

REGULAMIN PROGRAMU LOJALNOŚCIOWEGO „SMYK & spółka”

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE I DEFINICJE

- 1.1. Niniejszy regulamin określa warunki przeprowadzenia programu lojalnościowego pod nazwą „SMYK & spółka” – dalej zwanego „Programem”.
- 1.2. Organizatorem Programu jest SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie (kod: 02-672) przy ulicy Domaniewskiej 48, wpisany do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000643442, NIP: 525-21-59-820, kapitał zakładowy 302 827 571 PLN, numer w bazie danych o odpadach (BDO) 000011599, dalej zwany „Organizatorem”.
- 1.3. Program prowadzony jest w sklepach SMYK na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i za pośrednictwem Sklepu Internetowego www.smyk.com.
- 1.4. Wymienionym poniżej wyrażeniom użytym w niniejszym Regulaminie należy nadać następujące znaczenia:
 - 1.4.1. **Regulamin** – regulamin Programu „SMYK & spółka”.
 - 1.4.2. **Sklep SMYK** – punkt sprzedaży detalicznej na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie, oferujący m.in. zabawki i artykuły dla dzieci.
 - 1.4.3. **Sklep Internetowy** – sklep internetowy prowadzony przez SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie, oferujący m.in. zabawki i artykuły dla dzieci.
 - 1.4.4. **Klubowicz** – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, zarejestrowana w Programie na zasadach określonych w punkcie 2.2.
 - 1.4.5. **Członek Rodziny** - osoba fizyczna w przeszłości dodana do Programu przez Klubowicza jako członek jego rodziny albo inna bliska osoba
 - 1.4.6. **Puzzle** – punkty przyznawane Klubowiczom za zakupy Produktów w Sklepach SMYK lub Sklepie Internetowym na zasadach określonych w Rozdziale 5.
 - 1.4.7. **Bon** – zdematerializowana forma bonu rabatowego w postaci 8-znakowego kodu uprawniającego do skorzystania z rabatu kwotowego na zakupy Produktów w Sklepach SMYK lub Sklepie Internetowym, zdefiniowany w Rozdziale 5.
 - 1.4.8. **Karta** – wygenerowany przez Organizatora ciąg 13 cyfr stanowiący niepowtarzalny numer, zapisany na nośniku papierowym lub w formie wirtualnej, umożliwiający udział w Programie i przypisywanie za jego pośrednictwem Puzzle do danego Konta Klubowicza.
 - 1.4.9. **Produkty** – wszystkie produkty z oferty handlowej dostępne w Sklepach SMYK lub Sklepie Internetowym, za wyjątkiem kart podarunkowych, doładowań e-wallet oraz kosztu dostawy w Sklepie Internetowym.
 - 1.4.10. **Centrum Obsługi Klienta** – punkt kontaktowy, przez który Klienci Organizatora mogą uzyskać wszelkie informacje dotyczące Programu. Z Centrum Obsługi Klienta można skontaktować się poprzez adres e-mail: klient@smyk.com oraz telefonicznie pod numerem 22 448 00 00.
 - 1.4.11. **Konto Klubowicza/Konto** – podstrona Strony Programu dostępna dla Klubowicza poprzez Stronę Programu lub Aplikację Mobilną, po zalogowaniu się przez niego, zawierająca dane podane przez Klubowicza oraz umożliwiająca korzystanie z niektórych elementów Programu, w tym m.in. tworzenie Drzewa Rodzinnego, a także zawierająca informację na temat przyznanych Klubowiczowi Bonów, ich statusu oraz liczby Puzzle zdobytych w Programie i możliwości ich wykorzystania.

- 1.4.12. **Drzewo Rodzinne** – struktura określona w Rozdziale 6.
- 1.4.13. **Strona Programu** – strona internetowa <https://program.smyk.com/program-lojalnoscियो/>.
- 1.4.14. **Aplikacja Mobilna** – aplikacja „SMYK” należąca do Organizatora, przeznaczona do instalacji na urządzeniach mobilnych, za pośrednictwem której można, między innymi, korzystać z niektórych elementów Programu.

