.
6. Jedną z możliwości potwierdzenia wykonania Zadania lub Misji Specjalnej jest zamieszczenie w Grze zdjęć z realizacji Zadania.
7. Zdjęcia oraz informacje przekazane przez Uczestnika mogą być wykorzystane przez Organizatora oraz jego podmioty powiązane lub zależne w komunikacji, w tym Internecie, social mediach oraz materiałach informacyjnych i promocyjnych tylko i wyłącznie po uprzednim wyrażeniu zgody na ich publikację przez rodzica lub opiekuna prawnego Uczestnika .

8. Prawa własności intelektualnej do treści zadań znajdujących się w Aplikacji przysługują wyłącznie GRYWIT. Zabrania się publikacji oraz kopiowania ich treści bez uprzedniej, pisemnej zgody GRYWIT. Uczestnik oraz rodzic lub opiekun prawny przyjmują do wiadomości, że naruszenie praw autorskich GRYWIT do Aplikacji może spowodować znaczną szkodę w majątku GRYWIT.
9. Zdobyte Punkty Uczestnicy przeznaczają na Nagrody, wymieniając odpowiednią liczbę Punktów na dostępną w zamian za te punkty Nagrodę, zgodnie z opisem widniejącym przy danej Nagrodzie, o ile dana Nagroda jest dostępna.
10. Uczestnik rezerwuje Nagrodę w Grze, w przypadku dokonania rezerwacji Nagrody, nie ma możliwości zmiany decyzji lub zwrotu Punktów.
11. Zdobyte Punkty podlegają wymianie wyłącznie na Nagrody wskazane w Aplikacji, na warunkach i zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
12. Nagrody nie podlegają wymianie na ich równowartość w pieniądzu, ani na nagrody innego rodzaju.
13. Posiadanie Punktów nie jest równoznaczne z otrzymaniem Nagrody, zaś Administrator Aplikacji nie gwarantuje, iż udział w Grze zakończy się zdobyciem Nagrody przez Uczestnika. Uczestnik musi samodzielnie zarezerwować nagrodę zgodnie z ust. 9 powyżej. Po zakończeniu Gry, Punkty zdobyte przez Uczestników zostaną skasowane. Wynik uczestnictwa w Grze stanowi wyłącznie rezultat oceny działań Uczestnika biorącego udział w Grze lub zależy od umiejętności i rywalizacji pomiędzy Uczestnikami, według zasad określonych w Regulaminie tj. z wyłączeniem jakichkolwiek elementów o charakterze losowym.
14. Zabrania się:
  - a) korzystania z programów automatyzujących wykonywanie Zadań;
  - b) łamania prawa i dobrych obyczajów;
  - c) podejmowania działań ryzykownych dla zdrowia lub życia Uczestników lub osób trzecich;
  - d) korzystania z Aplikacji w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem;
  - e) publikowania materiałów mogących zostać uznane za obraźliwe, dyskryminujące, wulgarne oraz w jakikolwiek inny sposób niezgodnych z prawem.
15. Uczestnicy łamiący postanowienia Regulaminu, w szczególności opisane w punkcie ust. 14 powyżej mogą być decyzją Administratora lub Organizatora usuwani z Gry lub mogą być im kasowane Punkty zdobyte w Grze. GRYWIT nie ponosi odpowiedzialności za szkodę powstałą na skutek usunięcia Uczestnika z Gry lub skasowania mu punktów.
16. Administrator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za działania Uczestników niezgodne z Regulaminem oraz używanie Aplikacji niezgodnie z jej przeznaczeniem.

### **§ 3. Postępowanie reklamacyjne.**

1. Uczestnicy mogą składać do GRYWIT reklamacje dotyczące Aplikacji.
2. Uczestnik lub rodzic (opiekun prawny) Uczestnika może zgłosić reklamację w formie elektronicznej za pomocą formatki „Kontakt” w Grze lub na adres: [gra@grywit.pl](mailto:gra@grywit.pl), nie później niż w terminie 14 dni od dnia zaistnienia okoliczności uzasadniających złożenie reklamacji. O

zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji decyduje data wysłania wiadomości e-mail przez Uczestnika. Uczestnik zobowiązany jest opisać reklamowane zdarzenie oraz wskazać swój adres e-mail do kontaktu.

3. O wyniku postępowania reklamacyjnego Uczestnik zostanie powiadomiony pocztą elektroniczną, niezwłocznie, w terminie nie dłuższym niż 14 dni od dnia otrzymania reklamacji przez Administratora Aplikacji na wskazany przez Uczestnika w reklamacji adres e-mail.

4. Reklamacje rozpatrywane będą na podstawie Regulaminu.

### **§ 5. Dane Osobowe.**

1. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników odbywa się zgodnie z rozporządzeniem 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 nazywanego ogólnym Rozporządzeniem o ochronie danych osobowych (RODO) oraz zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.

2. Administratorem danych osobowych jest Organizator. Powyższe dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych z korzystaniem z Aplikacji tj. w celach związanych z ustaleniem prawa danego Uczestnika do otrzymania Nagrody, wydania Nagrody, ogłoszenia wyników, przygotowania statystyk, rankingów i zestawień, otrzymywania informacji mailowej odnośnie postępów w grze, rozpatrzenia ew. reklamacji oraz sprawozdawczości księgowej i podatkowej – zgodnie z odrębnymi przepisami.

3. GRYWIT jest podmiotem przetwarzającym dane osobowe na podstawie umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych na zlecenie Organizatora.

4. Dane przetwarzane w ramach Aplikacji będą przechowywane przez okres korzystania przez Uczestnika z Aplikacji oraz przez okres niezbędny do rozliczenia korzystania z Aplikacji, jednakże nie dłużej niż 1 miesiąc od zakończenia korzystania z Aplikacji przez Uczestnika.

5. W sprawach dot. przetwarzania danych osobowych można kontaktować się:

- z administratorem danych, czyli Organizatorem pod adresem: [inspektor.pl.vpol@veolia.com](mailto:inspektor.pl.vpol@veolia.com)

– z GRYWIT, jako podmiotem przetwarzającym dane osobowe pod adresem: [info@grywit.pl](mailto:info@grywit.pl)

### **§ 6. Postanowienia końcowe.**

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.

2. Regulamin, zamieszczony na serwerze Administratora, dostępny jest w mailu aktywacyjnym oraz w Aplikacji w sekcji „Komunikacja”.

3. Regulamin stanowi jedyny dokument określający zasady korzystania z Aplikacji przez Uczestników.

4. Wszelkie spory powstałe na skutek korzystania przez Uczestnika z Aplikacji lub Gry rozpoznawane będą przez sądy polskie, prawem właściwym jest prawo polskie.

5. Aplikacja możliwa jest do pobrania z Google Play oraz App Store. Warunkiem korzystania z Aplikacji, jest dostęp do sieci internetowej, z zainstalowanym

oprogramowaniem umożliwiającym przeglądanie zasobów internetowych oraz posiadanie przez Uczestnika konta email. Korzystanie z Aplikacji jest możliwe dzięki innym urządzeniom końcowym, zdolnym do pracy w Internecie.