REGULAMIN AKTYWACJI KFC GameON

§ 1. DEFINICJE

1. **Organizator** – PGP HUB spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, ul. Domaniewska 44A, 02-672 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000034524, NIP 5252219137, REGON 017354302, działająca na zlecenie AmRest sp. z o.o. i odpowiedzialna za organizację oraz bieżącą obsługę operacyjną Aktywacji, w szczególności zarządzanie Aktywacją, administrowanie Serwisem Aktywacji, moderację, weryfikację aktywności Uczestników, naliczanie Punktów, raportowanie, koordynację realizacji Korzyści oraz obsługę reklamacji. Organizator przy realizacji powyższych czynności działa we współpracy i za pośrednictwem podwykonawców zdefiniowanych w pkt 3 i 4 niniejszego paragrafu tj.: Operatora Nagród, Dostawca technologii,
2. **Administrator / Zlecający** – AmRest spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, ul. Powstańców Śląskich 15–17, 53-332 Wrocław, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000025220, NIP 5260211104, REGON 011565564.
3. **Dostawca technologii / utrzymania Serwisu Aktywacji** – Grezly spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Gdyni, ul. Izydy 13, 81-601 Gdynia, NIP 8513263743, REGON 389866301, będąca podwykonawcą Organizatora, działająca na jego zlecenie, za którą organizator odpowiada jak za działania własne, zapewniająca rozwiązania technologiczne, hosting, utrzymanie oraz wsparcie techniczne Serwisu Aktywacji; w relacji do Administratora działa jako dalszy podmiot przetwarzający.
4. **Operator Korzyści** – Publicis spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, ul. Domaniewska 42, 02-672 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000019700, NIP 5210120902, REGON 011005003, będąca podwykonawcą Organizatora, działająca na jego zlecenie, za którą organizator odpowiada jak za działania własne odpowiedzialna za operacyjną obsługę wybranych Korzyści, w tym przyjmowanie i obsługę zamówień, koordynację Puli Nagród, wsparcie w realizacji Korzyści oraz kontakt z Uczestnikami w sprawach związanych z wydaniem Korzyści.
5. **Partnerzy logistyczni i dostawcy nagród** – podmioty współpracujące z Organizatorem przy realizacji i doręczeniu Korzyści, działające na zlecenie Organizatora, w szczególności GLS. Podmioty te realizują określone Korzyści na zasadach wskazanych Uczestnikowi.
6. **Aktywacja** – aktywacja „KFC GameON", której zasady i warunki określa Regulamin.
7. **Uczestnik** – osoba fizyczna, która ukończyła 13 lat, przy czym wydanie Korzyści o wartości przekraczającej próg 500 zł może wymagać potwierdzenia przez przedstawiciela ustawowego. Osoba, która nie ukończyła 18 lat, może uczestniczyć w Aktywacji wyłącznie za zgodą swojego przedstawiciela ustawowego. Uczestnik chcąc

wziąć udział w Aktywacji musi zaakceptować Regulamin Aktywacji KFC GameON oraz regulaminy Serwisu Rejestracyjnego dostępnego pod adresem: https://kfc.pl/regulaminy, a także jest zalogowana w chwili wykonywania czynności objętych Aktywacją.

