REGULAMIN GRYWALIZACJI „TOP DRIVER CHALLENGE”

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem grywalizacji (dalej: „**Grywalizacja**“), przeprowadzanej przy pomocy i za pośrednictwem aplikacji mobilnej TOPDRIVER (dalej: „**Aplikacja TOPDRIVER**” lub „**Aplikacja**”), jest spółka OEX Cursor S.A. z siedzibą w Warszawie, ul Równoległa 4a, 02-235 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy pod nr KRS: 0000338509, NIP: 5213141885, REGON: 017249077, BDO: 000623353, kapitał zakładowy: 2 300 000,00 zł (wpłacony w całości), zaliczana do kategorii dużych przedsiębiorców - w rozumieniu art. 4 pkt 6 ustawy z dnia 8 marca 2013 r. o przeciwdziałaniu nadmiernym opóźnieniom w transakcjach handlowych (dalej: „**Organizator**” lub „**OEX Cursor**”).
2. Dostawcą oraz właścicielem Aplikacji jest spółka Netmart System Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Krakowiaków, 36, 02-255 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy, dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000441536, NIP: 7010361080, z kapitałem zakładowym w wysokości 18 750,00 zł.
3. Grywalizacja jest skierowany do osób pracujących lub współpracujących z OEX Cursor, a zatem zarówno osób, których wiąże z OEX Cursor S.A. umowa o pracę, umowa zlecenia, jak i osób fizycznych prowadzących działalność gospodarczą (umowy B2B), które zawarły z OEX Cursor S.A. umowę o świadczenie usług/o współpracę:
   1) wykonujących zlecone przez OEX Cursor zadania terenowe w ramach tzw. struktury współdzielonej oraz
   2) pracujących w projekcie realizowanym dla klienta Organizatora - Coca-Cola HBC Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie,

   które to osoby wykonują zlecone czynności przy wykorzystaniu samochodów służbowych, powierzonych im przez OEX Cursor, (dalej: „**Użytkownik**” lub „**Uczestnik**”).
4. Grywalizacja nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tekst jedn.: Dz.U. z 2019 r., poz. 847).
5. Grywalizacja rozpoczyna się w dniu 1 sierpnia 2025 r. i trwa do 30 listopada 2025 r.
6. Warunkiem wzięcia udziału w Grywalizacji jest zainstalowanie przez Użytkownika w telefonie komórkowym Aplikacji TOPDRIVER, zawierającej szkolenia z zakresu bezpiecznej jazdy samochodem oraz potwierdzenie zapoznania się z niniejszym Regulaminem, w tym z zasadami przetwarzania danych osobowych.

§ 2. ZASADY GRYWALIZACJI

1. Celem systemu motywacyjnego – Grywalizacji jest motywowanie Użytkowników do zapoznawania się z materiałami i wykonywania testów i quizów, udostępnianych w Aplikacji szkoleniowej TOPDRIVER, której głównym zadaniem jest podnoszenie kompetencji Użytkowników oraz poszerzanie lub utrwalanie ich wiedzy z zakresu bezpiecznej jazdy.

