



### WARUNKI PROMOCJI „GRA O FORMĘ”

1. Niniejszy regulamin (dalej: "**Regulamin**") określa warunki promocji „Gra o formę” (dalej: "**Promocja**") oferowanej przez Benefit Systems S.A. z siedzibą w Warszawie przy Placu Europejskim 2 (00-844 Warszawa), wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000370919, posiadającą NIP: 8361676510, REGON: 750721670, BDO: 000558784, kapitał zakładowy: 2.995.742 zł, w pełni opłacony, prowadzącą działalność w zakresie świadczenia usług fitness w ramach Benefit Systems S.A. Oddział Fitness w Warszawie, adres: ul. Grzybowska 80/82, 00-844 Warszawa, NIP: 8361676510, w ramach sieci fitness klubów prowadzonych pod marką Fitness Academy (dalej: „**Fitness Academy**”).
2. W ramach Promocji każda osoba posiadająca Konto Klienta w aplikacji ZdrowAppka, która w okresie trwania Promocji w ciągu kolejnych 30 dni odbędzie co najmniej 12 wizyt w 12 różnych dni (tzn. jedna wizyta dziennie) w Klubach Fitness Academy (dalej „**Etap**”) na podstawie karty partnerskiej Multisport, FitProfit lub FitSport honorowanej w klubach Fitness Academy lub dowolnego Karnetu na czas nieokreślony lub na czas określony, uprawniającego do korzystania z siłowni, zajęć fitness lub pływalni w klubach Fitness Academy (dalej „**Uczestnik Promocji**”), może otrzymać voucher na 50 pkt (o wartości 50 zł) uprawniający do zakupów w barze klubu Fitness Academy (dalej „**Voucher**”).
3. W Promocji nie mogą brać udziału (zbierać odbić) osoby korzystające z klubów Fitness Academy na podstawie Karnetu Trenerskiego, Karnetu Barter, Karnetu dla Wynajmujących oraz karnetów bezpłatnych w ramach promocji umożliwiających wejście do klubów Fitness Academy.
4. Potwierdzeniem wizyty Uczestnika Promocji w klubie Fitness Academy jest odbicie należącej do Uczestnika Promocji karty członkowskiej lub karty partnerskiej honorowanej w klubach Fitness Academy lub zeskanowanie kodu QR na recepcji lub bramce wejściowej do klubu (dalej: „**Odbicie**”).
5. W Promocji zaliczane jest tylko jedno Odbicie dziennie, niezależnie od liczby wizyt Uczestnika Promocji w klubie Fitness Academy.
6. Voucher pojawi się automatycznie na Koncie Użytkownika w ZdrowAppce (dalej „**Konto**”) po zakończeniu Etapu.
7. Voucher jest ważny przez 30 dni od daty dodania go do Konta. Po upływie tego terminu Voucher traci ważność i nie jest możliwe dokonanie zapłaty z wykorzystaniem Vouchera.
8. Środki z Vouchera mogą zostać wykorzystane pod warunkiem braku jakichkolwiek zaległości w opłatach za karnet w chwili wykorzystania tych środków.
9. Voucher może być wykorzystany wielokrotnie w okresie jego ważności, do wyczerpania wskazanej na nim wartości, przy czym płatność Voucherem nie podlega łączeniu z inną formą zapłaty (gotówka, karta bankowa, itp.).
10. Nadwyżka niewykorzystanych środków z Vouchera nie podlega zwrotowi.
11. Voucher nie może zostać zwrócony oraz nie podlega wymianie na gotówkę.
12. W Promocji można wziąć udział maksymalnie 5 razy, tzn. zrealizować maksymalnie 5 Etapów.
13. Pełnoletni Uczestnik Promocji, po zrealizowaniu każdego Etapu może wziąć udział w konkursie „Gra o formę”, którego regulamin jest załącznikiem do niniejszego Regulaminu.
14. Promocja może łączyć się z innymi promocjami oferowanymi przez Fitness Academy.
15. Do Promocji można przystąpić od 1 kwietnia 2025 r. do 31 sierpnia 2025 r.
16. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdują postanowienia Ogólnych Warunków Umowy, Regulaminu sieci fitness klubów Fitness Academy oraz Regulaminu świadczenia usług drogą elektroniczną, dostępne w recepcji każdego z Klubów i zamieszczone na stronie internetowej [www.fitness-academy.com.pl](http://www.fitness-academy.com.pl), w tym Polityka Prywatności dostępna pod niniejszym linkiem: [www.benefitsystems.pl/polityka-prywatnosci](http://www.benefitsystems.pl/polityka-prywatnosci).



