

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 Klubowicza** – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, wskazana na Stronie Programu i dodana do Programu przez Klubowicza jako członek jego rodziny albo inna bliska osoba.
 - 1.4.6. **Uczestnik Programu** lub **Uczestnik** – Klubowicz, Członek Rodziny Klubowicza.
 - 1.4.7. **Puzzle** – punkty przyznawane Klubowiczom za zakupy Produktów w Sklepach SMYK lub Sklepie Internetowym na zasadach określonych w Rozdziale 5.
 - 1.4.8. **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.
 - 1.4.9. **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 Puzzli do danego Konta Klubowicza.

- 1.4.10. **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.
 - 1.4.11. **Biuro Obsługi Klienta** – punkt kontaktowy, przez który Klienci Organizatora mogą uzyskać wszelkie informacje dotyczące Programu. Z Biurem Obsługi Klienta można skontaktować się poprzez adres e-mail: klient@smyk.com oraz telefonicznie pod numerem 22 448 00 00.
 - 1.4.12. **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 umożliwiającą korzystanie z niektórych elementów Programu, w tym m.in. tworzenie Drzewa Rodzinnego, Kalendarza Wydarzeń, a także zawierająca informację na temat przyznaných Klubowiczowi Bonów, ich statusie oraz liczby Puzzli zdobytych w Programie i możliwości ich wykorzystania.
 - 1.4.13. **Drzewo Rodzinne** – struktura opisująca rodzinę i bliskich Klubowicza na zasadach opisanych w Rozdziale 6.
 - 1.4.14. **Strona Programu** – strona internetowa www.program.smyk.com.
 - 1.4.15. **Aplikacja Mobilna** – aplikacja „SMYK” należąca do Organizatora, przeznaczona do instalacji na urządzeniach mobilnych, za pośrednictwem której można, między innymi, korzystać z niektórych elementów Programu.
 - 1.4.16. **Lista Życzeń** – lista Produktów wybranych przez Klubowicza, udostępniana Członkom Rodziny Klubowicza. Pełni funkcję listy sugerowanych prezentów dla dziecka przypisanego do Konta Klubowicza.
 - 1.4.17. **Kalendarz** – element dostępny na Koncie Klubowicza, w którym definiowane są daty wydarzeń dotyczących dzieci przypisanych do Drzewa Rodzinnego.
 - 1.4.18. **Wydarzenie** – wydarzenie dotyczące dziecka przypisanego do Konta Klubowicza. Wydarzenie może zostać zdefiniowane automatycznie lub samodzielnie przez Klubowicza w Kalendarzu na Koncie.
- 1.5. Program przeznaczony jest wyłącznie dla osób fizycznych, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zarejestrowanych w Programie jako Klubowicze lub dodanych jako Członkowie Rodziny Klubowicza, zgodnie z Rozdziałem 2.

2. REJESTRACJA W PROGRAMIE

- 2.1. Każda osoba chcąc wziąć udział w Programie może zarejestrować się jako Klubowicz lub zostać zaproszona do Programu i dodana do Drzewa Rodzinnego jako Członek Rodziny Klubowicza.