2. REJESTRACJA W PROGRAMIE

- 2.1. Do Programu w charakterze Klubowicza przystąpić mogą osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz konto w Sklepie Internetowym. Przystąpienie do Programu odbywa się poprzez rejestrację.
- 2.2. Rejestracja w Programie odbywa się za pośrednictwem Strony Programu albo za pośrednictwem Aplikacji Mobilnej, w obu przypadkach po uprzednim dokonaniu rejestracji w Sklepie Internetowym oraz zalogowaniu się na swoje konto w Sklepie Internetowym.
- 2.3. Klubowicz może posiadać tylko jedno Konto.
- 2.4. Konto może być powiązane wyłącznie z jednym adresem poczty elektronicznej stanowiącym adres poczty elektronicznej, do którego przypisane jest konto Klubowicza w Sklepie Internetowym. W praktyce oznacza to, że nie można założyć Konta przy użyciu adresu poczty elektronicznej, do którego w Programie jest przypisane inne Konto lub adresu poczty elektronicznej innego niż przypisany do konta Klubowicza w Sklepie Internetowym.
- 2.5. Przy rejestracji w Programie potencjalny Klubowicz wypełnia formularz, w którym:
 - 2.5.1. podaje następujące dane (dane obowiązkowe):
 - a) imię i nazwisko, datę urodzenia,
 - b) numer telefonu kontaktowego aktywowany w sieci operatora telefonii komórkowej korzystającego z polskich zasobów numeracji,
 - c) kod pocztowy,
 - 2.5.2. może podać następujące dane (dane dodatkowe):
 - a) adres zamieszkania,
 - b) imię dziecka,
 - c) datę urodzenia dziecka,
 - 2.5.3. składa oświadczenie o akceptacji Regulaminu Programu,
 - 2.5.4. może także wyrazić zgodę na:
 - a) przesyłanie na wskazany przez siebie adres e-mail informacji handlowych drogą elektroniczną,
 - b) przesyłanie na wskazany przez siebie numer telefonu informacji handlowych drogą elektroniczną,
 - c) przetwarzanie danych osobowych dzieci, które Klubowicz reprezentuje jako rodzic lub inny przedstawiciel ustawowy.
- 2.6. Podanie danych wymienionych w ust. 2.5.1. oraz złożenie oświadczenia, o którym mowa w ust. 2.5.3 jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Programie.
- 2.7. Rejestracja w Programie wymaga uprzedniej rejestracji w Sklepie Internetowym, w tym akceptacji Regulaminu Sklepu Internetowego i Polityki Prywatności SMYK. Jest to warunek konieczny do rejestracji Klubowicza. Klubowicz, który rejestruje się do Programu, a nie był wcześniej zarejestrowany w Sklepie Internetowym, w pierwszej kolejności wypełnia formularz rejestracyjny do Sklepu Internetowego, a następnie

formularz rejestracyjny do Programu. Klubowicz, który posiada konto w Sklepie Internetowym, w celu rejestracji w Programie powinien zalogować się na konto w Sklepie Internetowym oraz wypełnić udostępniony mu tamże formularz rejestracyjny do Programu.

- 2.8. Po zakończeniu procesu rejestracji na adres poczty elektronicznej powiązany z Kontem Klubowicz otrzyma potwierdzenie rejestracji w Programie oraz numer swojej Karty.
- 2.9. Z zastrzeżeniem ust. 2.11, dokonanie prawidłowej rejestracji w Programie umożliwia Klubowiczowi dostęp do Konta. Aby uzyskać dostęp do Konta Klubowicz powinien zalogować się na swoje konto w Sklepie Internetowym.
- 2.10. Poprzez Konto Klubowicz może m.in. aktualizować swoje dane, uzupełniać informacje na swój temat, weryfikować informacje na temat Programu – w tym sprawdzać numer swojej Karty, liczbę zgromadzonych Puzzli oraz dane dotyczące posiadanych Bonów a także tworzyć własne Drzewo Rodzinne poprzez dodanie informacji o swoich dzieciach.
- 2.11. Klubowicze, którzy w przeszłości zarejestrowali się w Programie poprzez papierowe formularze rejestracyjne w celu uzyskania dostępu do Konta powinni zarejestrować się w Sklepie Internetowym, a następnie po zalogowaniu się na swoje konto w Sklepie Internetowym, wybrać opcję „Mam już kartę SMYK & spółka”, podać numer karty oraz adres e-mail lub numer telefonu podany podczas rejestracji karty na wniosku papierowym.