## REGULAMIN KONKURSU

### „Gra o formę”

#### §1

##### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu jest Benefit Systems S.A. z siedzibą w Warszawie przy Pl. Europejskim 2 (00-844 Warszawa), wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego 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, kapitał zakładowy: 2.995.742 zł, w pełni opłacony, prowadząca działalność w zakresie świadczenia usług fitness w ramach: Benefit Systems S.A. Oddział Fitness w Warszawie, ul. Grzybowska 80/82 (00-844 Warszawa), NIP: 8361676510 (dalej „**Organizator**”).
2. Konkurs organizowany jest na zasadach określonych w niniejszym regulaminie (dalej odpowiednio jako „**Konkurs**” i „**Regulamin**”).
3. Za udział w Konkursie przewidziane są nagrody, o których mowa w § 3. Nagrodę otrzyma Uczestnik, który spełni wszystkie warunki określone w § 2 oraz znajdzie się w gronie zwycięzców (dalej jako „**Nagrody**”, „**Nagroda**”).
4. Organizator Konkursu powoła komisję konkursową, w której skład wejdzie 3 (trzech) przedstawicieli Organizatora (dalej jako „**Komisja**”). Do zadań Komisji należy stałe czuwanie nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, wybór zwycięzców oraz podejmowanie decyzji w kwestiach, w których pojawią się wątpliwości związane z Konkursem, w tym z interpretacją niniejszego Regulaminu. W razie braku porozumienia wszystkich członków Komisji, decyzje Komisji zapadają większością głosów.
5. Uczestnikiem Konkursu może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, zamieszkała na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, będąca konsumentem w rozumieniu art. 22<sup>1</sup> Kodeksu cywilnego i posiadająca aktywne konto w aplikacji ZdrowAppka (dalej jako „**Uczestnik**”).
6. W Konkursie można brać udział wyłącznie osobiście, tj. niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń konkursowych w imieniu osób trzecich. Uczestnik jest związany warunkami niniejszego Regulaminu.
7. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby korzystające z klubów sieci fitness Fitness Academy na podstawie Karnetu Trenerskiego, Karnetu Barter, Karnetu dla Wynajmujących oraz karnetów bezpłatnych w ramach promocji umożliwiających wejście do klubów Fitness Academy.
8. Ponadto, w Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora oraz innych spółek z grupy kapitałowej Organizatora, jak również inne osoby współpracujące przy organizacji i prowadzeniu Konkursu, a także członkowie rodzin wyżej wymienionych osób i osoby pozostające z nimi we wspólnym gospodarstwie domowym. Przez członków rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

#### §2

##### CZAS TRWANIA KONKURSU

1. Konkurs zostanie przeprowadzony w aplikacji ZdrowAppka.
2. Konkurs będzie trwał od dnia 1 kwietnia 2025 r. do dnia 5 października 2025 r. do godziny 23:59 i tylko w tym okresie można dokonywać zgłoszeń do Konkursu.
3. Lista laureatów Konkursu zostanie ogłoszona w ZdrowAppce w terminie nie później niż do dnia 31 października 2025 r. Ponadto, Organizator poinformuje Zwycięzców o wygranej bezpośrednio



poprzez wiadomość e-mail wysłaną na adres e-mail Uczestnika wskazany w Koncie Klienta w ZdrowAppce.