- 2.2. Rejestracja w Programie w charakterze Klubowicza odbywa się:
- a) za pośrednictwem Strony Programu po dokonaniu rejestracji w Sklepie Internetowym (tzw. rejestracja internetowa),
 - b) za pośrednictwem Aplikacji Mobilnej po dokonaniu rejestracji w Sklepie Internetowym.
- 2.3. Dodanie do Programu Członka Rodziny Klubowicza odbywa się:
- a) za pośrednictwem Biura Obsługi Klienta,
 - b) za pośrednictwem Strony Programu.
- 2.4. Każdy Uczestnik może brać udział w Programie w charakterze Klubowicza lub Członka Rodziny Klubowicza - z zastrzeżeniem, że można posiadać tylko jedno Konto jako Klubowicz, natomiast można być przypisanym jako Członek Rodziny do wielu Kont Klubowiczów.
- 2.5. W celu otrzymania dostępu do funkcjonalności Programu takich jak: aktualizacja i uzupełnienie danych online, weryfikacja informacji nt. Programu, w tym sprawdzenie liczby Puzzli na Koncie oraz tworzenie własnego Drzewa Rodzinnego, Listy Życzeń i Wydarzeń, Uczestnik powinien aktywować dostęp do Konta Klubowicza na Stronie Programu lub w Aplikacji Mobilnej. W przypadku Klubowiczów, którzy dokonali rejestracji w Sklepie SMYK aktywacja dostępu do Konta jest możliwa poprzez Aplikację Mobilną lub Stronę Programu. Aby aktywacja dostępu do Konta była możliwa, konieczna jest rejestracja w Sklepie Internetowym. Jeśli rejestracja do Programu odbywa się za pośrednictwem Strony Programu lub Aplikacji Mobilnej, to rejestracja w Sklepie Internetowym również jest konieczna, natomiast aktywacja dostępu do Konta następuje natychmiast po kliknięciu w otrzymany e-mailem link aktywacyjny. Po dokonaniu aktywacji Klubowicz może uzyskać dostęp do swojego konta w Sklepie Internetowym oraz w Programie, przy pomocy jednego logowania.
- 2.6. Przy Rejestracji za pośrednictwem Strony Programu, o której mowa w ust. 2.2. lit. a) potencjalny Klubowicz wypełnia formularz, w którym podaje następujące dane:
- a) imię i nazwisko,
 - b) datę urodzenia,
 - c) płeć,
 - d) adres e-mail,
 - e) hasło,
 - f) powtórzenie hasła, o który, mowa w pkt e),
 - g) numer telefonu kontaktowego aktywowany w sieci operatora telefonii komórkowej korzystającego z polskich zasobów numeracji,
 - h) kod pocztowy,
 - i) adres zamieszkania,
 - j) preferowany sklep (określony w formularzu jako miasto, w którym Uczestnik najczęściej odwiedza Sklep SMYK),
- oraz składa oświadczenia o:
- k) akceptacji Regulaminu Programu oraz Polityki Prywatności
- SMYK, może także wyrazić zgodę na:
- l) przesyłanie na wskazany przez siebie adres e-mail informacji handlowych drogą elektroniczną,
 - m) przesyłanie na wskazany przez siebie numer telefonu informacji handlowych drogą elektroniczną.