3. KARTA

- 3.1. Do każdego Konta Klubowicza przypisana jest co najmniej jedna Karta.
- 3.2. Karta wygenerowana podczas rejestracji do Programu jest automatycznie przypisana do Konta Klubowicza, który dokonywał rejestracji. Karta inna niż opisana w zdaniu poprzednim może zostać przypisana do danego Konta poprzez Stronę Programu lub poprzez Centrum Obsługi Klienta. Karta może zostać przypisana wyłącznie do jednego Konta i nie jest możliwa zmiana Konta do którego Karta została przypisana.

4. ZGODY UDZIELANE PRZEZ KLUBOWICZA

- 4.1. Wyrażenie zgód, o których mowa w ust. ust. 2.5.4 jest dobrowolne.

5. GŁÓWNE ZASADY PROGRAMU - ZBIERANIE PUZZLI

- 5.1. Mechanika główna w Programie opiera się na systemie punktowym. Punkty określane są mianem Puzzli.
- 5.2. Przy każdych zakupach Produktów w Sklepie SMYK lub Sklepie Internetowym z użyciem Karty na Konto Klubowicza powiązane z użytą Kartą zostają dodane Puzzle, które następnie, na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale, są zamieniane na Bony. Użycie Karty lub Bonu podczas zakupów w Sklepie Internetowym możliwe jest w koszyku zamówienia wyłącznie po wcześniejszym zalogowaniu się do Sklepu Internetowego.
- 5.3. Za każdy 1 zł (jeden złoty) wydany na zasadach określonych w ustępie 5.2. powyżej w Sklepach SMYK lub Sklepie Internetowym Klubowicz otrzymuje 1 (jeden) punkt w postaci 1 (jednego) Puzzla. Puzzle zostają zapisane na Koncie Klubowicza, z którym powiązana jest użyta Karta, z zastrzeżeniem ust. 5.4.
- 5.4. Przy obliczaniu liczby Puzzli, które Klubowicz otrzymuje za dokonaną transakcję, kwota