8. **Konto Użytkownika** – indywidualne konto użytkownika utworzone za pośrednictwem Serwisu Rejestracyjnego Administratora, stanowiące zbiór zasobów i uprawnień w systemie informatycznym Administratora, dostępnych dla Użytkownika, tworzone po uprzedniej rejestracji Użytkownika; rejestracja i dostęp do Konta może nastąpić za pomocą serwisu WWW lub aplikacji mobilnej w ramach Usług świadczonych na podstawie Regulaminu serwisu kfc.pl oraz aplikacji mobilnej KFC Polska umożliwiające jednocześnie zalogowanie się do Serwisu Aktywacji.
9. **Serwis Rejestracyjny** – serwis internetowy KFC Polska, w którym użytkownik zakłada Konto Użytkownika na zasadach określonych w Regulaminie serwisu kfc.pl oraz aplikacji mobilnej KFC Polska.
10. **Serwis Aktywacji** – serwis internetowy KFC GameON, służący do obsługi Aktywacji, w tym prezentowania Zadań, Punktów i Korzyści.
11. **Aktywność** – działanie lub czynność podejmowana przez Uczestnika w ramach Aktywacji, za której wykonanie mogą zostać przyznane Punkty, w szczególności realizacja Zadania, dokonanie transakcji lub wykonanie innych czynności wskazanych w Serwisie Aktywacji.
12. **Zadanie** – czynność polegająca na podejmowaniu określonych działań w Aktywacji lub poza nią, szczegółowo opisana w Serwisie Aktywacji.
13. **Punkty** – jednostki rozliczeniowe przyznawane Uczestnikom w ramach Aktywacji, za realizacje poszczególnych Zadań i Aktywności.
14. **Korzyści** – nagrody, kupony, rabaty lub inne świadczenia dostępne i przyznawane Uczestnikom w Aktywacji w zamian za Punkty albo przyznawane w związku z realizacją Zadań i Aktywności określonych w Serwisie Aktywacji.
15. **Pula Korzyści**– sumaryczna wartość Korzyści możliwych do uzyskania w ramach Aktywacji w okresie jej trwania
16. **Saldo Punktowe** – aktualna liczba Punktów przypisana do Konta Użytkownika, zdobytych przez Uczestnika w ramach Aktywacji w zamian za zrealizowane Zadania i Aktywacje.
17. **Ranking** – zestawienie Uczestników uszeregowane według liczby Punktów zgromadzonych w ramach Aktywacji, prezentujące pozycję zajmowaną przez poszczególnych Uczestników względem innych Uczestników.
18. **Regulamin** – niniejszy Regulamin Aktywacji KFC GameON.
19. **Polityka Prywatności** – dokument określający zasady przetwarzania danych osobowych Użytkowników w ramach Aktywacji w związku z korzystaniem z Serwisu Aktywacji oraz realizacją Korzyści.

§ 2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa m.in. zasady funkcjonowania Aktywacji, warunki uczestnictwa w Aktywacji, czas jej trwania, sposób informowania o Aktywacji i jej warunkach, zasady przyznawania Punktów i wymiany Punktów na Korzyści, a także sposób składania i rozpatrywania reklamacji
2. Aktywacja jest realizowana na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej z wykorzystaniem Serwisu Rejestracyjnego oraz Serwisu Aktywacji.
3. Dla praw i obowiązków wynikających z Regulaminu właściwe jest prawo polskie.
4. Aktywacja realizowana jest od dnia 23 października 2026 r. od godziny 11:00 do dnia 31 marca 2027 r. do godziny 23:59, chyba że zostanie przedłużona zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
5. Organizator jest podmiotem przyrzekającym Korzyści w rozumieniu art. 919 i art. 921 Kodeksu cywilnego. Organizator może powierzyć realizację Korzyści Operatorowi Korzyści lub innym podmiotom współpracującym, przy czym nie wpływa to na odpowiedzialność Organizatora wynikającą z Regulaminu. Organizator odpowiada za przyznanie Korzyści, a Operator Nagród jedynie uczestniczy w ich realizacji.
6. Organizator udostępnia Regulamin w formie umożliwiającej jego pozyskanie, odtwarzanie, utrwalanie i przechowywanie.
7. Informacje dotyczące Aktywacji będą przekazywane w szczególności za pomocą komunikatów publikowanych w Serwisie Aktywacji lub drogą elektroniczną na adres e-mail powiązany z Kontem Użytkownika. Zasady przetwarzania danych osobowych związanych z realizacją Korzyści, w tym wydaniem nagród, określa Polityka Prywatności.

§ 3. UCZESTNICTWO W AKTYWACJI

1. Udział w Aktywacji jest dobrowolny i nieodpłatny.
2. Uczestnikiem Aktywacji może być wyłącznie osoba, która łącznie:
    1. posiada aktywne Konto Użytkownika zarejestrowane za pośrednictwem Serwisu Rejestracyjnego;
    2. zaakceptowała Regulamin Aktywacji oraz regulaminy i warunki korzystania z Serwisu Rejestracyjnego;
    3. jest zalogowana do Konta Użytkownika w chwili dokonywania czynności objętych Aktywacją.
3. Użytkownik, który nie posiada aktywnego Konta Użytkownika albo nie zaakceptował wymaganych regulaminów i warunków, nie może brać udziału w Aktywacji.
4. Uczestnik może brać udział w Aktywacji wyłącznie przy użyciu jednego Konta Użytkownika.
5. Uczestnik nie może udostępniać dostępu do swojego Konta Użytkownika innym osobom ani korzystać z kont osób trzecich w celu uzyskiwania Punktów lub Korzyści.
6. W przypadku stwierdzenia naruszenia postanowień Regulaminu, w szczególności korzystania z więcej niż jednego Konta Użytkownika w celu obejścia zasad Aktywacji, Organizator jest uprawniony do odmowy przyznania Punktów uzyskanych w wyniku

takiego naruszenia, unieważnienia czynności dokonanych z naruszeniem Regulaminu lub wykluczenia Uczestnika z udziału w Aktywacji.

