



REGULAMIN

PROGRAMU GRYWALIZACJI

POLONIŚCI

KS POLONIA WARSZAWA

Sezon: 2026/27

Obowiązuje od: 1 czerwca 2026



§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady, warunki uczestnictwa oraz prawa i obowiązki uczestników Programu Grywalizacji KS Polonia Warszawa (dalej: „Program” lub „Grywalizacja”).
2. Organizatorem Programu jest Polonia Warszawa S.A., z siedzibą w ul. Konwiktorska 6 lok. 205, 00-206 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie – XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS: 0000943946, NIP: 5252596006 (dalej: „Organizator” lub „Klub”).
3. Program Grywalizacji jest prowadzony przez stronę internetową Klubu pod adresem www.kspolonia.pl oraz za pośrednictwem aplikacji mobilnej Polonii Warszawa (dalej łącznie: „Platforma”).
4. Program Grywalizacji jest konkursem w rozumieniu przepisów polskiego prawa cywilnego (nie stanowi gry hazardowej, loterii promocyjnej ani żadnej innej gry losowej w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych). Wyniki Programu opierają się wyłącznie na aktywności i zaangażowaniu uczestników – nie na czynniku losowym.
5. Regulamin jest publicznie dostępny na Platformie (strona internetowa Klubu) oraz w siedzibie Organizatora. Przystępując do Grywalizacji, uczestnik potwierdza zapoznanie się z Regulaminem i akceptuje jego treść.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy polskiego prawa, w szczególności: Kodeksu cywilnego (ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r., Dz. U. z 2024 r. poz. 1610 ze zm.), ustawy o ochronie danych osobowych oraz Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO), ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. z 2024 r. poz. 1513 ze zm.) oraz ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

§2. Słownik pojęć

Na potrzeby niniejszego Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:

- **Uczestnik** – osoba fizyczna biorąca udział w Grywalizacji, posiadająca aktywny Profil Kibica i wyrażona zgodę na udział w Grywalizacji.
- **Profil Kibica** – konto użytkownika w systemie KSP, wspólne dla strony internetowej oraz aplikacji mobilnej Klubu, wymagające rejestracji i zalogowania.
- **Grywalizacja** – Program „Poloniści” opisany niniejszym Regulaminem, oparty na zbieraniu Punktów za aktywności kibicowskie i zaangażowanie w życie Klubu.
- **Sezon** – pełny sezon piłkarski obejmujący Rundę Jesienną i Rundę Wiosenną.
- **Runda Jesienna** – pierwsza część sezonu piłkarskiego, której daty ustala Organizator przed startem sezonu.
- **Runda Wiosenna** – druga część sezonu piłkarskiego, której daty ustala Organizator przed startem sezonu.
- **Runda** – Runda Jesienna lub Runda Wiosenna
- **Punkt** – cyfrowa jednostka grywalizacji przyznawana za wykonanie Aktywności zgodnie z Tabelą Punktów określoną w §7 Regulaminu.
- **Aktywność** – działanie Uczestnika (automatyczne lub manualne) uprawniające do przyznania Punktów.



- **Aktywność Automatyczna** – aktywność rejestrowana automatycznie na podstawie danych z systemów: Roboticket (ticketing), e-sklepu lub aplikacji mobilnej Klubu, niewymagająca zgłoszenia przez Uczestnika.
- **Aktywność Manualna** – aktywność wymagająca zgłoszenia przez Uczestnika i weryfikacji przez Administratora.
- **Administrator** – osoba wyznaczona przez Klub, odpowiedzialna za weryfikację Aktywności Manualnych i przyznawanie Punktów za te aktywności.
- **Ranking Rundowy** – zestawienie Uczestników w kolejności malejącej według liczby Punktów zdobytych w danej Rundzie; zamrażany po zakończeniu Rundy.
- **Ranking Sezonowy** – zestawienie Uczestników według łącznej liczby Punktów z całego Sezonu; aktywny przez cały Sezon.
- **Roboticket** – system ticketingowy Klubu używany do sprzedaży biletów i karnetów oraz rejestracji wejść na mecze.
- **E-shop** – sklep internetowy Klubu dostępny pod adresem sklep.kspolonia.pl.
- **Lead sponsorski** – dane potencjalnego sponsora lub partnera biznesowego przekazane Klubowi przez Uczestnika.