4. Nagrody zostaną wysłane na adres wskazany przez Uczestnika po poinformowaniu go o wygranej.

### §3

#### PRZEBIEG KONKURSU

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik powinien:
  - a. posiadać konto w aplikacji ZdrowAppka;
  - b. wziąć udział w organizowanej przez Organizatora promocji „Gra o formę” i zaliczyć co najmniej jeden 30-dniowy etap tej promocji;
  - c. wykonać zadanie konkursowe polegające na odpowiedzi na pytanie konkursowe dostępne dla Uczestnika w ZdrowAppce po zakończeniu przez Uczestnika każdego 30-dniowego etapu Gry o formę (dalej jako „Praca konkursowa”).
2. Prawidłowe wykonanie wszystkich czynności wskazanych w pkt. 1 w czasie trwania Konkursu uważa się za prawidłowe zgłoszenie udziału Uczestnika w Konkursie.
3. Jeden Uczestnik może wziąć udział w Konkursie nie więcej niż pięć razy.
4. Jeden Uczestnik może wygrać tylko jedną Nagrodę.
5. Praca konkursowa powinna być unikalną treścią, stworzoną przez Uczestnika specjalnie na potrzeby Konkursu. W szczególności Praca konkursowa musi odpowiadać tematowi Konkursu i nie może być publikowana w innych serwisach internetowych ani być zgłaszana do innych konkursów. Treść Pracy konkursowej nie może naruszać przepisów powszechnie obowiązującego prawa ani praw osób trzecich, dóbr osobistych osób trzecich, praw własności intelektualnej lub przemysłowej, jak również nie może zawierać zwrotów powszechnie uznanych za obelżywe. Prace konkursowe niespełniające tych warunków będą wykluczone z Konkursu przez Organizatora.
6. Uczestnik, przesyłając swoje zgłoszenie, oświadcza, iż przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do przesłanej Pracy konkursowej, która jest przejawem jego własnej indywidualnej twórczości o oryginalnym charakterze i jest wolna od wad fizycznych i prawnych oraz roszczeń podmiotów trzecich. W przypadku, gdyby oświadczenia, o których mowa powyżej okazały się niezgodne ze stanem faktycznym i/lub prawnym osoba, która nadesłała zgłoszenie, w przypadku ewentualnych roszczeń osób trzecich, ponosi wyłączną i całkowitą odpowiedzialność za ewentualne szkody oraz oświadcza, że ureguluje wszystkie związane z tym faktem poniesione przez Organizatora koszty. Ponadto, w sytuacji, o której mowa powyżej, osoba ta podlega dyskwalifikacji z Konkursu i zobowiązana jest do niezwłocznego zwrotu przyznanej przez Organizatora Nagrody lub jej równowartości.
7. Prace konkursowe nie mogą zawierać wizerunku osób trzecich tj. niebędących Uczestnikiem.
8. W celu uniknięcia wątpliwości, przystępując do Konkursu, Uczestnik udziela Organizatorowi licencję niewyłączną do Pracy konkursowej na czas i w celu przeprowadzenia Konkursu.
9. Zwycięzcami Konkursu, którzy otrzymają Nagrody, zostanie 10 (dziesięciu) Uczestników, których Prace konkursowe Komisja uzna za najlepiej spełniające kryteria opisane poniżej (dalej łącznie „Zwycięzcy” oraz indywidualnie „Zwycięzca”). Ta ilość nagród zostanie przyznana jeżeli wpłynie więcej Prac konkursowych niż łączna liczba przewidzianych nagród, tj. minimum 10 (dziesięć) Prac konkursowych. W przypadku mniejszej ilości zgłoszeń pozostałe Nagrody przechodzą na własność Organizatora.
10. Przy wyborze najlepszych Prac Konkursowych Komisja będzie się kierować własnym uznaniem, biorąc pod uwagę następujące kryteria oceny: zgodność z tematem, oryginalność, pomysłowość, kreatywne ujęcie tematu, stylistyka oraz ogólne wrażenie, które wywołuje Praca konkursowa.
11. Decyzje Komisji są ostateczne.