7. Uczestnicy są zobowiązani do korzystania z Aktywacji zgodnie z prawem, Regulaminem oraz dobrymi obyczajami. Zabronione jest posługiwanie się nazwami, treściami lub oznaczeniami o charakterze bezprawnym, obraźliwym, wulgarnym, nawołującym do nienawiści albo naruszającym prawa osób trzecich.
8. Z chwilą skutecznego przystąpienia do Aktywacji, tj. po spełnieniu warunków określonych w ust. 2, Uczestnik zawiera z Organizatorem umowę o uczestnictwo w Aktywacji, której treść określa Regulamin.

§ 4. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników w zakresie związanym z organizacją i prowadzeniem Aktywacji, obsługą uczestnictwa, naliczaniem Punktów, udostępnianiem Korzyści oraz prowadzeniem Serwisu Aktywacji jest AmRest sp. z o.o.
2. Administrator korzysta z usług podmiotów wspierających realizację Aktywacji, które przetwarzają dane osobowe na jego rzecz, w szczególności:
    1. PGP HUB sp. z o.o. – jako Organizatora, w zakresie organizacji i bieżącej obsługi operacyjnej Aktywacji oraz Serwisu Aktywacji, weryfikacji aktywności Uczestników, naliczania Punktów, obsługi Korzyści, kontaktu z Uczestnikami i obsługi reklamacji;
    2. Publicis sp. z o.o. – w zakresie operacyjnej obsługi wybranych Korzyści, kontaktu z Uczestnikami oraz koordynacji realizacji nagród;
    3. Grezly sp. z o.o. – jako dalszego podmiotu przetwarzającego Organizatora, w zakresie technologii, hostingu, utrzymania i wsparcia technicznego Serwisu Aktywacji.
3. Dane osobowe mogą być przekazywane Partnerom logistycznym i dostawcom uczestniczącym w realizacji Korzyści, w zakresie niezbędnym do wydania lub doręczenia Korzyści, w szczególności GLS.
4. W zakresie, w jakim Publicis sp. z o.o. wykonuje obowiązki wynikające z przepisów prawa podatkowego dotyczące wydania Korzyści, w szczególności obowiązki płatnika, obowiązki informacyjne lub dokumentacyjne, Publicis sp. z o.o. działa jako odrębny administrator danych osobowych przetwarzanych w tych celach.
5. Zakres danych przetwarzanych w związku z Aktywacją może obejmować w szczególności:
    a) dane identyfikacyjne i kontaktowe powiązane z Kontem Użytkownika;
    b) dane dotyczące udziału w Aktywacji, w tym aktywności Uczestnika, wykonanych Zadań, Punktów, wybranych Korzyści i historii korzystania z Aktywacji;
    c) dane techniczne i statystyczne związane z korzystaniem z Serwisu Aktywacji;
    d) dane związane z komunikacją, reklamacjami i wsparciem;

e) w przypadku Korzyści rzeczowych – dane niezbędne do zamówienia, wydania i doręczenia Korzyści oraz, jeżeli wynika to z przepisów prawa, dane wymagane do realizacji obowiązków podatkowych.

6. Szczegółowe informacje dotyczące celów, podstaw prawnych, okresów przechowywania danych, odbiorców danych oraz praw Uczestników są przekazywane Uczestnikowi w Polityce prywatności GameON oraz – w przypadku odrębnych administratorów – w informacjach przekazywanych przez te podmioty.
7. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych w zakresie, w którym administratorem jest AmRest sp. z o.o., kontakt możliwy jest pod adresem: iod@amrest.eu.