§3. Czas trwania Programu Grywalizacji

1. Grywalizacja trwa przez cały Sezon piłkarski.
2. Dokładne terminy rozpoczęcia i zakończenia Sezonu oraz poszczególnych Rund ogłaszane są przez Organizatora przed startem każdego sezonu i publikowane na Platformie (strona internetowa i aplikacja mobilna Klubu). Terminy te mają charakter ruchomy i wynikają z kalendarza rozgrywek ligowych.
3. Sezon dzieli się na dwie Rundy:
 - **Runda Jesienna** – pierwsza część sezonu piłkarskiego; terminy ogłaszane przez Organizatora przed startem Sezonu;
 - **Runda Wiosenna** – druga część sezonu piłkarskiego; terminy ogłaszane przez Organizatora przed startem rundy wiosennej.
4. Punkty Grywalizacji zaczynają być przyznawane w połowie miesiąca poprzedzającego oficjalne rozpoczęcie Sezonu.
5. W trakcie trwania Sezonu Organizator nie zmienia wartości punktacji przypisanych do poszczególnych Aktywności. Harmonogram Sezonu i Rund może być aktualizowany przez Organizatora raz w roku, przed startem nowego Sezonu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia lub zawieszenia Programu z ważnych przyczyn (np. siła wyższa, zmiany w kalendarzu rozgrywek), z zachowaniem co najmniej 7-dniowego okresu wyprzedzenia komunikowanego na Platformie.

§4. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem Grywalizacji może zostać każda osoba fizyczna, która:
 - ukończyła 18 lat (uczestnictwo przez osoby niepełnoletnie jest wykluczone);



- zarejestrowała Profil Kibica na Platformie zgodnie z §5 Regulaminu;
 - wyraziła odrębną, dobrowolną zgodę na udział w Grywalizacji zgodnie z §6 Regulaminu.
2. Z udziału w Grywalizacji wyłączeni są pracownicy Organizatora, osoby wchodzące w skład organów zarządzających Klubu oraz osoby im bliskie (małżonkowie, rodzice, dzieci, rodzeństwo), o ile mają bezpośredni wpływ na przebieg lub wyniki Grywalizacji.
 3. Każdy Uczestnik może posiadać wyłącznie jedno konto w systemie, identyfikowane adresem e-mail..
 4. Punkty zgromadzone w ramach Grywalizacji nie mogą być łączone ani przenoszone między kontami, nie podlegają zamianie na gotówkę i nie są zbywalne.
 5. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestnika z Grywalizacji lub unieważnienia jego wyników w przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu, w szczególności prób manipulacji systemem punktacji, zakładania wielu kont lub innych działań nieuczciwych.
-

§5. Profil Kibica

1. Rejestracja i tworzenie Profilu Kibica:

1. Profil Kibica tworzony jest przez rejestrację na Platformie (strona www lub aplikacja mobilna) za pośrednictwem systemu uwierzytelniania. Rejestracja wymaga podania adresu e-mail i ustalenia hasła.
2. Po zalogowaniu, przy pierwszym wejściu na Platformę, Uczestnik jest proszony o uzupełnienie minimalnych danych: imienia, nazwiska oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych (Polityka Prywatności). Formularz ten jest obowiązkowy – bez jego wypełnienia nie ma możliwości korzystania z Platformy.
3. Potwierdzenie adresu e-mail następuje przez link aktywacyjny wysłany na podany adres.

2. Dane przechowywane w Profilu Kibica:

- **Dane podstawowe:** imię, nazwisko, adres e-mail (niezmienialny), opcjonalnie numer telefonu.
- **Zgody:** aktualne stany zgód (Polityka Prywatności, uczestnictwo w Grywalizacji, zgoda marketingowa).

