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: 00-017) przy ulicy Marszałkowskiej 104/122, wpisany do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000643442, NIP: 525-21-59-820, kapitał zakładowy 265 006 073 PLN, 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, w tym sklepy prowadzone pod marką COOL CLUB.

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** – 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 po zalogowaniu się przez niego, zawierająca dane podane przez Klubowicza oraz umożliwiająca korzystanie z niektórych elementów Programu, w tym m.in. tworzenie Drzewa Rodzinnego, Kalendarza Wydarzeń, a także zawierająca informację na temat przyznanych 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. **Lista Życzeń** – lista Produktów wybranych przez Klubowicza, udostępniana Członkom Rodziny Klubowicza. Pełni funkcję listy sugerowanych prezentów dla dziecka przypisanego do Konta Klubowicza.

1.4.16. **Kalendarz** – element dostępny na Koncie Klubowicza, w którym definiowane są daty wydarzeń dotyczących dzieci przypisanych do Drzewa Rodzinnego.

1.4.17. **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 chcąca 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) w dowolnym Sklepie SMYK (tzw. rejestracja stacjonarna),
b) za pośrednictwem Strony Programu po dokonaniu rejestracji w Sklepie Internetowym (tzw. rejestracja internetowa).

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 tylko raz zarejestrować się jako Klubowicz, natomiast można być przypisanym jako Członek Rodziny do wielu Kont Klubowiczów.

2.5. Przy rejestracji w Sklepie SMYK, o której mowa w ust. 2.2. lit. a) potencjalny Klubowicz wypełnia papierowy formularz z dołączoną Kartą, w którym podaje następujące dane:
a) imię i nazwisko,
b) datę urodzenia,
c) płeć,
d) rolę w rodzinie – wybór jednego z wariantów: rodzic/opiekun, babcia/dziadek, ciocia/wujek lub inna relacja,
e) informacje o dzieciach we własnej rodzinie – imię, data urodzin oraz płeć,
f) informację o spodziewanych narodzinach dziecka w otoczeniu Klubowicza oraz o miesiącu i roku, w którym te narodziny mają nastąpić,
g) adres e-mail,
h) numer telefonu kontaktowego aktywowany w sieci operatora telefonii komórkowej korzystającego z polskich zasobów numeracji,
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,
l) wyrażeniu zgody na przetwarzanie jego danych osobowych w celach marketingowych przez Organizatora,

Przystępujący do Programu może także wyrazić zgodę na:
m) przesyłanie na wskazany przez siebie adres e-mail lub pod numer telefonu informacji handlowych drogą elektroniczną.

2.6. Podanie danych wymienionych w ust. 2.5. lit. a), b), c), g), h) oraz złożenie oświadczeń, o których mowa w ust. 2.5. lit. k), l) jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Programie.

2.7. Po wypełnieniu formularza, o którym mowa w ust. 2.5., potencjalny Klubowicz powinien przekazać go sprzedawcy w Sklepie SMYK w celu wprowadzenia danych do bazy danych oraz zarchiwizowania go, pozostawiając sobie Kartę. Karta jest aktywna już w momencie dokonania pierwszej transakcji przeprowadzonej z wykorzystaniem tejże Karty.

2.8. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyjęcia formularza wypełnionego przez potencjalnego Klubowicza, w szczególności , jeżeli jest on niepodpisany lub jeżeli w polach ze zgodami znajdują się przekreślenia, a także formularza, który budzi uzasadnione wątpliwości co do wiarygodności podanych w nim danych.

2.9. W celu otrzymania dostępu do funkcjonalności Programu takich jak: aktualizacja i uzupełnienie danych, 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. W przypadku rejestracji w Sklepie SMYK aktywacja dostępu do Konta jest możliwa po otrzymaniu przez Klubowicza powitalnej wiadomości e-mailem lub SMS-em, co nastąpi w terminie ok. 2 tygodni od rejestracji. Aby aktywacja dostępu do Konta była możliwa, konieczna jest rejestracja w Sklepie Internetowym. Jeśli rejestracja do Programu odbywa się za pośrednictwem Strony Programu, 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 korzystać ze Sklepu Internetowego oraz Strony Programu przy pomocy jednego logowania.