§ 5. ZASADY REALIZACJI ZADAŃ

1. Organizator będzie publikował w Serwisie Aktywacji komunikat o uruchomieniu Zadań do wykonania oraz określał czas, w jakim Uczestnik może je zrealizować.
2. Pełna lista aktywnych Zadań będzie dostępna dla każdego Uczestnika niezależnie od indywidualnego czasu dołączenia do Aktywacji, tak aby każdy Uczestnik miał możliwość zrealizowania wszystkich Zadań danej serii w czasie określonym w komunikacie w Serwisie Aktywacji.
3. Każde Zadanie będzie zawierało szczegółowy opis zasad poprawnej realizacji oraz informację o maksymalnej liczbie Punktów możliwych do uzyskania przez Uczestnika za wykonanie danego Zadania.
4. W celu wzięcia udziału w Zadaniu Uczestnik powinien zalogować się do Serwisu Aktywacji, zapoznać się z opisem Zadania oraz wykonać wskazane w nim czynności zgodnie z warunkami określonymi dla danego Zadania.
5. Po wykonaniu Zadania i uzupełnieniu niezbędnych informacji w Serwisie Aktywacji Uczestnikowi zostanie przypisana odpowiednia liczba Punktów, zależna od wyniku uzyskanego w danym Zadaniu.
6. Lista Zadań jest jedna dla wszystkich Uczestników. Każdy Uczestnik samodzielnie decyduje czy chce wykonywać dane Zadania.

§ 6. ZASADY PRZYZNAWANIA PUNKTÓW

1. W ramach Aktywacji Uczestnikowi przyznawane są Punkty za:
    a) transakcje dokonane w ramach realizacji wskazanych Zadań;
    b) zajęte miejsce w Rankingu na koniec danego cyklu Aktywacji określonego w Serwisie Aktywacji;
    c) inne aktywności określone w Serwisie Aktywacji lub komunikowane przez Organizatora, wskazane każdorazowo jako premiowane Punktami.
    d) aktywności w ramach wydarzenia specjalnego, inaugurującego Aktywację - Poznań Game Arena 2026 (Wydarzenie), które odbędą się dniach od 23 października 2026 r. do 25 października 2026 r., podczas których w ramach Aktywacji prowadzone będą dodatkowe aktywności związane z Wydarzeniem

dostępne stacjonarnie podczas Wydarzenia w Poznaniu oraz zdalnie za pośrednictwem gier i aktywności wskazanych przez Organizatora, Zgodnie z zasadami opisanymi poniżej:

1) w ramach aktywności związanych z Wydarzeniem Uczestnik może wykorzystać na swoim Koncie Użytkownika maksymalnie jeden kod, niezależnie od liczby gier lub aktywności, w których bierze udział.

2) każdy kod uprawniający do otrzymania Punktów jest przypisany do konkretnego dnia wydarzenia i może zostać wykorzystany tylko raz, wyłącznie w tym dniu.

3) maksymalna liczba Punktów możliwych do zdobycia przez jednego Uczestnika w dniach od 23 października 2026 r. do 25 października 2026 r. wynosi łącznie 4 500 Punktów.

2. Wyłącznie realizacja Zadań i innych aktywności zgodnie z ich opisem uprawnia Uczestnika do otrzymania Punktów.
3. Warunkiem przyznania Punktów jest możliwość jednoznacznego przypisania transakcji lub aktywności do zalogowanego Konta Użytkownika.
4. Punkty nie podlegają wymianie na pieniądze i nie stanowią pieniądza elektronicznego.
5. Każdy Uczestnik ma dostęp do informacji o zdobytych Punktach w Serwisie Aktywacji.
6. Uczestnik może uzyskać Punkty w ramach Aktywacji wyłącznie w czasie swojego udziału w Aktywacji.
7. Warunkiem otrzymania Punktów w ramach aktywności, o których mowa w w niniejszym paragrafie jest posiadanie aktywnego Konta Użytkownika oraz zalogowanie się do Serwisu Aktywacji.

§ 7. PULA KORZYŚCI

1. Minimalna Pula Korzyści przeznaczona dla wszystkich Uczestników biorących udział w Aktywacji w okresie jej trwania wynosi **75 825,25 zł brutto**.
2. Liczba oraz konkretny rodzaj Korzyści mogą ulegać zmianom w trakcie trwania Aktywacji, jednakże ich łączna wartość będzie nie mniejsza niż **75 825,25 zł brutto**.
3. Wartość Puli Korzyści może zostać zwiększona, o czym Uczestnicy zostaną powiadomieni w Serwisie Aktywacji.
4. Szczegółowy proces wymiany Punktów na Korzyści opisany jest w § 8 Regulaminu.

§ 8. WYMIANA PUNKTÓW NA KORZYŚCI

1. Przyznane Punkty Uczestnik może wymieniać na wybrane Korzyści.
2. Lista Korzyści możliwych do odebrania przez Uczestnika jest publikowana w Serwisie Aktywacji wraz z przypisaną wartością Punktów, którą należy wymienić na daną Korzyść.
3. Uczestnik może wybrać wyłącznie Korzyści, których wartość punktowa jest równa albo niższa od Salda Punktowego Uczestnika.