3. Edycja Profilu: Uczestnik może w dowolnym momencie edytować imię, nazwisko, oraz numer telefonu. Adres e-mail nie podlega edycji.

4. Zmiana hasła: Następuje poza systemem Platformy, w dedykowanym module zarządzania tożsamością. Przycisk „Zmień hasło” dostępny jest w panelu profilu.

5. Relacja z Grywalizacją: Profil Kibica jest niezależny od Grywalizacji. Posiadanie Profilu Kibica nie jest równoznaczne z uczestnictwem w Grywalizacji. Uczestnictwo wymaga odrębnej zgody, opisanej w §6.

§6. Przystąpienie do Grywalizacji i rezygnacja z udziału

1. Aktywacja uczestnictwa: Uczestnik przystępuje do Grywalizacji przez kliknięcie przycisku „Weź udział” widocznego w zakładce „Grywalizacja” na Platformie. Warunkiem przystąpienia jest:

- posiadanie aktywnego Profilu Kibica;



- wyrażenie wyraźnej i dobrowolnej zgody na uczestnictwo w Grywalizacji i przetwarzanie danych osobowych w jej ramach.
2. Zgoda na uczestnictwo w Grywalizacji jest całkowicie niezależna od zgody na Profil Kibica i innych zgód udzielonych na Platformie.
 3. Po aktywacji uczestnictwa Uczestnik uzyskuje dostęp do pełnego panelu Grywalizacji: podsumowania Punktów, pozycji w Rankingu, historii aktywności oraz katalogu dostępnych Aktywności.
 4. Punkty zaczynają być naliczane od momentu aktywacji uczestnictwa. Dane historyczne (sprzed udzielenia zgody) nie są uwzględniane w punktacji.
 5. **Rezygnacja z uczestnictwa:** Uczestnik może zrezygnować z Grywalizacji w dowolnym momencie przez przycisk „Zrezygnuj z udziału” w panelu Grywalizacji. Konsekwencje rezygnacji:
 - wszystkie Punkty zgromadzone w bieżącym Sezonie zostają bezpowrotnie utracone;
 - Uczestnik znika z Rankingu Sezonowego,
 - Profil Kibica pozostaje aktywny – Uczestnik może nadal korzystać z Platformy.
 6. Rezygnacja wymaga potwierdzenia w wyświetlonym oknie dialogowym, zawierającym informację o utracie Punktów.
 7. **Ponowne przystąpienie:** Uczestnik może ponownie przystąpić do Grywalizacji w dowolnym momencie. Punkty naliczają się od zera; wcześniejsza historia punktów nie jest przywracana.
 8. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy uczestnictwa lub wykluczenia Uczestnika z Grywalizacji w przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu.

§7. Źródła i zasady przyznawania punktów

1. Punkty przyznawane są za dwa typy Aktywności: automatyczne i manualne.

7.1. Aktywności automatyczne

Punkty przyznawane są automatycznie, bez konieczności zgłaszania przez Uczestnika, na podstawie danych z systemów: Roboticket (bilety i mecze) oraz e-sklepu Klubu (zakupy). Naliczanie punktów odbywa się raz dziennie.

7.2. Aktywności manualne

Aktywności manualne wymagają zgłoszenia przez Uczestnika (formularz, e-mail) i weryfikacji przez Administratora. Obejmują: wolontariat, konkursy klubowe, aktywność w mediach społecznościowych oraz polecanie sponsorów. Administrator może odrzucić zgłoszenie z powodu niskiej jakości, niezgodności z wymogami lub nadużycia.