- transakcji zaokrąglana jest w dół do pełnego złotego.
- 5.5. Organizator zastrzega sobie prawo do organizowania dodatkowych bieżących promocji zwiększających liczbę zdobywanych Puzzli.
 - 5.6. Zgromadzenie 333 Puzzli na Koncie Klubowicza powoduje automatyczne wygenerowanie Bonu o wartości 10 zł, z zastrzeżeniem ust. 5.7. Generowanie Bonu odbywa się w terminie określonym w ust 5.8.
 - 5.7. Wartość jednego Bonu może być większa niż 10 zł, jeśli na Koncie Klubowicza zgromadzono wielokrotność 333 Puzzli, np. za 999 Puzzli Klubowiczowi przysługuje jeden Bon o wartości 30 zł, z zastrzeżeniem ust. 5.9.
 - 5.8. Bon generowany jest automatycznie w okresie do 30 dni od daty zapisania ostatniego z 333 Puzzli na Koncie Klubowicza. Od momentu wygenerowania Bonu Klubowicz może dokonać transakcji z jego wykorzystaniem. Puzzle wykorzystane do wygenerowania Bonu nie mogą zostać wykorzystane po raz kolejny.
 - 5.9. Maksymalna wartość jednego Bonu to 100 zł. Jeżeli Klubowiczowi przysługuje Bon o wartości większej niż 100 zł, otrzyma on co najmniej dwa Bony.
 - 5.10. Puzzle mogą być przypisane wyłącznie do jednego Konta. Nie ma możliwości przenoszenia Puzzli pomiędzy Kontami.
 - 5.11. W ciągu 48 godzin od dokonania transakcji w Sklepie SMYK, a w przypadku Sklepu Internetowego w ciągu 72 godzin od daty odbioru zamówionego Produktu, odpowiednia liczba Puzzli zapisywana jest na Koncie Klubowicza.
 - 5.12. Niezwłocznie po wygenerowaniu Bonu. Klubowicz informowany jest o wygenerowaniu oraz terminie ważności Bonu poprzez informacje zamieszczoną na Koncie, a także w formie wiadomości e-mailowej wysłanej na adres poczty elektronicznej z którym Konto jest powiązane lub wiadomości tekstowej SMS przesyłanej przez Organizatora na numer telefonu podany przez Klubowicza przy rejestracji.
 - 5.13. Każdy Bon może być wykorzystany w terminie 30 dni od daty jego wygenerowania- po tym czasie Bon traci ważność i nie może zostać wykorzystany.
 - 5.14. Przy jednej transakcji można wykorzystać wyłącznie jeden Bon.
 - 5.15. Wartość transakcji (rozumianej jako wartość Produktów nabywanych w ramach danej transakcji), w której jest wykorzystywany Bon, musi być wyższa minimum o 1 zł od wartości Bonu. Na przykład przy wykorzystaniu Bonu o wartości 10 zł wartość transakcji, przed naliczeniem zniżki z tytułu Bonu, musi wynieść przynajmniej 11 zł.
 - 5.16. Technicznie Bon stanowi rabat kwotowy, który zostaje proporcjonalnie rozliczony na wszystkie Produkty zakupione w czasie transakcji z jego wykorzystaniem.
 - 5.17. Klubowicz nie ma możliwości wymiany Bonu na ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy. Puzzle niewymienione na Bony (na przykład w przypadku posiadania niewystarczającej liczby Puzzli do wygenerowania Bonu) po 24 miesiącach od zapisania ich na Koncie Klubowicza tracą ważność i nie ma możliwości ich wykorzystania.
 - 5.18. W przypadku zwrotu Produktu, z tytułu nabycia którego naliczono Puzzle, nastąpi odjęcie Puzzli z Konta w liczbie, która została naliczona za zakup tego Produktu. Dotyczy to transakcji dokonywanych w Skleпах SMYK i w Sklepie Internetowym, zarówno w razie odstąpienia od umowy, jak i w razie skorzystania przez Klienta z dodatkowego prawa zwrotu przyznanego przez Organizatora swoim Klientom.
 - 5.19. W przypadku gdy po wygenerowaniu Bonu zgodnie z pkt 5.6 nastąpi zwrot Produktu oraz odjęcie Puzzli, o którym mowa w pkt 5.18, na Koncie Klubowicza może wystąpić ujemna liczba Puzzli. Puzzle przyznane Klubowiczowi po zaistnieniu sytuacji, o której mowa w zdaniu poprzedzającym będą zaliczane w pierwszej kolejności na pokrycie ujemnej liczby Puzzli. Dla uniknięcia wątpliwości dookreśla się, że do Puzzli ujemnych odpowiednie zastosowanie znajdują postanowienia niniejszego Regulaminu dotyczące Puzzli, w tym

- Puzzle ujemne są ważne przez 24 miesiące od ich zapisania na Koncie Klubowicza.
- 5.20. W przypadku zwrotu Produktu, przy zakupie którego wykorzystano Bon do Konta Klubowicza zostaną doliczone Puzzle stanowiące równowartość Bonu wykorzystanego przy zakupie zwracanego Produktu. Jeżeli zwracana jest część Produktów zakupionych przy użyciu Bonu, to na Konto Klubowicza zostaną doliczone Puzzle stanowiące równowartość kwoty, o jaką cena zwracanego Produktu została obniżona z powodu wykorzystania Bonu. Równowartość w Puzzlech Bonu lub części Bonu wykorzystanego przy zakupie zwracanego Produktu wyliczona zostanie w oparciu o następujący przelicznik: Bon o wartości 10 zł = 333 Puzzle. Zasady zwrotów Produktów zakupionych w Sklepach SMYK określone są w przepisach o rękojmi oraz w „Regulaminie zwrotów i wymian produktów zakupionych w sklepach stacjonarnych SMYK”, natomiast zasady zwrotów w Sklepie Internetowym określone są w ustawie o prawach konsumenta, w tym w przepisach o rękojmi, oraz regulaminie Sklepu Internetowego.
- 5.21. Organizator zastrzega sobie prawo do włączenia dodatkowych benefitów oraz promocji dla Klubowiczów, niezwiązanych bezpośrednio z główną mechaniką programu.
- 5.22. Klubowicz będzie otrzymywał drogą elektroniczną informacje związane z jego udziałem w Programie, w szczególności dotyczące liczby naliczanych Puzzle oraz Bonów.