- 2.7. Podanie danych wymienionych w ust. 2.6. lit. a), b), c), d), e), f), g), h) oraz złożenie oświadczenia, o którym mowa w ust. 2.6. lit. k) jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Programie.
- 2.8. Przy Rejestracji za pośrednictwem Aplikacji Mobilnej, o której mowa w ust. 2.2. lit. b), potencjalny Klubowicz wypełnia formularz, w którym podaje następujące dane:
- a) imię i nazwisko,
 - b) datę urodzenia,
 - c) płeć,
 - d) adres e-mail,
 - e) hasło,
 - f) powtórzenie hasła, o który, mowa w pkt e),
 - g) numer telefonu kontaktowego aktywowany w sieci operatora telefonii komórkowej korzystającego z polskich zasobów numeracji,
 - h) kod pocztowy,
 - i) adres zamieszkania,
- oraz składa oświadczenia o:
- j) akceptacji Regulaminu Programu i Polityki Prywatności SMYK,
- może także wyrazić zgodę na:
- k) przesyłanie na wskazany przez siebie adres e-mail informacji handlowych drogą elektroniczną,
 - l) przesyłanie na wskazany przez siebie numer telefonu informacji handlowych drogą elektroniczną.
- 2.9. Podanie danych wymienionych w ust. 2.8. lit. a), b), c), e), f), g), h) oraz złożenie oświadczenia, o którym mowa w ust. 2.8. lit. j), jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Programie.
- 2.10. Po wypełnieniu formularza, o którym mowa w ust. 2.6. lub 2.8, Klubowicz na podany adres poczty elektronicznej otrzyma wiadomość e-mail z prośbą o potwierdzenie rejestracji. W przypadku braku takiego potwierdzenia w czasie 48 godzin od otrzymania wiadomości e-mail rejestracja będzie uważana za niedokonaną, a osoba chcąca wziąć udział w Programie będzie musiała ponownie się zarejestrować. Rejestracja za pośrednictwem Strony Programu lub Aplikacji Mobilnej wymaga rejestracji w Sklepie Internetowym, w tym akceptacji Regulaminu Sklepu Internetowego i Polityki Prywatności SMYK. Jest to warunek konieczny do rejestracji Klubowicza. Uczestnik, który rejestruje się do Programu, a nie był wcześniej zarejestrowany w Sklepie Internetowym, w pierwszej kolejności wypełnia formularz rejestracyjny do Sklepu Internetowego, a następnie zostaje przeniesiony do formularza rejestracyjnego Programu. Uczestnik, który posiada konto w Sklepie Internetowym, w celu rejestracji w Programie powinien zalogować się na konto w Sklepie Internetowym, gdzie udostępniony jest formularz rejestracyjny do Programu.
- 2.11. Po potwierdzeniu rejestracji zgodnie z ust. 2.10. na podany adres poczty elektronicznej Klubowicz otrzyma numer swojej Karty, którą będzie mógł samodzielnie wydrukować. Klubowicz za pośrednictwem Konta będzie miał także dostęp do informacji o sposobie pobrania Aplikacji Mobilnej.
- 2.12. Dokonanie prawidłowej rejestracji za pomocą Strony Programu lub Aplikacji Mobilnej zgodnie z ustępami powyżej, umożliwi Klubowiczowi logowanie się

na własne Konto i korzystanie z niego przy użyciu hasła podanego podczas rejestracji oraz adresu e-mail Klubowicza w charakterze loginu. Każdy Klubowicz może mieć wyłącznie jedno Konto. Członkowie Rodziny Klubowicza nie mają własnych Kont, o ile nie posiadają własnych Kont jako Klubowicze.

- 2.13. Po zalogowaniu do Konta poprzez Stronę Programu każdy Klubowicz może m.in. aktualizować swoje dane, uzupełniać informacje na swój temat, weryfikować informacje nt. Programu – w tym sprawdzać liczbę Puzzli na Koncie, tworzyć własne Drzewo Rodzinne, dodawać Wydarzenia w Kalendarzu oraz tworzyć Listy Życzeń. Klubowicz posiadający na swoim urządzeniu mobilnym zainstalowaną Aplikację Mobilną, po zalogowaniu do Konta poprzez Aplikację Mobilną może sprawdzać numer swojej karty, liczbę Puzzli na Koncie oraz sprawdzać dane dotyczące posiadanych Bonów.
- 2.14. Po zalogowaniu na swoje Konto poprzez Stronę Programu Klubowicz może zapraszać i dodawać do Programu Członków Rodziny na zasadach opisanych poniżej.
- 2.15. Klubowicz może dodać osobę bliską do Programu w charakterze Członka Rodziny. Dokonuje tego na swoim Koncie poprzez Stronę Programu lub dzwoniąc do Biura Obsługi Klienta, podając jej imię, płeć i adres e-mail. Dodatkowo może podać numer Karty Członka Rodziny Klubowicza (jeśli posiada). Następnie wysyła bliskiej osobie za pośrednictwem Organizatora na podany adres e-mail zaproszenie do udziału w Programie. Klubowicz może dodać jako Członka Rodziny jedynie osoby, które wyraziły zgodę na taką rejestrację.
- 2.16. Do skutecznego dodania osoby bliskiej jako Członka Rodziny Klubowicza niezbędne jest przyjęcie przez nią zaproszenia wysłanego przez Klubowicza, zgodnie z ust. 2.15. Nieprzyjęcie zaproszenia w terminie 48 godzin od wysłania zaproszenia powoduje, że dodanie jest bezskuteczne, a dane dotyczące adresu e-mail osoby zaproszonej, wprowadzone przez Klubowicza na Stronie Programu pozostają tylko do dyspozycji Klubowicza.
- 2.17. Jednocześnie z przyjęciem zaproszenia, o którym mowa w ust. 2.15., zaproszona osoba może wyrazić zgodę na przesyłanie jej ofert handlowych drogą elektroniczną.
- 2.18. W przypadku bezskutecznego dodania osoby bliskiej do Programu w charakterze Członka Rodziny Klubowicz może podejmować kolejne próby dodania bliskiej osoby, na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
- 2.19. Osoba dodana do Drzewa Rodzinnego jako Członek Rodziny może zrezygnować z udziału w Programie, kontaktując się z Biurem Obsługi Klienta.