7.3. Tabela aktywności i punktów

Wartości punktowe obowiązujące w Sezonie 2026/27

Kategoria	Aktywność	Punkty	Uwagi
Bilety i mecze	Kupno karnetu VIP Elite Club na cały sezon	20	Jednorazowo za każdy zakupiony bilet



	Kupno karnetu VIP Elite Club na rundę	10	Jednorazowo w rundzie
	Kupno karnetu VIP Gold na cały sezon	10	Jednorazowo w sezonie
	Kupno karnetu na trybunę A lub C na cały sezon	5	Jednorazowo w sezonie
	Kupno karnetu na trybunę Kamienną na cały sezon	3	Jednorazowo w sezonie
	Kupno karnetu VIP Gold na rundę	6	Jednorazowo w rundzie
	Kupno karnetu trybunę A lub C na rundę	3	Jednorazowo w rundzie
	Kupno karnetu na trybunę Kamienną na rundę	2	Jednorazowo w rundzie
	Kupno biletu na mecz domowy - trybuna VIP Gold	3	Jednorazowo za każdy zakupiony bilet
	Kupno biletu na mecz domowy – trybuna Kamienna	1	Jednorazowo za każdy zakupiony bilet
	Kupno biletu na mecz domowy – trybuna A lub C	1	Jednorazowo za każdy zakupiony bilet
	Obecność na meczu domowym	1	Jednorazowo za każdy mecz
	Bycie na każdym meczu domowym w rundzie	1	Premia – po zakończeniu rundy
	Bycie na każdym meczu domowym w sezonie	1	Premia – po zakończeniu sezonu



	"Kumple z trybuny" zaprosz nowego kolegę na mecz	1	Jednorazowo za każdy zakupiony bilet on-line dla nowego znajomego
	"Kumple z trybuny" ten kolega kupi on-line bilet na kolejne mecze	2	Jednorazowo za zakupiony on-line bilet przez kolegę
Merch (e-sklep)	Zakup koszulki meczowej	2	Za każdą sztukę; punkty po 15 dniach od finalizacji zamówienia
	Zakup szalika	1	Za każdą sztukę; punkty po 15 dniach od finalizacji zamówienia
Aplikacja mobilna	Pobranie aplikacji, pierwsze logowanie uzupełniając dane: imię, nazwisko, e-mail, numer telefonu (Google Play / App Store)	1	Jednorazowo po spełnieniu warunków
Spółeczność i wolontariat	Wolontariat dla klubu	2	Za każdą potwierdzoną aktywność; liczba uczestnictw nieograniczona
	Wygrana w konkursie klubowym	2	Za wygraną; przyznawane ręcznie przez dział Marketingu
	Bycie aktywnym członkiem społeczności KSP (w rundzie). Promowanie klubu, w swoich mediach społecznościowych.	1	Raz w rundzie; wymaga dokumentacji screenami
Sponsoring	Wysłanie leada sponsorskiego w rundzie (co najmniej jednego)	1	Przyznawane po spotkaniu



			sponsora z dyrektorem sprzedaży
	Pozyskany klient, który przyniósł klubowi przychody w wysokości ponad 3 000 PLN.	7	Przyznawane po podpisaniu umowy z leadem
	Pozyskany klient, który przyniósł klubowi przychody w wysokości ponad 20 000 PLN.	15	Przyznawane po podpisaniu umowy z leadem
	Pozyskany klient, który przyniósł klubowi przychody w wysokości ponad 100 000 PLN.	30	Przyznawane po podpisaniu umowy z leadem