4. W przypadku gdy Uczestnik dysponuje większym Saldem Punktowym niż wartość wybranej Korzyści, niewykorzystane Punkty pozostają na Koncie Użytkownika i mogą zostać wykorzystane na inne Korzyści do końca Aktywacji.
5. Punkty przyznane w ramach Aktywacji mogą zostać wykorzystane najpóźniej do dnia 31 marca 2027 r. do godziny 23:59, chyba że Organizator poinformuje Uczestników o dodatkowym terminie ich wykorzystania.
6. Punkty mogą zostać wykorzystane do uzyskania Korzyści wyłącznie w okresie ich ważności wskazanym w ust. 5. Po upływie tego okresu Punkty tracą ważność.
7. Punkty nie podlegają wymianie na pieniądze.
8. W przypadku anulowania transakcji, zwrotu albo stwierdzenia naruszenia zasad niniejszego Regulaminu liczba Punktów zostanie zweryfikowana i odpowiednio skorygowana. Uczestnik zostanie każdorazowo poinformowany o dokonanej korekcie. Uczestnik może złożyć reklamację, jeżeli nie zgadza się z dokonaną korektą.
9. Wymiana Punktów na Korzyści odbywa się wyłącznie za pośrednictwem Serwisu Aktywacji.
10. Każdy Uczestnik może wymienić punkty i odebrać za nie daną Korzyść wyłącznie raz. W przypadku próby odebrania wybranej Korzyści więcej niż raz Organizator ma prawo cofnąć zgłoszenie.
11. Korzyści mogą podlegać ograniczeniom ilościowym lub czasowym wskazanym w Serwisie Aktywacji.
12. Korzyści mogą stanowić przychód i podlegać opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
13. Operator Nagród jest odpowiedzialny za wykonanie obowiązków podatkowych dotyczących Korzyści w zakresie wynikającym z obowiązujących przepisów prawa oraz przyjętego modelu realizacji danej Korzyści.
14. Uczestnik, który zgromadził odpowiednią liczbę Punktów, może złożyć zamówienie na Korzyść za pośrednictwem Serwisu Aktywacji. Operator Nagród jest odpowiedzialny za przyjęcie i operacyjną obsługę zamówienia.
14. Realizacja zamówienia może nastąpić poprzez wysłanie kodu promocyjnego na adres e-mail wskazany przez Uczestnika, przypisanie Korzyści do Konta Użytkownika albo wydanie lub przesłanie Korzyści rzeczowej, na wskazany przez Uczestnika adres korespondencyjny.
15. Operator Nagród zapewnia Uczestnikom możliwość kontaktu w celu uzyskania informacji dotyczących zamówień z wykorzystaniem kodu cyfrowego oraz rozwiązania problemów związanych z realizacją Korzyści w restauracjach KFC, aplikacji mobilnej KFC oraz na stronie KFC Polska. W tym celu należy skontaktować się z Operatorem Nagród pod adresem: promocje@publicis.pl, z dopiskiem „KFC” w tytule wiadomości.
16. Przed wydaniem Korzyści Organizator może ponownie sprawdzić Saldo Punktowe. Wydanie Korzyści możliwe jest wyłącznie w przypadku dostępności wystarczającej liczby Punktów.

