

REGULAMIN GRYWALIZACJI „CZUJESZ KLIMAT”

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem grywalizacji „Czujesz Klimat” jest Rossmann Supermarkety Drogerijne Polska spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Łodzi, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Łodzi – Śródmieścia w Łodzi, XX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000048967, NIP 727 001 91 83, zwana dalej Organizatorem lub Rossmann.
2. Adres Organizatora, to: Rossmann Supermarkety Drogerijne Polska sp. z o.o. ul. św. Teresy od Dzieciątka Jezus 109, 91-222 Łódź, tel. tel. +48 42 61 39 100. Kontakt z Organizatorem jest możliwy za pośrednictwem formularza kontaktowego zamieszczonego pod adresem <https://www.rossmann.pl/kontakt>.
3. Regulamin grywalizacji „Czujesz Klimat”, zwanej dalej zamiennie grywalizacją lub Czujesz Klimat jest dostępny na stronie internetowej www.rossmann.pl/regulaminy

§2 ZASADY PRZYSTĄPIENIA DO GRYWALIZACJI

1. Grywalizacja rozpoczyna się w dniu 19 maja 2021 roku. Organizator może wycofać dostęp do Grywalizacji lub poszczególnych funkcjonalności, zgodnie z postanowieniami regulaminu.
2. Grywalizacja jest skierowana do uczestników Klubu Rossmann, którzy spełnili wymagania opisane w niniejszym regulaminie i posiadają aktualną wersję Aplikacji mobilnej Rossmann PL. Osoby te zwane są dalej zamiennie „Uczestnikami”. Regulamin Klubu Rossmann oraz Zasady korzystania z aplikacji mobilnej Rossmann PL są dostępne na stronie internetowej www.rossmann.pl/regulaminy.
3. W celu przystąpienia do Grywalizacji, Uczestnik powinien zapoznać się z treścią niniejszego regulaminu i zaakceptować jego postanowienia.
4. W celu organizacji i przeprowadzenia Grywalizacji Organizator przetwarza dane osobowe Uczestników podane w związku z uczestnictwem w Klubie Rossmann, a także inne dane podane w trakcie udziału w Grywalizacji. Szczegółowe zasady związane z przetwarzaniem danych osobowych Uczestników zostały określone w odrębnym [dokumencie](#).

§3 ZASADY KORZYSTANIA Z GRYWALIZACJI

1. Grywalizacja jest przeznaczona do wykonywania przez Uczestnika Zadań, Misji oraz Wyzwań w celu osiągnięcia jak największej liczby punktów.

2. Uczestnicy są informowani o przebiegu poszczególnych Zadań, Misji oraz Wyzwań oraz zasadach ich wykonywania po wejściu na platformę do grywalizacji i kliknięciu w zakładkę „Misje” (w przypadku Misji i Zadań w ramach każdej z nich) bądź w zakładkę „Wyzwania (w przypadku Wyzwań).
3. W zakładce „Nagrody” Uczestnicy są informowani o czasie, w jakim mogą uzyskać poszczególne nagrody i zasadach ich przyznawania oraz liczbie punktów koniecznych do ich uzyskania.
4. Zadanie jest wykonane po wypełnieniu przez Uczestnika założeń danego Zadania. Za wykonanie danego Zadania Uczestnik otrzymuje określoną dla tego Zadania liczbę punktów. Liczba punktów możliwych do zdobycia w ramach danego Zadania może zmniejszyć się w przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi i podejmowania kolejnych prób udzielenia prawidłowej odpowiedzi. Wykonane Zadania w określonym momencie mogą aktywować się w Grywalizacji ponownie, w celu zachęcenia Uczestników do utrwalenia wiedzy i zdobycia dodatkowych punktów. Niektóre Zadania mogą być dostępne tylko przez ograniczony czas.
5. Postanowienia ust.4 powyżej stosuje się odpowiednio do Misji będącej zbiorem co najmniej dwóch Zadań.
6. W ramach Wyzwań dostępne są Wyzwania Kreatywne i Wyzwania KPI.
7. Wyzwania Kreatywne polegają na przygotowaniu projektu wskazanego przez Organizatora i zamieszczeniu go w zakładce Wyzwanie Kreatywne. Może to być np. opis, zdjęcie spełniające określone przez Organizatora kryteria bądź inny materiał. Wymagania dotyczące Wyzwania Kreatywnego Organizator wskaże do każdego Wyzwania odrębnie. Za Wyzwanie kreatywne, które spełni wskazane przez Organizatora kryteria i zostanie zaakceptowane przez Organizatora, Uczestnik otrzyma określoną dla Wyzwania liczbę punktów.
8. Wyzwania KPI polegają na realizacji opisanych w danym wyzwaniu celów, na przykład kupno wyszczególnionych produktów biorących udział w akcji „Czujesz Klimat?”, wykonanie określonych przez Organizatora aktywności. Za Wyzwanie KPI, które spełni wskazane przez Organizatora kryteria i zostanie zaakceptowane przez Organizatora, Uczestnik otrzyma określoną dla Wyzwania liczbę punktów.
9. W ramach Grywalizacji dostępne mogą być również inne opcje, w tym np. symboliczne wyróżnienia widoczne dla poszczególnych Uczestników (Osiągnięcia), czy rankingi

