

§1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Gry 2 Million Gold Event (2MGE) jest DOZE spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0001046175, posiadająca numer identyfikacji podatkowej (NIP) 6762646672 oraz numer REGON 525810126. Siedziba spółki znajduje się w Krakowie przy ul. Szlak 77/222, 31-153 Kraków. Kontakt z Organizatorem możliwy jest listownie na adres siedziby lub mailowo na adres doze@doze.pl.
2. Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w Grze 2MGE przeznaczonej dla określonych w nim grup odbiorców i organizowanym w wyznaczonym czasie.
3. Celem Gry 2MGE jest wyłonienie po jednym zwycięzcy w dwóch Kategoriach Wiekowych: 16-21 lat oraz powyżej 21 roku życia.
4. Gra 2MGE jest formą współzawodnictwa podzieloną na 5 Etapów. W zależności od Etapu polega ona na zakupie Produktów, udzielaniu odpowiedzi przez Uczestników na pytania zadawane przez Organizatora lub wykonywaniu zadań na zasadzie współzawodnictwa w ramach Konkurencji o charakterze intelektualno-sprawnościowym odbywających się na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie.
5. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, ani żadną inną formą Gry losowej, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych. Konkurs odbywa się zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie oraz zgodnie z przepisami powszechnie obowiązującego prawa.
6. Organizator oświadcza, że niniejszy Regulamin stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu przepisów Kodeksu Cywilnego.

§2 Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu przyjmuje się następujące znaczenie poszczególnych pojęć:

- 1) Aplikacja Żappka - aplikacja mobilna pod nazwą żappka, przeznaczona do zainstalowania na urządzeniu mobilnym z systemem operacyjnym Android lub iOS, za pomocą której można uczestniczyć w Programie żappka (tj. programie organizowanym i zarządzany przez Żabka Polska sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu). Program żappka prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i obowiązuje w sklepach działających pod oznaczeniem Żabka. Informacje na temat aplikacji mobilnej żappka (w tym wymogów technicznych, wersji Android/iOS, jakie musi spełnić urządzenie mobilne, na którym ma być zainstalowana aplikacja) oraz informacje na temat Programu żappka znajdują się na stronie internetowej pod adresem <https://www.zabka.pl/aplikacja-zappka>.
- 2) Dane osobowe - podane przez Uczestnika informacje stanowiące dane osobowe w rozumieniu Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia

27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).

- 3) Etap - poszczególne części Gry 2MGE, zawierające Konkurencje o charakterze współzawodnictwa o charakterze sprawnościowym lub umysłowym, wymienione w pkt. 4 – 8 lub polegające na spełnieniu warunków zakupu Produktów,
- 4) Etap 1 – KOD –Etap odbywający się w dniach 24.04.2024 r. – 7.05.2024 r. polegający na zakupie min. 2 Produktów (zakup min. 2 Produktów nie musi odbyć się w jednej transakcji) w sklepie sieci Żabka i zarejestrowaniu tego zakupu w aplikacji Żappka. Po dokonaniu zakupu min. 2 Produktów aplikacja Żappka wygeneruje unikalny kod uprawniający do udziału w Grze 2MGE (Kod Żappka). Zasady przyznawania Kodu Żappka określone są przez Żabka w ramach komunikacji w aplikacji Żappka. Każdy Uczestnik może wziąć udział w tym Etapie dwukrotnie. Kolejne zakupy Produktów nie generują kolejnych kodów. Etap nie ma limitu Uczestników.
- 5) Etap 2 - QUIZ – Etap odbywający się w dniach 24.04.2024 r. – 7.05.2024 r. na Platformie Online polegający na udzieleniu odpowiedzi na 10 pytań o charakterze zamkniętym. Każde pytanie zawiera pięć propozycji odpowiedzi. Tylko jedna z nich jest odpowiedzią prawidłową. Uczestnik może logować się wielokrotnie za pomocą danego Kodu Żappka i zmieniać swoje odpowiedzi. Zapisanie odpowiedzi i przesłanie Zgłoszenia, powoduje zablokowanie możliwości edycji odpowiedzi. Każdy Uczestnik może wziąć udział w tym Etapie dwukrotnie. Etap nie ma limitu Uczestników.
- 6) Etap 3 - KONKURS– Etap odbywający się w dniu 8.05.2024 w godzinach od 14:00 do 23:59 r. na Platformie Online polegający na udzieleniu odpowiedzi na 1 pytanie o charakterze otwartym. Każdy Uczestnik może wziąć udział w tym Etapie dwukrotnie. Etap nie ma limitu Uczestników.
- 7) Etap 4 - GRA MIEJSKA – Etap odbywający się w dniu 20.05.2024 r. dla Uczestników Kategorii Wiekowej B oraz 21.05.2024 r. dla Kategorii Wiekowej A w miejscu wskazanym przez Organizatora lub Prowadzącego w zawiadomieniu o zakwalifikowaniu do Etapu 4 polegający na udziale w Konkurencjach o charakterze sprawnościowo-intelektualnych, których zasady określone są przez Prowadzącego. Etap ma limit 777 Uczestników w każdej Kategorii Wiekowej.
- 8) Etap 5 - FINAŁ – Etap odbywający się w dniu 22.05.2024 r. dla obydwu Kategorii Wiekowych w miejscu wskazanym przez Organizatora lub Prowadzącego w zawiadomieniu o zakwalifikowaniu do Etapu 5, polegający na udziale w Konkurencjach o charakterze sprawnościowo-intelektualnych, których zasady określone są przez Prowadzącego. Etap ma limit 100 Uczestników w każdej Kategorii Wiekowej. Etap 5 jest ostatnim Etapem i jego zwycięzca jest Zwycięzcą Gry2MGE.
- 9) Gra – Gra 2MGE.
- 10) Gra 2MGE - oznacza konkurs przeprowadzany przez Organizatora w terminie i na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.
- 11) Kod Żappka – kod jaki Uczestnik uzyskuje w ramach 1 Etapu przez Aplikację ŻAPPKA, uprawniający do wysłania Zgłoszenia i wzięcia udziału w Gra 2MGE, Warunkiem zdobycia Kodu Żappka jest zakup min. 2 Produktów w sklepie sieci Żabka i