3. KARTA

- 3.1. Do każdego Konta Klubowicza przypisana powinna być co najmniej jedna Karta. O liczbie Kart przypisanych do danego Konta Klubowicza decyduje Klubowicz. Wyjątek stanowi sytuacja, w której Członek Rodziny Klubowicza zgłasza się do Biura Obsługi Klienta z prośbą o przypisanie swojej Karty do danego Konta Klubowicza.

- 3.2. W celu przypisania do Konta kolejnej Karty Klubowicz powinien wygenerować wirtualną Kartę na Stronie Programu lub skontaktować się z Biurem Obsługi Klienta.
- 3.3. Każdą Kartę można przypisać tylko raz do Członka Rodziny Klubowicza i danego Konta. Można to zrobić na Stronie Programu lub poprzez Biuro Obsługi Klienta. Nie jest możliwa zmiana Konta lub osoby, do której Karta została przypisana.
- 3.4. Każdy Uczestnik Programu może mieć dowolną liczbę Kart przypisanych do Kont różnych Klubowiczów z tym, że rejestracja transakcji przy użyciu danej Karty powoduje rejestrację Puzzli na Koncie tego Klubowicza, do którego Konta Karta została przypisana. W przypadku gdy Uczestnik Programu posługuje się Kartą nieprzypisaną do żadnego Konta, transakcje są zapisywane na tej Karcie, naliczane są Puzzle w odpowiedniej liczbie, jednak nie ma możliwości, by z nich skorzystać do momentu przypisania Karty do Konta.

4. ZGODY UDZIELANE PRZEZ UCZESTNIKA

- 4.1. Złożenie oświadczenia, o którym mowa w ust. ust. 2.6. lit. k) oraz ust. 2.8. lit. j) jest dobrowolne, ale konieczne w celu wzięcia udziału w Programie.
- 4.2. Wyrażenie zgód, o których mowa w ust. ust. 2.6. lit. l), m) oraz ust. 2.8. k), l) jest dobrowolne.