7.4. Szczegółowe zasady poszczególnych kategorii

A. Bilety i mecze – zasady szczegółowe:

- Punkty za zakup biletu i za obecność na meczu przyznawane są niezależnie (można uzyskać oba).
- Punkty za obecność przyznawane są tylko raz za jeden mecz, niezależnie od liczby posiadanych biletów lub karnetów.
- Karnet sezonowy i karnet rundowy punktowane są oddzielnie; posiadacz karnetu, który zakupi dodatkowo bilet, otrzymuje punkty za oba.
- Premia za komplet obecności w Rundzie oraz w Sezonie przyznawana jest jednorazowo po zakończeniu danego okresu i dotyczy wyłącznie meczów domowych ujętych w oficjalnym harmonogramie.
- Mecze odwołane lub przełożone nie są uwzględniane przy obliczaniu „kompletu” obecności.
- Punkty za bilety kupione w ramach aktywności „Kumple z trybuny” przyznawane są jedynie w przypadku zakupu dokonanego on-line. Zakup zrealizowane w kasie stadionu nie stanowią podstawy do naliczenia punktów z tytułu polecenia.
- Punkty z tytułu zakupu biletu, w tym w ramach aktywności „Kumple z trybuny”, przyznawane są po rozegraniu meczu, którego dotyczył bilet. Punkty są przyznawane wyłącznie za bilety, które nie zostały anulowane lub zwrócone.
- Punkt za aktywność „Kumple z trybuny” *zaproś nowego kolegę na mecz* przysługuje Uczestnikowi, który zakupił bilet dla innej osoby niż on sam, o ile ta osoba nie była już wcześniej w danym sezonie zaproszona.
- Dodatkowy punkt przysługuje Uczestnikowi w ramach aktywności „Kumple z trybuny” *zaproś nowego kolegę na mecz*, gdy osoba przez niego zaproszona dokona samodzielnego zakupu biletu w tym samym Sezonie; punkt nalicza się za pierwszy bilet zakupiony samodzielnie przez zaproszonego w tym samym Sezonie.
- W danym Sezonie dana osoba może być zaproszona w ramach Aktywności „Kumple z trybuny” tylko przez jednego Uczestnika. Uczestnik może zaprosić dowolną liczbę osób.
- W ramach aktywności „Kumple z trybuny” nie można dokonać zaproszenia samego siebie.
- Zaproszenia w ramach aktywności „Kumple z trybuny” oraz naliczenia punktów z tego tytułu obowiązują w obrębie jednego Sezonu; w kolejnym Sezonie program poleceń rozpoczyna się od nowa.



- Punkty z tytułu zaproszeń w ramach aktywności „Kumple z trybuny” otrzymuje wyłącznie zapraszający posiadający Profil Kibica oraz aktywną zgodę na udział w Grywalizacji. Brak konta lub zgody w chwili zaproszenia oznacza brak naliczenia punktów; samo powiązanie może pozostać zarejestrowane.

B. Merch (e-shop) – zasady szczegółowe:

- Punkty za zakupy w e-sklepie przyznawane są z 15-dniowym opóźnieniem od finalizacji zamówienia, w celu uwzględnienia ewentualnych zwrotów.
- Zakup dokonany później niż 15 dni przed ostatnim meczem sezonu nie będzie wliczony do punktacji bieżącego sezonu.
- Można kupić więcej niż jedną koszulkę lub szalik – za każdą sztukę osobno naliczane są punkty.
- Punkty nie są cofane w przypadku zwrotu dokonanego po ich przyznaniu (tj. po upływie 15 dni).

C. Aplikacja mobilna – zasady szczegółowe:

- Punkty za pierwsze logowanie i uzupełnienie danych (imię, nazwisko, e-mail, numer telefonu) w aplikacji przyznawane są jednorazowo.

D. Wolontariat – zasady szczegółowe:

- Udział w wolontariacie wymaga wcześniejszego zgłoszenia i potwierdzenia przez Administratora.
- Punkty przyznawane są wyłącznie za potwierdzoną, odbytą pomoc.
- Uczestnik może brać udział w wolontariacie wielokrotnie w ciągu sezonu; każda aktywność punktowana jest osobno.
- Szczegóły dotyczące terminów i form wolontariatu publikowane są na Platformie. Kontakt: marketing@kspolonia.pl

E. Sponsoring – zasady szczegółowe:

- Uczestnik może przysłać dane potencjalnych sponsorów na wskazany przez Klub adres e-mail bez limitu w ciągu sezonu.
- Adres do przysyłania leadów sponsorskich: biznes@kspolonia.pl
- Punkty za wysłanie leada przyznawane są niezależnie od tego, czy lead zostanie przekształcony we współpracę, po spotkaniu z dyrektorem sprzedaży.
- Dodatkowe punkty za wartość sponsoringu przyznawane są po podpisaniu umowy z leadem, nawet jeśli umowa zostanie zawarta po zakończeniu bieżącego sezonu – punkty przechodzą wówczas na kolejny sezon.
- Poszczególne progi (3 000 PLN / 20 000 PLN / 100 000 PLN) wykluczają się wzajemnie; przyznawany jest tylko jeden, najwyższy odpowiadający osiągniętemu poziomowi.