- zarejestrowanie tego zakupu w Aplikacji Żappka. Po dokonaniu zakupu min. 2 Produktów aplikacja Żappka wygeneruje unikalny kod uprawniający do udziału w Grze 2MGE (Kod Żappka).
- 12) Jury - wyznaczona przez Organizatora grupa osób oceniająca wykonanie Konkurencji przez Uczestników w zakresie poszczególnych Konkurencji i decydująca o zaliczeniu danego Etapu.
 - 13) Kategoria Wiekowa – podział Uczestników na dwie grupy, w zależności od posiadanego wieku na dzień 24.04.2024 r. Organizator wprowadza dwie kategorie wiekowe: a.) od 16 do 21 lat, b.) powyżej 21 roku życia. Gra przeprowadzana jest odrębnie dla każdej Kategorii Wiekowej.
 - 14) Kodeks Cywilny – ustawa Kodeks cywilny (Dz.U. 1964 Nr 16, poz. 93, t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 1610).
 - 15) Komisja Konkursowa – wyznaczona przez Organizatora grupa osób oceniająca wykonanie Konkurencji przez Uczestników w zakresie zgodności wykonywanych Konkurencji z zasadami opisanymi w Regulaminie.
 - 16) Konkurencja – zadanie wchodzące w skład danego Etapu o charakterze sprawnościowym lub intelektualnym. Wyniki osiągnięte w danej konkurencji będą podstawą kwalifikacji do dalszych Etapów lub otrzymania Nagrody Głównej lub Nagrody Dodatkowej.
 - 17) Licencjobiorca – Organizator, Prowadzący, Żabka - każdy z nich z osobna uprawnieni do korzystania z licencji, o której mowa w §9 oraz upoważnieni do rozpowszechnienia wizerunku, o którym mowa w §10.
 - 18) Nagroda Główna – kruszec złota próby 999,9 w formie sztabek o wartości 1.000.000,00 zł (jeden milion złotych 00/100). Łączna suma obu wartości Nagród Głównych wynosi 2.000.000,00 zł (dwa miliony złotych 00/100), a ich wartość liczona jest na dni: 26.03.2024 do wartości 580 000,00 zł (pięćset osiemdziesiąt tysięcy złotych 00/100), 28.03.2024 do wartości 580 000,00 zł (pięćset osiemdziesiąt tysięcy złotych 00/100), 03.04.2024 do wartości 840 000,00 zł (osiemset czterdzieści tysięcy złotych 00/100). Dalej używana również pod wyrażeniem Nagroda.
 - 19) Nagroda Dodatkowa – wszystkie inne nagrody przyznawane Uczestnikom za udział w Konkursie poza Nagrodą Główną. Nagrodą Dodatkową jest wartość pieniężna należnego podatku dochodowego za wygrane w konkursach. Wartość ta obejmuje zarówno wartość Nagrody Głównej jak i Nagrody Dodatkowej i wynosi 111.000,00 zł (sto jedenaście tysięcy złotych 00/100). Łączna suma obu wartości Nagród Dodatkowych wynosi 222.000,00 zł. Dalej używana również pod wyrażeniem Nagroda.
 - 20) Produkt – dowolny produkt marki „Doze” zakupiony w dniach 24.04.2024 r. – 7.05.2024 r. w sieci sklepów Żabka, których zakup zarejestrowany został w Aplikacji Żappka.
 - 21) Organizator - DOZE spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0001046175, posiadająca numer identyfikacji podatkowej (NIP) 6762646672 oraz numer REGON 525810126. Siedziba spółki znajduje się w Krakowie przy ul. Szlak 77/222, 31-153 Kraków.