2.10. Przy Rejestracji za pośrednictwem Strony Programu, 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) rolę w swojej rodzinie – wybór jednego z wariantów: rodzic/opiekun, babcia/dziadek, ciocia/wujek, inna relacja,
e) informacje o dzieciach we własnej rodzinie – imię, data urodzin oraz płeć,
f) informację o spodziewanych narodzinach dziecka w otoczeniu Klubowicza oraz o miesiącu i roku, w którym te narodziny mają nastąpić,
g) adres e-mail,
h) hasło,
i) powtórzenie hasła, o który, mowa w pkt h),
j) numer telefonu kontaktowego aktywowany w sieci operatora telefonii komórkowej korzystającego z polskich zasobów numeracji,
k) adres zamieszkania,
l) preferowany sklep (określony w formularzu jako miasto, w którym Uczestnik najczęściej odwiedza Sklep SMYK),

oraz składa oświadczenia o:

m) akceptacji Regulaminu Programu,
n) wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych w celach marketingowych Organizatora,

może także wyrazić zgodę na:

o) przesyłanie na wskazany przez siebie adres e-mail lub pod numer telefonu informacji handlowych drogą elektroniczną.

2.11. Podanie danych wymienionych w ust. 2.10. lit. a), b), c), g), h), i), j), k) oraz złożenie oświadczeń, o których mowa w ust. 2.10. lit. m), n) jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Programie.

2.12. Po wypełnieniu formularza, o którym mowa w ust. 2.10., 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 internetowa w Programie wymaga rejestracji w Sklepie Internetowym, w tym akceptacji Regulaminu Sklepu Internetowego. Jest to warunek konieczny do rejestracji internetowej 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.

2.13. Po potwierdzeniu rejestracji zgodnie z ust. 2.12. na podany adres poczty elektronicznej Klubowicz otrzyma numer swojej Karty, którą będzie mógł samodzielnie wydrukować. Klubowicz za pośrednictwem Konta będzie miał także możliwość pobrania aplikacji mobilnej stanowiącej Kartę dostępną za pośrednictwem telefonu.

2.14. Dokonanie prawidłowej rejestracji internetowej zgodnie z ustępami powyżej, umożliwia Klubowiczowi logowanie się na własne Konto na Stronie Programu 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 na Stronie Programu, o ile nie posiadają własnych Kont jako Klubowicze.

2.15. Po zalogowaniu na Stronie 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.

2.16. Po zalogowaniu na swoje Konto Klubowicz może zapraszać i dodawać do Programu Członków Rodziny na zasadach opisanych poniżej.

2.17. Klubowicz może dodać osobę bliską do Programu w charakterze Członka Rodziny pod warunkiem, iż dodał do swojego Konta przynajmniej jedno dziecko. Dokonuje tego na swoim Koncie lub dzwoniąc do Biura Obsługi Klienta, podając jej imię, płeć, rolę w rodzinie i adres e-mail. Dodatkowo może podać jej numer telefonu oraz 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.

2.18. Do skutecznego dodania osoby bliskiej jako Członka Rodziny Klubowicza niezbędne jest przyjęcie przez nią zaproszenia wysłanego przez Klubowicza, zgodnie z ust. 2.17. 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.

2.19. Jednocześnie z przyjęciem zaproszenia, o którym mowa w ust. 2.17., zaproszona osoba może wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celach marketingowych oraz może wyrazić zgodę na przesyłanie jej ofert handlowych drogą elektroniczną.

2.20. 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.

2.21. 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 na Stronie Programu przypisana powinna być co najmniej jedna Karta. O liczbie Kart przypisanych do danego Konta Klubowicza decyduje ten 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 pobrać Kartę w dowolnym Sklepie SMYK i przypisać ją do swojego Konta na Stronie Programu lub skontaktować się z Biurem Obsługi Klienta. Karty są wydawane na prośbę Uczestnika.

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. Jeżeli w czasie transakcji podany zostanie nieistniejący numer Karty, transakcje oraz Puzzle nie zostaną zapisane ani nie ma możliwości ich odzyskania.

4. ZGODY UDZIELANE PRZEZ UCZESTNIKA

4.1. Wyrażenie zgód, o których mowa w ust. 2.5. lit. k), l) oraz ust. 2.10. lit. m), n) jest dobrowolne, ale konieczne w celu wzięcia udziału w Programie.

4.2. Wyrażenie zgód, o których mowa w ust. 2.5. lit. m) oraz ust. 2.10. lit. o) 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, mogą być zamieniane na Bony.

5.3. Za każdy 1 zł (jeden złoty) wydany 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 24 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 na Stronie Programu, 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. Kilkukrotne wpisanie błędnego kodu Bonu w Sklepie Internetowym Smyk.com może spowodować czasowe zablokowanie Bonu.