2. W ramach Grywalizacji, Uczestnicy będą wzmacniać kompetencje i umiejętności w zakresie bezpiecznej jazdy samochodem, poprzez zapoznawanie się z zawartymi w Aplikacji dydaktycznymi materiałami filmowymi, graficznymi, tekstowymi oraz wykonywanie quizów i testów wiedzy na zakończenie danego etapu szkolenia. Dostęp do kolejnego etapu szkolenia możliwy będzie po ukończeniu wcześniejszego etapu szkolenia.
3. Celem Uczestników jest zdobywanie jak największej liczby punktów otrzymywanych zgodnie z ust. 4 - 9 poniżej. Uczestnik otrzyma punkty tylko wtedy, gdy spełni warunki opisane w Regulaminie, z wyłączeniem jakichkolwiek elementów o charakterze losowym.
4. W Aplikacji za poszczególne osiągnięcia, takie jak ukończenie quizów, czy obejrzenie materiałów, Użytkownikowi przyznawane są punkty, na podstawie których budowany jest ranking. Niektóre akcje w Aplikacji (np. ukończenie danego rozdziału, lub określona liczba poprawnie rozwiązanych quizów z rzędu) powodują przyznanie Użytkownikowi "nagrody" w postaci osiągnięć w profilu, które też niosą ze sobą korzyść punktową. Szczegółowe zasady przyznawania punktacji za określone aktywności Użytkownika podejmowane na danym etapie szkolenia opisane są w ust. 5-9 poniżej.
5. Użytkownikom będzie przyznawana następująca liczba punktów za wykonanie poszczególnych etapów szkolenia:
   1) ukończenie pierwszego mini-quizu: 30 punktów,
   2) ukończenie serii trzech mini-quizów: 90 punktów,
   3) ukończenie serii pięciu mini-quizów: 150 punktów,
   4) ukończenie serii dziesięciu mini-quizów: 300 punktów,
   5) ukończenie rozdziału: 50 punktów,
   6) ukończenie serii trzech quizów rozdziałowych: 300 punktów,
   7) ukończenie serii pięciu quizów rozdziałowych: 500 punktów,
   8) ukończenie rozdziału z maksymalną liczbą punktów: 100 punktów,
   9) ukończenie kursu: 200 punktów.
6. Za poprawną odpowiedź w mini-quizie, Użytkownik, oprócz otrzymania 30 punktów, otrzyma szansę na nagrodę w postaci dodatkowych punktów, której zasady przyznania i ilość dodatkowych punktów zostaną zakomunikowane w Aplikacji.
7. Za zaliczenie przez Użytkownika quizu kończącego rozdział: punkty będą liczone według poniższego wzoru:
   1) przy pierwszej próbie – iloczyn liczby 1.5 oraz wyniku procentowego punktów (maksymalnie 150 punktów),
   2) przy drugiej i trzeciej próbie - wynik procentowy punktów (maksymalnie 100 punktów),
   3) przy czwartej i kolejnych próbach – iloczyn liczby 0,5 oraz wyniku procentowego punktów (maksymalnie 50 punktów).
8. Szczególnie pozytywna aktywność Użytkownika w aplikacji (np. otrzymanie nagród punktowych za 100% poprawność lub ukończenie serii quizów końcowych) powoduje przyznanie dodatkowej liczby punktów za ukończenie quizu, których zasady przyznania i liczba punktów zostaną zakomunikowane w Aplikacji.
9. Dodatkowo Użytkownik będzie otrzymywał punkty za czas reakcji na nowe materiały szkoleniowe, które pojawią się w Aplikacji, według następujących zasad:
   1) jeśli zareaguje (np. zapozna się z nowym materiałem, przejdzie dodany etap szkolenia,) w dniu pojawienia się nowego materiału w Aplikacji – otrzyma 15 punktów,
   2) jeśli zareaguje na nowy materiał w ciągu 3 dni – otrzyma 10 punktów,

3) jeśli zareaguje w ciągu 3-7 dni od dnia pojawienia się nowego materiału - otrzyma 5 punktów,
4) w pozostałych przypadkach, czyli interakcja po 7 dniach od pojawiania się nowego materiału w Aplikacji – otrzyma 1 punkt.

10. Zabrania się:
    1) korzystania z programów automatyzujących wykonywanie poszczególnych aktywności / zadań,
    2) korzystania z programów i narzędzi masowo przekierowujących ruch do Aplikacji i wykonywanych aktywności / zadań,
    3) zachowań sprzecznych z dobrymi obyczajami.
11. Uczestnicy łamiący postanowienia Regulaminu, mogą - decyzją Organizatora – nie być brani pod uwagę przy rozstrzyganiu Grywalizacji.
12. Nad przebiegiem Grywalizacji będzie czuwała Komisja, w której skład wchodzą przedstawiciele Organizatora, tj.: Katarzyna Brener, Karolina Frączek-Szczygielska, Tomasz Klimiuk.