5. GŁÓWNE ZASADY PROGRAMU - ZBIERANIE PUZZLI

- 5.1. Mechanika główna w Programie opiera się na systemie punktowym. Punkty określone 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, mogą być 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 Uczestnik Programu 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 punkcie 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. 5.8.
- 5.8. Bon generowany jest po upływie 30 dni od daty zapisania ostatniego z 333 Puzzli na Koncie Klubowicza – pod warunkiem, że Puzzle nie zostały odjęte w wyniku zwrotu Produktu zgodnie z punktem 5.18. – i od tego momentu Klubowicz może dokonać transakcji z wykorzystaniem Bonu.
- 5.9. Maksymalna wartość 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 24 godzin od dokonania transakcji w Sklepie SMYK, a w przypadku Sklepu Internetowego w ciągu 48 godzin od daty odbioru zamówionego Produktu, odpowiednia liczba Puzzli zapisywana jest na Koncie Klubowicza.
- 5.12. O wygenerowaniu Bonu i terminie jego ważności Klubowicz informowany jest na swoim Koncie, a także w formie wiadomości e-mailowej lub wiadomości tekstowych SMS przesyłanych przez Organizatora na adres lub pod numer podany przez Klubowicza przy rejestracji.
- 5.13. Każdy Bon może być wykorzystany w terminie 30 dni od daty jego wygenerowania na Koncie Klubowicza – 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. Uczestnik 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 nastąpi odjęcie Puzzli z Konta Uczestnika 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 zwrotu Produktu, przy zakupie którego wykorzystano Bon do konta Uczestnika zostaną doliczone Puzzle stanowiące równowartość Bonu wykorzystanego przy zakupie zwracanego Produktu. Jeżeli zwracana jest część Produktów zakupionych przy użyciu Bonu, to na konto Uczestnika 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 Skleпах 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, przepisach o rękojmi oraz regulaminie Sklepu Internetowego.
- 5.20. Organizator zastrzega sobie prawo do włączenia dodatkowych benefitów oraz promocji dla Klubowiczów, niezwiązanych bezpośrednio z główną mechaniką programu.
- 5.21. 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 osób do Konta Klubowicza.
- 6.2. Do Drzewa Rodzinnego Klubowicz może wprowadzać m.in. następujące dane:
- a) wymagane: imiona bliskich, płeć, adres e-mail,
 - b) opcjonalnie: numer telefonu, numer Karty Członka Rodziny Klubowicza.
- 6.3. Jeżeli osoba, której dane zostały wprowadzone do Drzewa Rodzinnego jest Uczestnikiem Programu i wyraziła na to zgodę, o której mowa w ust. 2.15., może otrzymywać niespodzianki z okazji Wydarzeń z życia dzieci, które są przypisane do konta Klubowicza.
- 6.4. Klubowicz może otrzymywać powiadomienia przypominające o Wydarzeniach przypisanych do osób z Drzewa Rodzinnego.

7. ZAMKNIĘCIE KONTA KLUBOWICZA. ZAKOŃCZENIE PROGRAMU

- 7.1. Klubowicz może w każdym czasie zrezygnować z uczestnictwa w Programie, zamykając Konto. Rezygnację można złożyć kontaktując się z Biurem Obsługi Klienta, składając pismo w Sklepie SMYK lub wysyłając list na adres Organizatora SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie (kod: 02-672) przy ulicy Domaniewskiej 48 (z dopiskiem „Program lojalnościowy SMYK & spółka).
- 7.2. Zamknięcie Konta wiąże się z rezygnacją z wykorzystania zgromadzonych Puzzli oraz Bonów, a także z rezygnacją z Konta Klubowicza i zapisanych na Koncie informacji.
- 7.3. Członkowie Rodziny Klubowicza, który zamknął Konto nie otrzymują informacji związanych z Programem, chyba że sami są Klubowiczami lub Członkami Rodziny innego Klubowicza.
- 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.

8. REKLAMACJE

- 8.1. Wszelkie reklamacje dotyczące Programu można zgłaszać na piśmie lub w formie wiadomości e-mailowej przez cały czas trwania Programu i w terminie 60 dni od daty jego zakończenia. O zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji pisemnej decyduje data stempla pocztowego.
- 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 Uczestnik 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. O rozpatrzeniu reklamacji składający są powiadamiani pisemnie lub jeśli złożyli reklamację wysyłając wiadomość e-mailową – w formie wiadomości zwrotnej.
- 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.
- 9.2. Dane osobowe Uczestników Programu są przetwarzane zgodnie 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. Uczestnik Programu oświadcza, że podane przez niego dane osobowe są jego danymi, a także iż są to dane prawdziwe i aktualne. Podanie danych jest dobrowolne, lecz konieczne do udziału w Programie. Dane osobowe dzieci podane przez Uczestników 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 Uczestnika Programu.
- 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 Uczestnika Programu, jeżeli Klubowicz łamie niniejszy Regulamin. O zamiarze zamknięcia Konta Uczestnik zostanie poinformowany przez Organizatora. 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, jednak zmiana taka nie może naruszać praw już nabytych przez Uczestników Programu. 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 15.10.2019 r.