6. DRZEWO RODZINNE

- 6.1. Każdy Klubowicz przez cały czas uczestniczenia w Programie może na swoim Koncie poprzez Stronę Programu tworzyć i edytować Drzewo Rodzinne. Przez tworzenie Drzewa Rodzinnego rozumie się dodawanie informacji o dzieciach do Konta Klubowicza.
- 6.2. Do Drzewa Rodzinnego Klubowicz może wprowadzać następujące dane odnoszące się do dziecka dla którego jest przedstawicielem ustawowym: imię oraz datę urodzenia dziecka. W celu dodania dziecka do Drzewa Rodzinnego niezbędne jest udzielenie przez Klubowicza zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych tego dziecka.
- 6.3. Podanie danych wymienionych w ust. 6.2. oraz udzielenie zgody, o której mowa tamże jest dobrowolne, lecz niezbędne do dodawanie informacji o dzieciach do Konta Klubowicza.
- 6.4. Klubowicz, który dodał dziecko do Drzewa Rodzinnego na minimum 35 dni przed wskazaną w Drzewie Rodzinnym datą urodzin tego dziecka, otrzyma, prezent w postaci urodzinowego vouchera rabatowego. Voucher zostanie wysłany wiadomością e-mail, na adres przypisany do Konta Klubowicza. W wiadomości przedstawione zostaną także szczegółowe warunki wykorzystania vouchera. W razie usunięcia danych dziecka z Drzewa Rodzinnego (w tym w sytuacji określonej w ust. 9.2) voucher nie zostanie wysłany.
- 6.5. W strukturze Drzewa Rodzinnego mogą znajdować się także dodani tam w przeszłości Członkowie Rodziny.

7. ZAMKNIĘCIE KONTA KLUBOWICZA. ZAKOŃCZENIE PROGRAMU

- 7.1. Klubowicz może w każdym czasie zrezygnować z uczestnictwa w Programie, poprzez swoje Konto. Rezygnację można złożyć także kontaktując się z Organizatorem – w tym celu rekomendujemy kontakt z Centrum Obsługi Klienta lub wysłanie informacji o rezygnacji listownie na adres Organizatora to jest: SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie (kod: 02-672) przy ulicy Domaniewskiej 48 (z dopiskiem „Program lojalnościowy SMYK & spółka).
- 7.2. Zamknięcie konta w Sklepie Internetowym, z którym powiązane jest Konto Klubowicza oznacza rezygnację z uczestnictwa w Programie oraz zamknięcie Konta. Zasada ta będzie

- Klubowiczowi przypominana w procesie zamykania konta w Sklepie Internetowym.
- 7.3. Zamknięcie Konta wiąże się z rezygnacją z wykorzystania zgromadzonych Puzzli oraz Bonów, a także z rezygnacją z Konta Klubowicza i zapisanych na Koncie informacji.
 - 7.4. Organizator zastrzega sobie prawo do zakończenia lub zawieszenia Programu, o czym poinformuje na Stronie Programu z dwumiesięcznym wyprzedzeniem. Uczestnicy zostaną również o tym poinformowani z dwumiesięcznym wyprzedzeniem za pośrednictwem wiadomości e-mailowej lub SMS-owej.
 - 7.5. Od umowy zawartej na odległość można odstąpić, bez podawania przyczyn i ponoszenia kosztów, w terminie 14 dni od dnia jej zawarcia. Odstąpienie od umowy wymaga złożenia Organizatorowi stosownego oświadczenia. Oświadczenie o odstąpieniu może zostać złożone przy użyciu wzoru stanowiącego załącznik 1 do Regulaminu, aczkolwiek skorzystanie ze wzoru nie jest obowiązkowe.