§ 3. NAGRODY

1. Rozstrzygnięcie Grywalizacji nastąpi w terminie do 10 dni od dnia zakończenia Grywalizacji. O wynikach Grywalizacji Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora za pośrednictwem poczty elektronicznej.
2. Zwycięzcami Grywalizacji będą 24 osoby, które osiągną najwyższą łączną liczbę punktów uzyskanych przez cały okres trwania Grywalizacji.
3. Pierwszych 12 zwycięzców otrzyma nagrodę: walizkę marki Puccini o wartości 179,99 zł brutto. Kolejnych 12 zwycięzców otrzyma nagrodę głośnik firmy JBL o wartości 169,99 zł brutto.
4. Nagroda zostanie przekazana zwycięzcy osobiście albo wysłana na wskazany przez Zwycięzcę adres, w terminie 14 dni od daty ogłoszenia wyników Grywalizacji.
5. Zwycięzca nie może żądać zamiany nagrody na ekwiwalent pieniężny, ani na żadną inną formę rekompensaty, nie może również przenieść praw do nagrody na osobę trzecią.
6. Zwycięzca może zrzec się prawa do nagrody.
7. Otrzymana przez zwycięzcę, zatrudnionego przez Organizatora na podstawie umowy o pracę albo umowy zlecenia, Nagroda będzie stanowiła jego przychód ze stosunku pracy / umowy zlecenia. Tym samym, w miesiącu otrzymania nagrody, Organizator obliczy należności publicznoprawne (podatek dochodowy, składki ZUS, składka na ubezpieczenie zdrowotne, PPK – jeśli dotyczy) w oparciu o wartość nagrody, potrąci je z wynagrodzenia w/w zwycięzcy i odprowadzi do właściwych organów.
8. Zwycięzca, którego łączy z Organizatorem umowa B2B (osoba fizyczna prowadząca działalność gospodarczą), z chwilą otrzymania nagrody osiągnie przychód z działalności gospodarczej. Tym samym będzie zobowiązany doliczyć wartość nagrody do przychodu i odprowadzić od niej podatek.

§ 4. REKLAMACJE

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Grywalizacji oraz przekazania nagród, Uczestnicy Grywalizacji mogą zgłaszać pisemnie na adres siedziby Organizatora: OEX Cursor S.A., ul. Równoległa 4a, 02-235 Warszawa, z dopiskiem *„GRYWALIZACJA TOPDRIVER CHALLENGE”*.
2. Reklamacje mogą być składane w czasie trwania Grywalizacji, a także po jego zakończeniu, jednakże nie później niż w ciągu 7 (czternastu) dni od daty ogłoszenia wyników Grywalizacji - w przypadku Uczestników Grywalizacji, a w przypadku zwycięzców – 7 (czternastu) dni od daty otrzymania nagrody.
3. Reklamacja powinna zawierać następujące dane osoby zgłaszającej reklamację: imię, nazwisko, adres e-mail oraz dokładny opis i powód reklamacji, a także żądanie zgłaszającego reklamację.
4. Reklamacje złożone po terminie lub niezawierające informacji, o których mowa w ust. 3, nie będą rozpatrywane. Za datę nadania reklamacji uznaje się datę stempla pocztowego na przesyłce zawierającej reklamację.
5. Reklamacje rozpatrywane będą niezwłocznie, jednakże nie później niż w ciągu 14 (czternastu) dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora.