17. Zamówienie i dostawa Korzyści następują zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie i są realizowane na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
18. Wysyłka Korzyści zostanie zrealizowana przez Operatora Nagród za pośrednictwem firmy kurierskiej, na koszt podmiotu odpowiedzialnego za realizację Korzyści, na adres wskazany przez Uczestnika w formularzu zamówienia.
19. Nadanie Korzyści do Uczestnika nastąpi w terminie do 60 dni od dnia przekazania Operatorowi Nagród kompletnych i prawidłowych danych niezbędnych do realizacji wysyłki.
20. Uczestnik, który uzyskał prawo do Korzyści wymagającej podania danych do jej wydania, wysyłki lub dalszej realizacji, powinien przekazać kompletne i prawidłowe dane oraz wykonać czynności wskazane w informacji dotyczącej realizacji Korzyści w terminie **30 dni kalendarzowych** od dnia otrzymania tej informacji.
21. W przypadku przekazania danych niepełnych lub nieprawidłowych Organizator albo Operator Nagród może wezwać Uczestnika do ich uzupełnienia w dodatkowym terminie 14 dni roboczych. Wezwanie nastąpi w wiadomości przesłanej na adres e-mail powiązany z Kontem Użytkownika.
22. W przypadku niewykonania wymaganych czynności w terminie określonym w ust. 20 niniejszego paragrafu albo w dodatkowym terminie wskazanym zgodnie z ust. 21 niniejszego paragrafu prawo do Korzyści wygasa, jeżeli brak realizacji Korzyści wynika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
23. Korzyść, do której prawo wygasło zgodnie z ust. 22 niniejszego paragrafu, może zostać ponownie wprowadzona do Puli Nagród dostępnej w ramach Aktywacji.
24. Wybrane Korzyści uzyskane w związku z aktywnościami prowadzonymi podczas Poznań Game Arena 2026 nie są wydawane bezpośrednio podczas wydarzenia. Uczestnik otrzyma potwierdzenie uzyskania prawa do Korzyści oraz informację dotyczącą sposobu jej odbioru za pośrednictwem Serwisu Aktywacji. Do realizacji takich Korzyści stosuje się termin określony w ust. 20 niniejszego paragrafu.
25. Operator Nagród nie odpowiada za podjęcie przesyłki przez osobę trzecią, jeżeli Uczestnik podał błędne lub niepełne dane adresowe do realizacji wysyłki.
26. W przypadku uzasadnionego podejrzenia nieprawidłowości w naliczeniu lub przyznaniu Punktów wydanie Korzyści może zostać wstrzymane do czasu zakończenia ich weryfikacji. Wstrzymanie dotyczy wyłącznie Punktów lub Korzyści objętych tym podejrzeniem.
27. Korzyści wybrane przez Uczestnika poprzez wymianę Punktów nie podlegają zwrotowi. W przypadku otrzymania wadliwej Korzyści Uczestnik może złożyć reklamację zgodnie z § 12 Regulaminu.
28. Organizator może wstrzymać oferowanie Korzyści lub wycofać Korzyść z następujących ważnych przyczyn:
    a) jeżeli jest to konieczne dla ochrony bezpieczeństwa Uczestników lub innych osób;
    b) jeżeli taki obowiązek wynika z przepisów prawa;

c) jeżeli oferowanie Korzyści może naruszać prawa osoby trzeciej;
d) jeżeli Korzyść została wycofana przez jej producenta lub dostawcę.

29. Wstrzymanie oferowania Korzyści albo jej wycofanie zostanie ogłoszone w Serwisie Aktywacji niezwłocznie po uzyskaniu informacji o przyczynie uzasadniającej takie działanie.
30. Jeżeli wydanie zamówionej Korzyści okaże się niemożliwe z przyczyn niezależnych od Uczestnika, Organizator może zaproponować Korzyść zastępczą o nie niższej wartości albo zwrócić Punkty wykorzystane do zamówienia Korzyści, zgodnie z wyborem Uczestnika.
31. Realizacja Korzyści może następować przy udziale Operatora Nagród, który zapewnia operacyjną obsługę wybranych Korzyści, w tym przyjmowanie i obsługę zamówień, kontakt z Uczestnikami oraz koordynację ich wydania.
32. Odpowiedzialność za wydanie Korzyści w ramach Aktywacji oraz za rozpatrywanie reklamacji dotyczących ich realizacji ponosi Organizator,
33. W przypadku Korzyści wymagających wydania lub doręczenia Uczestnik może zostać poproszony o podanie danych niezbędnych do realizacji Korzyści, w szczególności imienia, nazwiska, adresu doręczenia, numeru telefonu oraz adresu e-mail. Dane te mogą zostać przekazane podmiotom uczestniczącym takim jak m.in. firma kurierska w celu realizacji lub doręczeniu Korzyści.

§ 9. USTANIE UCZESTNICTWA W AKTYWACJI

1. Uczestnik może zrezygnować z uczestnictwa w Aktywacji w każdej chwili:
    1. drogą elektroniczną, wysyłając wiadomość na adres: tickets@gam31ab.com albo
    2. pisemnie, przesyłając oświadczenie na adres Organizatora z dopiskiem „KFC GameON – rezygnacja z uczestnictwa”.
2. Rezygnacja może zostać złożona ze skutkiem natychmiastowym albo na przyszłość, na dzień wskazany przez Uczestnika w oświadczeniu.
3. Rezygnacja z uczestnictwa w Aktywacji powoduje zakończenie udziału Uczestnika w Aktywacji, lecz nie jest równoznaczna z usunięciem Konta Użytkownika w Serwisie Rejestracyjnym, chyba że Uczestnik odrębnie złoży skuteczne żądanie usunięcia tego konta zgodnie z zasadami właściwymi dla Serwisu Rejestracyjnego.
4. Z dniem ustania uczestnictwa Uczestnik traci możliwość dalszego zbierania Punktów, jednak zachowuje możliwość wykorzystania zgromadzonych Punktów do końca Aktywacji.
5. Rezygnacja z uczestnictwa w Aktywacji nie wpływa na:
    1. realizację Korzyści prawidłowo zamówionych przed dniem ustania uczestnictwa;
    2. prowadzenie postępowań reklamacyjnych wszczętych przed tym dniem;

3. przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do wykonania obowiązków prawnych, rozliczeniowych i podatkowych oraz obrony przed roszczeniami lub dochodzenia roszczeń.

6. Wzór oświadczenia o rezygnacji stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
7. Dane osobowe przetwarzane w związku z udziałem w Aktywacji będą usuwane lub anonimizowane po zakończeniu celu przetwarzania, zgodnie z zasadami Polityki Prywatności.
8. Jeżeli stwierdzone zostanie, że Uczestnik istotnie narusza Regulamin, dopuszcza się nadużyć lub korzysta z Aktywacji w sposób sprzeczny z jej celem, uczestnictwo Uczestnika może zostać zawieszone lub zakończone. Za nadużycie uznaje się w szczególności działania zmierzające do obejścia zasad Aktywacji, bezprawnego uzyskania Punktów lub zakłócenia jej prawidłowego przebiegu. Przed zastosowaniem takiego środka Uczestnik może zostać wezwany do złożenia wyjaśnień, o ile charakter naruszenia na to pozwala.
9. Uczestnikowi przysługuje prawo złożenia reklamacji lub odwołania od decyzji Organizatora na zasadach określonych w § 12 Regulaminu.

§ 10. ZMIANY REGULAMINU

1. Zmiana Regulaminu może nastąpić wyłącznie z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku:
   a) zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji mającej wpływ na Aktywację;
   b) wydania orzeczenia, decyzji lub zalecenia przez właściwy sąd lub organ administracji publicznej wpływającego na Aktywację;
   c) zmiany sposobu prowadzenia Aktywacji, w tym funkcjonalności Serwisu Aktywacji;
   d) konieczności usunięcia błędów, niejasności lub omyłek w Regulaminie;
   e) konieczności przeciwdziałania nadużyciom lub zapewnienia bezpieczeństwa Aktywacji;
   f) rozszerzenia zakresu Aktywacji lub wprowadzenia nowych Korzyści, o ile zmiany te nie pogarszają sytuacji Uczestników.
2. O zmianie Regulaminu Uczestnicy zostaną poinformowani za pośrednictwem Serwisu Aktywacji z czternastodniowym wyprzedzeniem. Zmiany Regulaminu nie wpływają na prawa nabyte przez Uczestników przed dniem wejścia w życie zmian.
3. Zmiany Regulaminu nie naruszają praw do Korzyści prawidłowo nabytych przez Uczestnika przed wejściem zmian w życie.
4. Uczestnik, który nie akceptuje zmiany Regulaminu, może zrezygnować z udziału w Aktywacji przed dniem wejścia zmiany w życie.

§ 11. ZAKOŃCZENIE AKTYWACJI

1. Aktywacja może zostać zawieszona lub zakończona z ważnych przyczyn, niezależnych od Organizatora, w szczególności w przypadku zmiany przepisów prawa, wydania

decyzji przez właściwy organ, wystąpienia zagrożenia bezpieczeństwa lub trwałej niemożliwości technicznej dalszego prowadzenia Aktywacji.

2. W przypadku opisanym w ust. 1 niniejszego paragrafu Uczestnicy zostaną poinformowani co najmniej trzydzieści dni przed zawieszeniem lub zakończeniem Aktywacji, chyba że wcześniejsze działanie jest wymagane przez przepisy prawa, decyzję właściwego organu albo konieczność usunięcia bezpośredniego zagrożenia bezpieczeństwa.
3. Informacja o zawieszeniu lub zakończeniu Aktywacji z ważnych przyczyn wraz z ich terminem zostanie umieszczona w Serwisie Aktywacji wraz ze wskazaniem tej przyczyny oraz przesłana na adres e-mail powiązany z Kontem Użytkownika.
4. Jeżeli Aktywacja zostanie zakończona, każdy Uczestnik będzie mógł wymienić zgromadzone Punkty na Korzyści w terminie określonym w komunikacie o zakończeniu Aktywacji, nie krótszym jednak niż 14 dni
5. Zakończenie Aktywacji nie wpływa na realizację Korzyści prawidłowo zamówionych przed jej zakończeniem.