12. Kolejność zgłoszeń nie ma znaczenia.

#### §4

#### NAGRODY

1. W Konkursie zostanie przyznanych 10 (dziesięć) Nagród:
  - a) za zajęcie 1 miejsca: hulajnoga elektryczna MOTUS PRO 10 Urban o wartości 3.499,00 zł;
  - b) za zajęcie 2 i 3 miejsca (2 nagrody równorzędne): hulajnoga elektryczna MOTUS Scooty 10 Gen 5x o wartości 2.499,00 zł;
  - c) za zajęcie 4 i 5 miejsca (2 nagrody równorzędne): voucher o wartości 1.500 zł do wykorzystania na zakup wycieczki w biurze podróży Itaka;
  - d) za zajęcie 6,7,8,9 i 10 miejsca (5 nagród równorzędnych): smartwatch KIANO Watch GO o wartości 199,00 zł.
2. Do każdej nagrody, o której mowa w ust. 1 Organizator ufunduje Zwycięzcy dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości brutto przyznanej nagrody, celem pokrycia zryczałtowanego podatku dochodowego, o którym mowa w zdaniu następnym. Od łącznej wartości nagród przyznanych Zwycięzcy Organizator pobierze kwotę zryczałtowanego podatku dochodowego (o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych) w wysokości 10% łącznej wartości nagród przyznanych Zwycięzcy i przekaże tę kwotę na właściwy rachunek urzędu skarbowego.
3. Nagroda zostanie wysłana do Zwycięzcy na adres wskazany przez niego w terminie 7 dni roboczych w odpowiedzi na informację przekazaną przez Organizatora o wygranej.
4. Organizator zastrzega, że Nagrody nie podlegają wymianie ani zwrotowi.
5. Zwycięzcy przysługuje prawo rezygnacji z Nagrody. W takiej sytuacji Nagroda przechodzi na własność Organizatora.
6. Konkurs, którego warunki zostały określone w niniejszym Regulaminie, nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2 Ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz.U. z 2009 r. nr 201, poz. 1540, z późn. zm.).

#### §5

#### DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z organizacją Konkursu w świetle rozporządzenia 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 („**RODO**”) jest Benefit Systems S.A.
2. Z administratorem można się skontaktować w następujący sposób:
  - a. listownie na adres siedziby – Pl. Europejski 2, 00-844 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”,
  - b. przez e-mail: daneosobowe@fitness.benefitsystems.pl.
3. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych. W sprawach dotyczących ochrony danych osobowych można się z nim skontaktować w następujący sposób:
  - a. listownie na adres: Pl. Europejski 2, 00-844 Warszawa z dopiskiem „dane osobowe”,
  - b. przez e-mail: iod@benefitsystems.pl.
4. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są w następujących celach:
  - a. przeprowadzenia Konkursu, w tym wyłonienia zwycięzcy, przekazania nagród, publikacji danych osobowych Zwycięzców (imię i nazwisko Uczestnika), działamy w oparciu o nasz prawnie uzasadniony interes polegający na realizacji konkursu (art. 6 ust. 1 lit f RODO),