§ 5. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Grywalizacji, tj. imię, nazwisko lub nick name, adres e-mail oraz ewentualnie wizerunek (jeśli Uczestnik wprowadzi w profilu użytkownika Aplikacji swoje zdjęcie - opcja fakultatywna), jest Organizator - OEX Cursor S.A. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Równoległej 4a, 02-235 Warszawa (dalej: „**Administrator**”).
2. W sprawach związanych z podanymi przez Uczestnika danymi osobowymi, Uczestnik może się kontaktować z powołanym przez Administratora Inspektorem Ochrony Danych Osobowych (IODO), za pośrednictwem poczty elektronicznej: (adres e-mail: iodo@cursor.pl) lub tradycyjnej (adres: ul. Równoległej 4a, 02-235 Warszawa).
3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Administratora na poniższych podstawach prawnych, w celach:
   1) podnoszenia kompetencji oraz poszerzania i utrwalania wiedzy z zakresu bezpiecznej jazdy, z uwagi na korzystanie przez w/w osoby w ramach realizowanych zadań z samochodów powierzonych przez Organizatora, poprzez udostępnienie Użytkownikom Aplikacji szkoleniowej oraz motywowanie ich do zapoznawania się z materiałami i wykonywania testów i quizów poprzez udział w Grywalizacji - co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO),
   2) realizacji obowiązków prawnych ciążących na Administratorze w zakresie prawa podatkowego (w przypadku danych zwycięzców) - art. 6 ust. 1 lit. c RODO oraz w celu wysyłki nagrody (podany przez zwycięzcę adres dostawy) – na podstawie zgody zwycięzcy - art. 6 ust. 1 lit. a RODO,
   3) w przypadku danej osobowej w postaci wizerunku (jeśli Użytkownik uzupełni profil w Aplikacji o zdjęcie ze swoim wizerunkiem – co stanowi opcję fakultatywną) - na podstawie zgody Uczestnika (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), wyrażonej poprzez publikację zdjęcia w Aplikacji,

4) związanych z ustaleniem, dochodzeniem albo obroną ewentualnych roszczeń – co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

4. Dane osobowe Użytkowników będą przetwarzane przez dostawcę Aplikacji TOPDRIVER oraz zatrudnionych przy realizacji Grywalizacji pracowników / współpracowników / zleceniobiorców lub inne osoby stanowiące personel Administratora. Mogą być również udostępniane podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa (np. urząd skarbowy).
5. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane:
   1) przez okres trwania Grywalizacji oraz czas niezbędny do wyłonienia zwycięzców, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji i przekazania nagród,
   2) do upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń, wynikających z udziału w Grywalizacji,
   3) przez czas niezbędny do realizacji ciążących na Administratorze obowiązków, wynikających z przepisów prawa.
6. Uczestnik ma prawo do żądania od Administratora: dostępu do swoich danych osobowych oraz uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych oraz prawo do ich przenoszenia.
7. W przypadku danych przetwarzanych na podstawie zgody, Użytkownikowi przysługuje prawo jej cofnięcia w dowolnym momencie (poprzez wysłanie do Administratora oświadczenia o cofnięciu zgody pocztą elektroniczną na adres: iodo@cursor.pl lub pocztą tradycyjną, na adres Administratora wskazany w ust. 1 i 2. Cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody wyrażonej przed jej cofnięciem.
8. W przypadku uznania przez Uczestnika, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne do wzięcia udziału w Grywalizacji.
10. W oparciu o dane osobowe Uczestnika, Administrator nie będzie podejmował zautomatyzowanych decyzji, w tym decyzji będących wynikiem profilowania. Lista rankingowa będzie wynikiem algorytmów, jednak ostateczne wyłonienie zwycięzców, zostanie poprzedzone weryfikacją spełnienia przez Użytkowników zajmujących najwyższe miejsca w rankingu, pozostałych wymogów Regulaminu.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie w dniu 28 lipca 2025 r.
2. Wszelkie spory związane z interpretacją Regulaminu oraz z realizacją praw i obowiązków związanych z Grywalizacją, rozstrzygane będą w drodze postępowania reklamacyjnego, opisanego w § 4 Regulaminu, a w przypadku braku rozstrzygnięcia - przez właściwy sąd powszechny.