§8. Ranking

1. System Grywalizacji prowadzi dwa poziomy rankingów:

- **Ranking Sezonowy** – sumaryczny ranking obejmujący cały Sezon (obie rundy); aktywny przez cały czas trwania Sezonu i prezentowany jako główny ranking na Platformie.

2. Zasady tworzenia Rankingu:



- Uczestnik pojawia się w Rankingu dopiero po zdobyciu pierwszego Punktu (osoby z 0 punktów nie są widoczne).
- Przy takiej samej liczbie Punktów uczestnicy zajmują tę samą pozycję (ex aequo). Kolejna pozycja po remisie nie jest pomijana (np. dwóch uczestników na miejscu 3 → kolejny na miejscu 4).
- Ranking aktualizowany jest raz dziennie, po nocnym procesie naliczania Punktów.

3. Anonimizacja w Rankingu publicznym: W Rankingu publicznym widoczne są wyłącznie: imię i pierwsza litera nazwiska (np. „Jan K.”), liczba Punktów, pozycja w Rankingu oraz liczba wykonanych Aktywności. Pełne nazwisko, adres e-mail i inne dane osobowe nie są prezentowane publicznie.

§9. Nagrody

1. Nagrody przyznawane są po zakończeniu Sezonu.

9.1. Nagrody sezonowe (główne)

Nagrody główne przyznawane są TOP 3 miejscom w Rankingu Sezonowym po zakończeniu Sezonu (obu Rund):

Miejsce 1.

- Lunch lub kolacja z Grégoire’em Nitotem, właścicielem i prezesem Polonii Warszawa lub możliwość uczestniczenia w treningu pierwszej drużyny — wybór należy do Ciebie.
- Dwa bilety VIP na wybrany mecz Polonii Warszawa lub jeden karnet na trybunę A, trybunę C lub trybunę Kamienna.
- Oficjalna koszulka meczowa z możliwością uzyskania autografów od piłkarzy.
- Oficjalny szalik Polonii Warszawa.
- Voucher do e-shopu na kwotę 500 PLN
- Możliwość obejrzenia meczu zza kulis
- Spotkanie z wybranym przez Ciebie piłkarzem lub członkiem sztabu
- Wywiad z Tobą opublikowany na Social Mediach Polonii Warszawa – jeśli chcesz

Miejsce 2.

- Dwa bilety VIP na wybrany mecz Polonii Warszawa lub jeden karnet na trybunę A, trybunę C lub trybunę Kamienna.
- Oficjalna koszulka meczowa z możliwością uzyskania autografów od piłkarzy.
- Oficjalny szalik Polonii Warszawa.
- Voucher do e-shopu na kwotę 300 PLN
- Możliwość obejrzenia meczu zza kulis
- Wywiad z Tobą opublikowany na Social Mediach Polonii Warszawa - jeśli chcesz

Miejsce 3.

- Dwa bilety VIP na wybrany mecz Polonii Warszawa lub jeden karnet na trybunę A, trybunę C lub trybunę Kamienna.
- Oficjalny szalik Polonii Warszawa.
- Voucher do e-shopu na kwotę 200 PLN



- Możliwość obejrzenia meczu zza kulis
- Wywiad z Tobą opublikowany na Social Mediach Polonii Warszawa – jeśli chcesz

Dodatkowo nagroda dla kibiców, którzy nie opuścili żadnego meczu w sezonie – zdjęcie drużyny z podpisami.