- b. w przypadku wygrania nagrody – w celu realizacji obowiązków wynikających z przepisów prawa (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
  - c. rozpatrzenia reklamacji, w tym dochodzenia, ustalenia i obrony przed roszczeniami, działamy w oparciu o nasz prawnie uzasadniony interes polegający na możliwości dochodzenia lub obrony przed roszczeniami (podstawa prawna – art. 6 ust. 1 lit. f RODO),
  - d. wizerunek Uczestnika (jeżeli dotyczy) będzie przetwarzany na podstawie wyrażonej przez niego zgody (o której mowa w §6 pkt 3 Regulaminu) (podstawa prawna – art. 6 ust. 1 lit. a) RODO) w celach opisanych w ww. zgodzie.
5. Przetwarzamy dane osobowe Uczestników przez czas trwania Konkursu. W niektórych przypadkach możemy jednak przechowywać te dane dłużej:
  - a. gdy jest to niezbędne do wykonania obowiązku nałożonego na nas przez przepisy prawa (np. przepisy podatkowe wymagające od nas przechowywania dokumentacji podatkowej przez określony czas – zwykle do przedawnienia zobowiązań/należności podatkowych). Dotyczy to przede wszystkim sytuacji, gdy Uczestnik wygra nagrodę podlegającą opodatkowaniu. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest ciężący na nas obowiązek prawny (art. 6 ust. 1 lit. c RODO w związku z przepisami prawa podatkowego i przepisami o rachunkowości),
  - b. gdy trafi do nas reklamacja lub roszczenia dotyczące udziału w Konkursie. Wówczas dane osobowe związane z udziałem w Konkursie możemy przechowywać do momentu przedawnienia roszczeń majątkowych,
6. Dane osobowe Uczestników mogą zostać przekazane następującym podmiotom: podmiotom z Grupy Benefit Systems, podmiotom świadczącym usługi hostingu i utrzymania naszych serwisów internetowych i aplikacji, podmiotom świadczącym usługi teleinformatyczne i usługi w zakresie wsparcia i bezpieczeństwa IT, podmiotom świadczącym usługi przechowywania i niszczenia nośników danych, podmiotom świadczącym usługi związane z obsługą naszych klientów i innych interesantów (np. kurierom) oraz wspierającym nasze działania marketingowe, doradcom prawnym i podmiotom prowadzącym audyty. Dane mogą zostać przekazane także organom publicznym w przypadkach przewidzianych przez prawo.
7. Co do zasady dane osobowe nie są przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy (EOG). Niektóre podmioty, którym przekazujemy dane, mają siedzibę poza terytorium EOG. Dokładamy należytych starań, aby przekazywanie danych było zgodne z prawem i wdrożone zostały odpowiednie zabezpieczenia. Obejmuje to w szczególności stosowanie standardowych klauzul umownych zatwierdzonych przez Komisję. Można się z nami skontaktować w celu uzyskania kopii przyjętych środków ochrony. Dane kontaktowe znajdują się w pkt 2 lub 3 powyżej.
8. Uczestnik ma następujące prawa związane z przetwarzaniem danych osobowych:
  - a. prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych;
  - b. prawo do wycofania zgody;
  - c. prawo dostępu do danych;
  - d. prawo żądania sprostowania danych osobowych;
  - e. prawo żądania usunięcia danych osobowych;
  - f. prawo żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych;
  - g. prawo do przenoszenia danych osobowych.Aby skorzystać z powyższych praw, należy skontaktować się z nami lub z naszym Inspektorem ochrony danych korzystając z danych kontaktowych podanych w pkt 2 lub 3 powyżej.
9. Uczestnikowi przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, Warszawa (kod pocztowy: 00-193 Warszawa).



10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne w przypadku chęci wzięcia udziału w Konkursie oraz do realizacji celów, o których mowa w pkt 5 powyżej.
11. Podane dane osobowe nie podlegają profilowaniu. Nie podejmujemy również decyzji opierających się wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu informacji, które mogłyby wywołać skutki prawne lub w innym podobny sposób miały wpływ na Uczestnika.
12. Dodatkowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych dostępne są w Polityce Prywatności na stronie [www.benefitsystems.pl/polityka-prywatnosci](http://www.benefitsystems.pl/polityka-prywatnosci).