indywidualne, w których Organizator będzie wskazywał imię, nick oraz avatar Uczestnika, które ten wykorzystuje na swoim koncie w Klubie Rossmann.

10. Jeśli nic innego nie wynika z zasad szczegółowych odnoszących się do poszczególnych Zadań, Misji lub Wyzwań projekty, prace, itp. które Uczestnik musi w ich ramach stworzyć muszą być wytworem jego indywidualnej pracy, nie mogą przedstawiać wizerunku innych osób niż Uczestnika, muszą być zgłoszone zgodnie z zasadami wskazanymi przez Organizatora i w czasie przez niego wskazanym.

§4 PRAWA AUTORSKIE UCZESTNIKÓW GRYWALIZACJI

1. Zasady wskazane w §4 mają zastosowanie jeśli nic innego nie wynika z zasad szczegółowych odnoszących się do poszczególnych Zadań, Misji lub Wyzwań.
2. Zgłaszając pracę, np. w ramach Wyzwania Kreatywnego Uczestnik potwierdza, że jest autorem wszelkich Utworów – w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 2018, poz. 1191, t.j.), które powstały w związku z jej wykonaniem.
3. Uczestnik Grywalizacji oświadcza, że praca, zwana dalej zamiennie utworem:
 - a) Nie narusza w żaden sposób prawa ani jakichkolwiek dóbr osobistych osób trzecich oraz autorskich praw majątkowych do utworu;
 - b) Utwory nie są w jakimkolwiek zakresie ograniczone lub obciążone;
 - c) Nie przeniósł majątkowych praw autorskich do utworu na osobę trzecią ani nie udzielił żadnej licencji wyłącznej uprawniającej do korzystania z pracy;
 - d) Posiada wyłączne prawo do udzielenia zezwoleń na rozporządzanie i korzystanie z opracowań pracy oraz ponosi pełną odpowiedzialność wobec Organizatora z tytułu niezgodności z prawdą ww. oświadczeń, zobowiązuje się również zwolnić Organizatora od jakiejkolwiek odpowiedzialności w zakresie objętym niniejszym oświadczeniem, w szczególności w przypadku wystąpienia, w tym także na drodze sądowej, osób trzecich z roszczeniami wynikającymi z naruszenia przysługujących im praw.
4. Uczestnik może zgłaszać Organizatorowi jedynie takie prace, których wykorzystanie przez Organizatora, zgodnie z regulaminem i udzielonymi na podstawie regulaminu zezwoleniami jest zgodne z obowiązującymi przepisami i nie narusza praw osób trzecich, a w szczególności praw autorskich oraz praw osobistych do wizerunku.