9.2. Zasady przyznawania nagród

1. Wyniki ogłaszane są najpóźniej 7 dni robocze po zakończeniu danego Sezonu na stronie www.kspolonia.pl oraz w mediach społecznościowych Klubu.
2. Zwycięzcy kontaktowani są bezpośrednio przez Klub na adres e-mail podany w Profilu Kibica.
3. Nagradzane są 3 pierwsze miejsca.
4. W przypadku uzyskania przez uczestników jednakowej liczby punktów (ex aequo), o przyznaniu nagrody decyduje liczba punktów uzyskanych za generowanie leadów oraz aktywność w mediach społecznościowych, przy czym pierwszeństwo przysługuje osobie, która wykazała się największą aktywnością w promowaniu klubu, jego wartości i misji.
5. Uczestnik ma 14 dni od otrzymania powiadomienia od Organizatora na potwierdzenie przyjęcia nagrody. Brak odpowiedzi w tym terminie oznacza rezygnację z nagrody.
6. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę ani na inne świadczenia.
7. Prawo do nagrody nie przysługuje osobom wykluczonym z Grywalizacji na mocy §4 ust. 2 oraz §4 ust. 5 Regulaminu.

§10. Historia aktywności

1. Każdy Uczestnik Grywalizacji ma dostęp do pełnej historii swoich Aktywności w zakładce „Grywalizacja” na Platformie.
2. Dla każdej Aktywności wyświetlane są: nazwa Aktywności, kategoria, liczba przyznanych Punktów, data wykonania, notatka (jeśli dotyczy) oraz informacja o Sezonie, w ramach której Punkty zostały przyznane.
3. Historia sortowana jest chronologicznie (od najnowszych), z możliwością filtrowania według kategorii i Sezonu.
4. Uczestnik widzi podsumowanie: łączną liczbę Punktów w bieżącym Sezonie, swoją pozycję w Rankingu Sezonowym oraz zestawienie Punktów według kategorii Aktywności.
5. Historia aktywności jest widoczna wyłącznie dla właściciela konta. W Rankingu publicznym szczegóły aktywności poszczególnych uczestników nie są ujawniane.

§11. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator, tj. Polonia Warszawa S.A. z siedzibą w ul. Konwiktorska 6 lok. 205, 00-206 Warszawa.
2. **Cel i podstawa prawna przetwarzania danych:** Dane przetwarzane są w następujących celach:



- **Realizacja Programu Grywalizacji** (prowadzenie Rankingów, naliczanie Punktów, weryfikacja Aktywności Manualnych, komunikacja ze zwycięzcami) – podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. b RODO (wykonanie umowy / niezbędne do podjęcia działań na żądanie osoby przed zawarciem umowy).
- **Wypełnienie obowiązku prawnego** (np. podatkowego) – podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
- **Prawnie uzasadniony interes Organizatora** (zapobieganie nadużyciom, analityka) – podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
- **Marketing Klubu** (wyłącznie na podstawie odrębnej, dobrowolnej zgody) – podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. a RODO.

3. Zakres przetwarzanych danych: imię, nazwisko, adres e-mail, opcjonalnie numer telefonu, dane o aktywności w ramach Grywalizacji (Punkty, historia Aktywności), dane o zakupach biletów i produktów w e-sklepie.

4. Okres retencji danych: Dane przechowywane są przez czas trwania Profilu Kibica oraz przez okresy wymagane przepisami prawa (np. podatkowymi – do 5 lat po zakończeniu roku podatkowego). Dane historyczne (Punkty, Ranking) z zakończonych sezonów nie są automatycznie usuwane.

6. Odbiorcy danych: Dane mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym dane w imieniu Organizatora (dostawcy systemów IT, hostingu, systemu ticketingowego Roboticket, platformy e-commerce). Dane nie są przekazywane do państw trzecich poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.