§ 12. REKLAMACJE

1. Reklamacje dotyczące spraw związanych z Aktywacją mogą być składane:
    1. drogą elektroniczną na adres: tickets@gam31ab.com, z tematem wiadomości „KFC GameON – reklamacja” albo
    2. listownie na adres: PGP HUB sp. z o.o., ul. Domaniewska 44A, 02-672 Warszawa, z dopiskiem „KFC GameON – reklamacja”.
2. W celu usprawnienia rozpatrywania reklamacji zaleca się jej złożenie w terminie 14 dni od dnia wystąpienia zdarzenia będącego jej podstawą. Niezachowanie tego terminu nie wyłącza ani nie ogranicza praw Uczestnika wynikających z obowiązujących przepisów prawa.
3. Reklamacja powinna zawierać, w miarę możliwości:
    1. nazwę Aktywacji;
    2. imię i nazwisko osoby składającej reklamację;
    3. adres e-mail powiązany z Kontem Użytkownika;
    4. dokładny opis i przyczynę reklamacji;
    5. żądanie Uczestnika;
    6. materiały umożliwiające weryfikację zgłoszenia, jeżeli Uczestnik je posiada;
    7. dane kontaktowe umożliwiające udzielenie odpowiedzi.
4. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.
5. Jeżeli reklamacja nie zawiera informacji niezbędnych do jej rozpatrzenia, Organizator może zwrócić się do Uczestnika o ich uzupełnienie.
6. Uczestnik ma prawo złożyć odwołanie od decyzji Organizatora dotyczącej rozpatrzenia reklamacji w terminie 30 dni od dnia otrzymania odpowiedzi na reklamację.

7. Odpowiedź na reklamację zostanie przekazana drogą elektroniczną na adres, z którego reklamacja została złożona, albo drogą pisemną, jeżeli reklamacja została złożona w inny sposób i Uczestnik nie wyraził zgody na kontakt elektroniczny.
8. Postępowanie reklamacyjne nie wyłącza prawa Uczestnika do dochodzenia roszczeń na podstawie obowiązujących przepisów prawa.

§ 13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin jest dostępny w Serwisie Aktywacji w sposób umożliwiający jego pobranie, utrwalenie, przechowywanie i odtworzenie.
2. Zmiana Regulaminu może nastąpić wyłącznie na zasadach określonych w § 10.
3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
4. Jeżeli którekolwiek z postanowień Regulaminu okaże się nieważne, bezskuteczne albo niewykonalne, nie wpływa to na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
5. Załącznik nr 1 do Regulaminu pn. „Wzór formularza rezygnacji z aktywacji KFC GameON” stanowi jego integralną część.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia Aktywacji wskazanym w § 2 ust. 4.

Załącznik nr 1 do Regulaminu

WZÓR FORMULARZA REZYGNACJI Z AKTYWACJI KFC GameON

Formularz należy wypełnić i przesłać do Organizatora.

Adresat:

PGP HUB sp. z o.o.
ul. Domaniewska 44A
02-672 Warszawa
Aktywacja KFC GameON
e-mail: tickets@gam31ab.com

Niniejszym, poprzez zaznaczenie odpowiedniej opcji:

☐ **Rezygnacja ze skutkiem natychmiastowym**

Rezygnuję z uczestnictwa w Aktywacji KFC GameON ze skutkiem natychmiastowym.

☐ **Rezygnacja ze skutkiem na wskazany dzień**

Rezygnuję z uczestnictwa w Aktywacji KFC GameON ze skutkiem na dzień:

.....

☐ **Inne**

.....

.....

Uwaga:. Rezygnacja z Aktywacji nie jest równoznaczna z usunięciem Konta Użytkownika w Serwisie Rejestracyjnym. Rezygnacja nie wpływa na realizację Korzyści prawidłowo zamówionych przed dniem ustania uczestnictwa.

Dane osoby rezygnującej

Imię i nazwisko:

.....

Adres e-mail powiązany z Kontem Użytkownika:

.....

Adres korespondencyjny, jeżeli formularz jest przesyłany pocztą:

.....

.....

Data:

.....

Podpis, jeżeli formularz jest przesyłany w wersji papierowej:

.....