5. Z chwilą przyznania nagrody, Uczestnik bez dodatkowego wynagrodzenia, w zamian za przyznaną nagrodę, udziela Organizatorowi, niewyłącznej licencji oraz zezwolenia i zgody na korzystanie i rozporządzanie pracą, według uznania Organizatora, na wszystkich polach eksploatacji, wymienionych poniżej oraz w zakresie prawa wykonywania i zezwalania na wykonywanie praw zależnych do pracy na okres 5 lat, bez ograniczeń terytorialnych.
6. Organizator jest uprawniony do korzystania i rozporządzania pracą, według swojego uznania, w tym dla celów komercyjnych lub promocyjnych albo reklamowych, na następujących polach eksploatacji:
 - a) W zakresie utrwalania i zwielokrotniania w całości lub w części, w szczególności poprzez umieszczenie w aplikacji mobilnej Rossmann PL bądź pod adresem należącym do Organizatora w obrębie domeny: <https://www.rossmann.pl> - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową oraz multimedialną, niezależnie od standardu, systemu, formatu, na dowolnym nośniku, w tym w szczególności utrwalanie i zwielokrotnianie w dowolnej ilości i formie;
 - b) W zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których pracę w całości lub w części utrwalono - w tym wprowadzanie do obrotu, użyczenie, najem, dzierżawa oryginału albo egzemplarzy;
 - c) W zakresie rozpowszechniania utworu – w całości lub w części, w sposób inny niż określony powyżej w pkt b) - publicznego wykonania, wystawienia, odtworzenia, nadawania i reemitowania, a także publicznego udostępniania pracy, w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym; w tym rozpowszechnianie w Internecie lub Intranecie;
 - d) Wykorzystywanie pracy do celów reklamowych, promocyjnych oraz informacyjnych Organizatora, bez ograniczenia, w tym w ulotkach, direct mailingu, Internecie, w szczególności mediach społecznościowych, Intranecie, prasie, telewizji i poprzez inne środki techniczne odpowiednie ze względu na potrzeby promocji lub reklam;
 - e) Wprowadzanie pracy w całości lub części do: sieci komputerowych, w tym do sieci Internet oraz do innych sieci, bez ograniczenia, wprowadzanie utworu w całości lub w części do pamięci komputerów oraz przetwarzanie w pamięci komputerów, bez ograniczenia.
7. Korzystanie z utworu na polach eksploatacji określonych w ust. 6 powyżej, może następować w całości, w części, fragmentach, samodzielnie, w połączeniu z dziełami innych

podmiotów, w tym jako część dzieła zbiorowego, po zarchiwizowaniu w formie elektronicznej i drukowanej, po dokonaniu opracowań, przystosowań, uzupełnień lub innych modyfikacji, itd.

8. Organizatorowi przysługuje prawo do dokonywania i zezwalanie na dokonywanie wszelkich przeróbek, zmian w nagrodzonych utworach, według uznania Organizatora, a w szczególności na łączenie z innymi elementami w materiałach reklamowych, prawo do korzystania i rozpowszechniania opracowań (prawo wykonywania zależnych praw autorskich do pracy).
9. Organizator nie jest zobowiązany do publikowania utworu, a odmowa rozpowszechniania nie wymaga uzasadnienia.
10. Zamieszczając zdjęcie Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora wizerunku utrwalonego na zdjęciu, zwanym również utworem. Zezwolenie obejmuje wykorzystanie wizerunku bez wynagrodzenia, bez każdorazowego zatwierdzenia w dowolnym utworze i na polach eksploatacji wskazanych w ust.7 powyżej.

§5 NAGRODY

1. Zasady wskazane w §5 mają zastosowanie jeśli nic innego nie wynika z zasad szczegółowych odnoszących się do poszczególnych nagród i widocznych w zakładce „Nagrody”.
2. Liczba nagród jest ograniczona i każdorazowo jest wskazana przy danej nagrodzie w zakładce „Nagrody”. Uczestnik może zdobyć nagrodę w czasie wskazanym przez Organizatora, jednak nie później niż do wyczerpania limitu nagród danego rodzaju. Uczestnik może zdobyć jedną nagrodę danego typu.
3. Uczestnik może zdobyć nagrodę po odblokowaniu tej funkcjonalności w zakładce „Nagrody”
4. Uczestnik może zdobyć nagrodę w zamian za punkty.
5. Przy każdej nagrodzie Organizator wskaże liczbę punktów zdobytych przez Uczestnika, które uprawniają Uczestnika do nagrody.
6. Termin ważności poszczególnych punktów przyznanych Uczestnikowi jest nie krótszy niż 3 miesiące. O upływie terminu ważności punktów, Organizator poinformuje Uczestnika. Organizator może cofnąć Uczestnikowi punkty przyznane w związku z zakupem dokonany w Drogerii Internetowej Rossmann, od którego Uczestnik następnie odstąpił.
7. Punkty których termin ważności upłynął ulegają przepadkowi.