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 Sklepach 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. Organizator zastrzega sobie prawo do włączenia dodatkowych benefitów oraz promocji dla Klubowiczów, niezwiązanych bezpośrednio z główną mechaniką programu.

5.20. Klubowicz będzie otrzymywał drogą elektroniczną informacje związane z jego udziałem w Programie, w szczególności dotyczące liczby naliczanych Puzzli oraz Bonów.

6. DRZEWO RODZINNE

6.1. Każdy Klubowicz przez cały czas uczestniczenia w Programie może na swoim Koncie tworzyć i edytować Drzewo Rodzinne. Przez tworzenie Drzewa Rodzinnego rozumie się dodawanie osób do Konta Klubowicza. Warunkiem koniecznym do utworzenia Drzewa Rodzinnego jest dodanie do Konta przynajmniej jednego dziecka.

6.2. Do Drzewa Rodzinnego Klubowicz może wprowadzać m.in. następujące dane:

a) wymagane: imiona bliskich, płeć, ich funkcję w rodzinie Klubowicza, 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. 2.19., może

otrzymywać powiadomienia przypominające o Wydarzeniach z życia dziecka, z którym jest powiązana w Drzewie Rodzinnym.

6.4. Klubowicz może otrzymywać powiadomienia przypominające o Wydarzeniach przypisanych do osób z Drzewa Rodzinnego.

6.5. Klubowicz może dodawać na swoim Koncie zdjęcia osób przypisanych do Drzewa Rodzinnego, które to zdjęcia będą widoczne wyłącznie dla Klubowicza zalogowanego na Koncie.

6.6. Klient z momentem dodania danego zdjęcia lub innego materiału:

a) oświadcza, iż władny jest zamieścić dane zdjęcie lub materiał na Koncie w Programie, w tym w szczególności, iż uzyskał odpowiednie zezwolenia od autora danego zdjęcia lub materiału oraz od osób, których wizerunki utrwalone są na tymże zdjęciu lub materiale;
b) oświadcza, iż dane zdjęcie lub materiał nie narusza powszechnie obowiązujących przepisów prawa, praw osób trzecich, w tym praw na dobrach niematerialnych osób trzecich, dóbr osobistych osób trzecich, ani zasad współżycia społecznego;
c) zamieszczając dane zdjęcie lub materiał na Koncie udziela Organizatorowi nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie przez Organizatora z powyższego zdjęcia lub materiału w celu określonym w ustępie 6.5. Regulaminu, w tym w szczególności na utrzymywanie ich w zasobach systemu informatycznego Organizatora. Usunięcie przez Klubowicza danego zdjęcia lub materiały powoduje wygaśnięcie powyższej licencji. Klubowiczowi z tytułu udzielenia Organizatorowi powyższej licencji nie przysługuje jakiekolwiek wynagrodzenie;
d) na wypadek jakichkolwiek roszczeń osób trzecich dotyczących zdjęcia lub innego materiału zamieszczonego przez Klubowicza w Koncie, Klubowicz zobowiązuje się do naprawienia szkody poniesionej przez Organizatora z tego tytułu w najszerszym dopuszczalnym przez prawo zakresie, a także do przystąpienia do postępowania sądowego lub pozasądowego po stronie Organizatora na pierwsze wezwanie Organizatora.

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: 00-017) przy ulicy Marszałkowskiej 104/122 (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: 00-017) przy ulicy Marszałkowskiej 104/122, 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.

9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

9.1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się obowiązujące przepisy prawa polskiego.

9.2. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz w Sklepach SMYK i na Stronie Programu pod adresem: www.program.smyk.com.

9.3. Dane osobowe Uczestników Programu są przetwarzane zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz.U. z 2002 r., nr 101 poz. 926 ze zm.). Dane zbierane są przez Organizatora w celu przeprowadzenia Programu pod nazwą „SMYK & spółka" oraz w celach marketingowych. Administratorem danych

osobowych jest Organizator, tj. spółka pod nazwą SMYK S.A. z siedzibą w Warszawie (00-017) przy ul. Marszałkowskiej 104/122, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla miasta Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000643442, o kapitale zakładowym w wysokości 265 006 073 zł, NIP 525-21-59-820. Każdy ma prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania i usunięcia. 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.

9.4. Zabronione jest umieszczanie na Stronie Programu 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.

9.5. 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.

9.6. 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 09.08.2016 r.