8. REKLAMACJE

- 8.1. Organizator zobowiązany jest wykonywać obowiązki określone Regulaminem zgodnie z jego brzmieniem. Wszelkie reklamacje dotyczące Programu można zgłaszać Organizatorowi, przy czym zalecane jest składanie zgłoszeń na piśmie lub w formie wiadomości e-mailowej.
- 8.2. Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko, dokładny adres składającego reklamację, datę i miejsce zdarzenia, którego dotyczy roszczenie, jak również dokładny opis i powód reklamacji oraz treść żądania. Jeśli składającym reklamację jest Klubowicz posiadający zarejestrowaną Kartę, to także numer tej Karty.
- 8.3. Reklamacje powinny być zgłaszane na adres e-mailowy: klient@smyk.com lub pisemnie na adres Organizatora - SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie (kod: 02-672) przy ulicy Domaniewskiej 48, z dopiskiem „Program lojalnościowy SMYK & spółka”.
- 8.4. Reklamacje rozpatrywane są w ciągu 14 dni od dnia ich otrzymania.
- 8.5. Nieuwzględnienie roszczeń w ramach postępowania reklamacyjnego lub upływ terminu, o którym mowa w pkt 8.1., nie narusza prawa do dochodzenia tych roszczeń w sądzie powszechnym.
- 8.6. Określone w niniejszym ustępie 8. zasady dotyczące sposobu składania i treści reklamacji mają charakter informacyjny i służą usprawnieniu procesu obsługi reklamacji, wymagania te w żaden sposób nie naruszają uprawnień przysługujących konsumentom.

9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 9.1. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora, w Sklepach SMYK, na Stronie Programu oraz w Aplikacji Mobilnej. W Sklepach SMYK regulamin znajdować się będzie przy stanowiskach kasowych, o jego wydanie należy poprosić osobę obsługującą takie stanowisko.
- 9.2. Dane osobowe Klubowiczów są przetwarzane zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami. Szczegółowe informacje dotyczące danych osobowych przetwarzanych przez Organizatora, w tym w szczególności na temat celów przetwarzania oraz uprawnień przysługujących podmiotom danych określone zostały w Polityce Prywatności SMYK. Klubowicz oświadcza, że podane przez niego dane osobowe są jego danymi, a także iż są to dane prawdziwe i aktualne. Podanie danych oznaczonych jako obowiązkowe jest dobrowolne, lecz konieczne do udziału w Programie. Dane osobowe dzieci podane przez Klubowiczów Programu są przetwarzane do 13. roku życia dziecka, o ile zgoda na ich

- przetwarzanie nie zostanie wycofana wcześniej. Po ukończeniu przez dziecko 13. roku życia jego dane osobowe zostaną usunięte z Konta.
- 9.3. Zabronione jest umieszczanie na Stronie Programu bądź w Aplikacji Mobilnej treści naruszających prawo lub dobra osobiste osób trzecich, treści wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, etnicznej, czy propagujących przemoc, jak również treści uznawanych powszechnie za naganne moralnie, społecznie niewłaściwe, a także treści naruszających prawa własności intelektualnej.
- 9.4. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia Konta, jeżeli Klubowicz łamie niniejszy Regulamin. O zamiarze zamknięcia Konta Klubowicz zostanie poinformowany przez Organizatora w terminie i w sposób określony w punkcie 7.4 Regulaminu. Klubowicz tym samym straci możliwość uczestniczenia w Programie, co spowoduje skutki opisane w pkt 7.2. i 7.3.
- 9.5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu w trakcie trwania Programu z ważnych przyczyn technicznych, prawnych lub/i organizacyjnych takich jak: zmiana przepisów prawa, pojawienie się nowych technologii i systemów informatycznych, prawomocny wyrok sądu, decyzja administracyjna, siła wyższa (w każdym przypadku w zakresie w jakim zaistnienie w/w przyczyn wymusza zmianę zasad określonych Regulaminem), jednak zmiana taka nie może naruszać praw nabytych. O zmianie Regulaminu Klubowicze zostaną poinformowani co najmniej z miesięcznym wyprzedzeniem. Informacja o zmianie regulaminu zostanie wysłana do Klubowiczów z wykorzystaniem danych kontaktowych podanych podczas rejestracji do Programu.

Powyższy Regulamin obowiązuje od 01.08.2023 r.

Załącznik 1

WZÓR OŚWIADCZENIA O ODSTĄPIENIU OD UMOWY

Do: Smyk S.A.

Odstępuję od umowy dotyczącej uczestnictwa w programie SMYK & spółka zawartej dnia

_____.

Imię i nazwisko

adres email użyty przy przystąpieniu do programu:

podpis (w przypadku oświadczeń w formie pisemnej)