8. Jeśli nic innego nie wynika z treści regulaminu poszczególnych konkursów lub specyfiki nagród, nagrody będą wysyłane Uczestnikom przesyłką kurierską. Zamieniając punkty na nagrody Uczestnik jest zobowiązany podać adres, na który ma zostać wysłana nagroda.
9. Nagroda ulega przypadkowi jeśli Uczestnik nie wskaże miejsca odbioru nagrody lub nie odbierze jej w terminie wskazanym przez Organizatora. Organizator wyśle powiadomienie o nagrodzie w terminie nie dłuższym niż 3 dni na adres e-mail Uczestnika podany przy zakładaniu konta. Przypadek nagrody następuje także w przypadku kiedy Uczestnik odmówi okazania dokumentu potwierdzającego jego tożsamość podczas odbioru nagrody lub gdy na podstawie dokumentu tożsamości nie będzie możliwa identyfikacja Uczestnika. Przypadek następuje także w przypadku gdy Uczestnik odmówi pokwitowania wydania nagrody w sposób wskazany przez Organizatora. Przypadek nagrody następuje również w przypadku kiedy Uczestnik nie spełni któregośkolwiek innego wymagania określonego w regulaminie.
10. Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania zamiany przyznanej nagrody na inną. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród, ani otrzymania ich ekwiwalentu. Uczestnik nie może scedować prawa do nagrody na inną osobę.
11. Wydanie nagród podlega opodatkowaniu. Organizator jako płatnik odprowadzi do właściwego urzędu skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej, bez obciążania Uczestnika. W tym celu do wartości nagrody zostanie dodane świadczenie pieniężne w wysokości odpowiadającej wysokości podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu wygranej. Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę aby kwota premii pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Grywalizacji.
12. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnik spełnia wszystkie warunki określone w niniejszym regulaminie, w szczególności w zakresie prawa do nagrody. W tym celu Organizator może żądać od Uczestnika złożenia odpowiednich oświadczeń w formie pisemnej, podania określonych danych lub przedłożenia stosownych dokumentów, potwierdzających spełnienie warunków uczestnictwa w Grywalizacji. Niespełnienie warunków wynikających z niniejszego regulaminu lub bezpodstawną odmową uczynienia zadość żądaniu Organizatora, może spowodować wykluczenie Uczestnika z Grywalizacji z jednoczesnym wygaśnięciem prawa do nagrody.

13. W przypadku Wyzwań Kreatywnych Organizator dokona oceny pracy według własnego uznania, uwzględniając kreatywność, jakość, oryginalność i walory artystyczne. Praca powinna być wynikiem osobistej twórczości Uczestnika, nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, sprzecznych z dobrymi obyczajami lub prawem. Ponadto praca nie może zawierać treści, które mogą być uznane za reklamę jakiegokolwiek osoby trzeciej, za wyjątkiem Organizatora. Dodatkowo, w przypadku posłużenia się w pracy cytatami, należy je w sposób odpowiedni oznaczyć i wskazać ich autora. Praca nie może naruszać dóbr osobistych i praw, w tym praw autorskich innych osób.

§6 ZAKOŃCZENIE UDZIAŁU W GRYWALIZACJI

1. Samo odinstalowanie Grywalizacji z urządzenia przenośnego Uczestnika nie jest równoznaczne z rezygnacją z jej funkcjonalności.
2. Uczestnik może zrezygnować z Grywalizacji w każdym czasie. W celu rezygnacji należy po zalogowaniu się na platformę grywalizacyjną, wejść w profil, a następnie odznaczyć zgodę na udział w Grywalizacji widoczną w prawym górnym rogu.
3. Usunięcie konta z portalu internetowego Rossmann lub zakończenie uczestnictwa w Klubie Rossmann z jakiegokolwiek powodu, w szczególności w następstwie rezygnacji lub wykluczenia, oznacza równocześnie utratę przez Uczestnika uprawnień wynikających z uczestnictwa w Grywalizacji. Ponowne założenie konta w portalu internetowym Rossmann lub przystąpienie do Klubu Rossmann nie powoduje przywrócenia uprawnień wynikających z uczestnictwa w Grywalizacji.
4. W przypadku naruszenia przez Uczestnika postanowień regulaminu, Organizatorowi przysługuje prawo pozbawienia Uczestnika możliwości dalszego udziału w Grywalizacji. W szczególności zabronione jest używanie kilku kont jednocześnie przez jednego Uczestnika korzystającego z Grywalizacji, korzystania z programów automatyzujących wykonywanie Zadań, Misji, Wyzwań, korzystania z programów i narzędzi masowo przekierowujących ruch do Grywalizacji i wykonywanych Zadań, Misji, Wyzwań, korzystania ze stron i programów typu autosurf i proxy,
5. Organizator może wykluczyć Uczestnika z Grywalizacji także w przypadku braku aktywności Uczestnika przez co najmniej pół roku. Przez brak aktywności należy rozumieć brak podejmowania jakichkolwiek zarejestrowanych aktywności na platformie.