## §6

### LICENCJA. WIZERUNEK

1. Zwycięzca Konkursu, z chwilą uzyskania informacji o wygranej, udziela Organizatorowi licencję niewyłączną do Pracy konkursowej (dalej jako „**Utwór**”) w celach promocji i reklamy Organizatora, w tym poddawania jej stosownym obróbkom, przeróbkom, adaptacji, dodawaniu tytułów i podtytułów, skrótów, adiustacji technicznej, tworzeniu opracowań oraz poprawek w tym stylistycznych, ortograficznych i językowych, itp. bez ograniczeń terytorialnych, na okres 5 lat, a po tym okresie na czas nieoznaczony, wraz z prawem do sublicencji, na następujących polach eksploatacji:
  - a. utrwalanie – wytwarzania i utrwalania dowolnymi technikami, niezależnie od nośnika, formatu i standardu;
  - b. zwielokrotnianie dowolną techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
  - c. wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy Utworu;
  - d. publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, jak również publiczne udostępnianie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (Internet), w tym w serwisach mobilnych i w aplikacjach mobilnych;
  - e. wykorzystanie Utworu i jego fragmentów w celach promocyjnych i reklamowych, we wszelkich formach reklamy i promocji, w tym: w formie reklamy prasowej, telewizyjnej, kinowej, zewnętrznej i internetowej, na dowolnych stronach i domenach internetowych i w serwisach mobilnych, w materiałach i gadżetach promocyjno-reklamowych, i innych formach promocji, na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w niniejszym punkcie;
  - f. wykonywanie autorskiego prawa zależnego do Utworu (rozporządzanie i korzystanie z opracowania Utworu) wraz z prawem do zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego do Utworu, na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w niniejszym punkcie.
2. Zwycięzca wyraża niniejszym zgodę na rozpowszechnianie Utworu bez oznaczania imieniem i nazwiskiem lub pseudonimem (nickiem) Zwycięzcy.
3. W przypadku, jeżeli w Pracy konkursowej będzie utrwalony wizerunek Zwycięzcy, Zwycięzca udziela Organizatorowi zgody na wykorzystanie i rozpowszechnianie swojego wizerunku, wraz z prawem do udzielania zezwolenia osobom trzecim, w celach promocji i reklamy Organizatora, poprzez:
  - a. rozpowszechnianie wizerunku w artykułach i innych postach na stronach serwisów internetowych prowadzonych przez lub na rzecz Organizatora, w tym w szczególności na: [www.kartamultisport.pl](http://www.kartamultisport.pl) (tzw. Strefa Użytkownika), [www.benefitsystems.pl](http://www.benefitsystems.pl), fanpage na Facebooku, profil na Instagramie dla sieci fitness należących do Organizatora;
  - b. rozpowszechnianie wizerunku w materiałach informacyjnych i promocyjnych Organizatora, w tym w szczególności w ofertach, prezentacjach i w innych podobnych materiałach.



## §7

### REKLAMACJE

1. Uczestnik może kontaktować się z Organizatorem, w tym składać reklamacje:
  - a. pisemnie na adres: Pl. Europejski 2, 00-844 Warszawa lub
  - b. za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: [konkurs@fitness.benefitsystems.pl](mailto:konkurs@fitness.benefitsystems.pl) z dopiskiem: Reklamacja Konkurs „#Graoformę”.
2. Zgłoszenia i reklamacje powinny zawierać opis zdarzenia lub problemu będącego przedmiotem zgłoszenia lub reklamacji oraz dane kontaktowe, umożliwiające przekazanie przez Organizatora odpowiedzi.
3. Organizator ustosunkuje się do reklamacji zgłoszonej przez Uczestnika i powiadomi go o sposobie rozpatrzenia reklamacji w terminie 14 (czternastu) dni od jej otrzymania.
4. 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.

## §8

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz w aplikacji ZdrowAppka.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu Konkursu w czasie jego trwania, z zastrzeżeniem, że zmiany Regulaminu nie będą naruszały praw Uczestników nabytych przez nich na podstawie Regulaminu w wersji obowiązującej przed wprowadzeniem zmiany Regulaminu przez Organizatora.
3. Regulamin przyjęto w Warszawie dnia 1 kwietnia 2025 r.