6. Prawa Uczestników: Na podstawie RODO każdy Uczestnik ma prawo do:

- dostępu do swoich danych (art. 15 RODO);
- sprostowania danych (art. 16 RODO);
- usunięcia danych („prawo do bycia zapomnianym”) – art. 17 RODO; z zastrzeżeniem, że usunięcie danych może wiązać się z likwidacją Profilu Kibica i utratą Punktów;
- ograniczenia przetwarzania (art. 18 RODO);
- przenoszenia danych (art. 20 RODO);
- sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na prawnie uzasadnionym interesie (art. 21 RODO);
- wycofania zgody marketingowej w dowolnym momencie, bez wpływu na legalność przetwarzania przed jej wycofaniem;
- wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

7. Wycofanie zgody na Grywalizację jest możliwe zgodnie z §6 ust. 5 Regulaminu i skutkuje usunięciem zgromadzonych Punktów. Polityki Prywatności (zgody na Profil Kibica) nie można wycofać z poziomu aplikacji bez likwidacji konta.

8. Polityka Prywatności: Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych zawiera Polityka Prywatności dostępna na Platformie pod adresem <https://kspolonia.pl/polityka-prywatnosci/>

9. W rankingu publicznym dane Uczestników są anonimizowane zgodnie z §8 ust. 3 Regulaminu – wyświetlane jest wyłącznie imię i pierwsza litera nazwiska.



§12. Reklamacje

1. Uczestnik ma prawo złożyć reklamację dotyczącą nieprawidłowości w naliczaniu Punktów, błędów w Rankingu lub innych kwestii związanych z realizacją Grywalizacji.
2. **Sposób składania reklamacji:** Reklamacje można składać:
 - **drogą elektroniczną:** na adres e-mail marketing@kspolonia.pl
 - **pisemnie:** na adres siedziby Organizatora: Polonia Warszawa S.A., ul. Konwiktorska 6 lok. 205, 00-206 Warszawa.
3. **Termin składania reklamacji:** Reklamacje można składać w trakcie trwania Sezonu oraz w terminie 30 dni od dnia ogłoszenia wyników końcowych. Reklamacje złożone po tym terminie nie będą rozpatrywane.
4. **Treść reklamacji:** Reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko Uczestnika, adres e-mail przypisany do konta, dokładny opis problemu (w tym datę i rodzaj Aktywności) oraz żądanie Uczestnika.
5. **Rozpatrzenie reklamacji:** Organizator rozpatruje reklamacje w terminie 14 dni roboczych od daty jej otrzymania. Odpowiedź wysyłana jest na adres e-mail Uczestnika podany w reklamacji.
6. W przypadku nieuwzględnienia reklamacji Uczestnikowi przysługuje prawo dochodzenia roszczeń na drodze sądowej przed sądem właściwym miejscowo i rzeczowo zgodnie z przepisami Kodeksu postępowania cywilnego.
7. Organem uprawnionym do pozasądowego rozstrzygania sporów z konsumentami jest Inspekcja Handlowa (www.uokik.gov.pl). Uczestnik może skorzystać z platformy ODR: <https://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

§14. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1.06.2026
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. O zmianach Uczestnicy informowani będą na Platformie z co najmniej 14-dniowym wyprzedzeniem. Zmiany nie dotyczą Aktywności już naliczonych. Uczestnictwo w Grywalizacji po wejściu w życie zmian oznacza ich akceptację.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przerwy techniczne w działaniu Platformy lub systemów zewnętrznych (Roboticket, e-sklep, aplikacja mobilna), jeżeli wynikają one z przyczyn od niego niezależnych.
4. Wszelkie informacje o Grywalizacji zamieszczane w materiałach promocyjnych mają charakter wyłącznie informacyjny. W przypadku rozbieżności między materiałami promocyjnymi a Regulaminem, wiążące są postanowienia Regulaminu.
5. Prawem właściwym dla niniejszego Regulaminu jest prawo polskie.
6. Regulamin jest dostępny na Platformie pod adresem: https://kspolonia.pl/wp-content/uploads/polonia/Regulamin_Grywalizacji_KS_Polonia.pdf

KS Polonia Warszawa