6. Organizator odnotuje informację, o której mowa w ust.2 – ust.5 powyżej w swoich systemach informatycznych i bazach danych w terminie nie dłuższym niż 30 dni od chwili dokonania wskazanych w tym przepisie czynności.
7. Ponowne przystąpienie do Grywalizacji może nie być możliwe w ciągu 3 dni od dnia zarejestrowania zgłoszenia, o którym mowa w ust.2 – ust.4.
8. Organizator może zablokować możliwość ponownego przystąpienia do Grywalizacji
Uczestnikowi, który wcześniej został wykluczony z Grywalizacji, zgodnie z treścią ust.4 powyżej.
9. Zakończenie uczestnictwa w Grywalizacji m.in. w następstwie wykluczenia lub rezygnacji powoduje utratę zdobytych przez Uczestnika przywilejów.

§ 7 REKLAMACJE

1. Reklamacje przyjmowane będą przez Organizatora w terminie do 14 dni od daty zdarzenia stanowiącego podstawę reklamacji i rozpatrywane w terminie 30 dni od daty otrzymania zgłoszenia. Niezależnie od wskazanej wyżej procedury, Uczestnik może dochodzić roszczeń, zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa. Organizator nie wyłącza ani nie ogranicza uprawnień Uczestnikom jeśli wynikają one z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
2. Reklamacje dotyczące technicznych aspektów Grywalizacji mogą być zgłaszane do BOK
Odpowiedź udzielana będzie w sposób odpowiadający sposobowi dokonanego zgłoszenia w terminie nie dłuższym niż 30 dni.
3. Uczestnik może wykonywać swoje uprawnienia z tytułu rękojmi w zakresie i terminach określonych w powszechnie obowiązujących przepisach prawa.
4. W zakresie dozwolonym przez odpowiednie przepisy prawa, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za roszczenia z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania regulaminu, czynów niedozwolonych, zaniedbania lub z innych tytułów, wynikających z utraty zysku, przychodów, dobrego imienia, spodziewanych oszczędności lub danych, lub wszelkich pośrednich lub wtórnych strat lub uszkodzeń.

§ 8 AKTUALIZACJE I ZMIANY GRYWALIZACJI

1. Do Grywalizacji mogą być wydawane okresowe aktualizacje. Zainstalowanie takich aktualizacji jest wymagane do zapewnienia prawidłowego funkcjonowania Grywalizacji.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w czasie trwania Grywalizacji w celu zapewnienia bezpiecznego funkcjonowania Grywalizacji, zapobiegania nadużyciom, usunięcia niejasności, uproszczenia, wprowadzenia dodatkowych opcji, istotnych potrzeb dotyczących Organizatora, z tym jednak zastrzeżeniem, że uprawnienia nabyte przez Uczestników przed dokonaniem zmiany regulaminu będą w pełni respektowane. Wszelkie zmiany regulaminu będą obowiązywały od dnia następnego po dniu przekazania informacji o zmianie Uczestnikom.
3. Organizator może w każdym czasie wycofać dostęp do poszczególnych funkcjonalności Grywalizacji. Organizator może to zrobić z 14 - dniowym powiadomieniem. Informację w tym zakresie Organizator zamieści także na swojej stronie internetowej .

§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przywileje wynikające z Grywalizacji nie podlegają łączeniu z innymi przywilejami przysługującymi Uczestnikowi, chyba że co innego będzie zastrzeżone dla danej akcji.
2. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za otrzymane przywileje, w tym prawo do nagrody.
3. Załączniki do regulaminu stanowią jego integralną część. Na równi z załącznikami należy traktować wszystkie inne regulaminy i zasady, do których odsyła niniejszy regulamin.
4. Jedynym dokumentem określającym warunki Akcji jest niniejszy regulamin. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie znajdują również postanowienia regulaminu Klubu Rossmann.
5. Regulamin obowiązuje począwszy od dnia 19 maja 2021r.

Łódź, 19.05.2021 r.