- 22) Platforma Online - bezpłatny serwis online pod adresem www.doze2mln.pl, w ramach którego Uczestnik zgłasza swój udział w Grze oraz przeprowadzany jest Etap 2 i 3.
- 23) Prowadzący - podmiot odpowiedzialny za organizację techniczną i administracyjną Etapu 4 oraz Etapu 5 tj. TTA GROUP sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, ul. Robotnicza 50, 53-308 Wrocław, nr KRS 0000695968, NIP 8952159692, REGON 368326713.
- 24) Regulamin – oznacza niniejszy dokument jako jedyny określający zasady i warunki organizacji oraz udziału w konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników. Wszelkie materiały reklamowe i promocyjne mają wyłącznie charakter informacyjny. Materiały reklamowe oraz wygląd nagród znajdujących się na materiałach reklamowych mają wyłącznie charakter poglądowy. Wygląd nagród użytych w materiałach reklamowych może nie odzwierciedlać wyglądu nagrody w rzeczywistości.
- 25) Uczestnik - każda osoba fizyczna, która zaakceptowała Regulamin, biorąca udział w Grze 2MGE. Uczestnicy będą podzieleni na dwie kategorie wiekowe tj. od 16 do 21 lat oraz od 21 lat.
- 26) Zgłoszenie - oświadczenie woli osoby fizycznej wyrażone formie elektronicznej za pośrednictwem Platformy Online, poprzez podanie niezbędnych Danych Osobowych.
- 27) Zwycięzca – osoba zdobywająca Nagrodę Główną na podstawie osiągniętych wyników osiągniętych w ramach Konkurencji. Gra 2MGE przewiduje dwóch Zwycięzców po jednym z każdej Kategorii Wiekowej.
- 28) Żabka – podmiot odpowiedzialny za obsługę techniczną i administracyjną Etapu 1 i Etapu 2, tj. Żabka Polska sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, Stanisława Matyi 8, 61-586 Poznań, Polska, KRS 0000636642, NIP 5223071241, REGON 365388398.

§3 Uczestnicy

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze 2MGE jest ukończenie 16 lat na dzień 24.04.2024 r. Uczestnikami mogą być także osoby fizyczne prowadzące działalność gospodarczą zawierająca umowę zakupu Produktów bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, jeżeli z treści tej umowy wynika, że nie posiada ona dla niej charakteru zawodowego, o których mowa w art. 385⁵ Kodeksu Cywilnego.
2. Udział osoby poniżej 18 roku życia w Etapie 1 jest równoznaczny z oświadczeniem, iż osoba ta posiada zgodę swojego przedstawiciela ustawowego na udział w Grze 2MGE. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji udzielenia tej zgody na każdym Etapie włącznie z przyznaniem Nagrody. Zgoda przedstawiciela ustawowego jest udzielana na formularzu stanowiącym Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu. Zgoda ta może zostać udzielona w formie co najmniej dokumentowej.
3. Z udziału w Grze 2MGE wyłączone są osoby poniżej 16 roku życia oraz częściowo lub całkowicie ubezwłasnowolnione. Organizator nie zastrzega górnej granicy wiekowej.
4. Udział w Grze 2MGE jest dobrowolny i jest równoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
5. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, Prowadzącego oraz Żabki. Za pracowników uważa się także osoby wykonujące pracę na podstawie dowolnego rodzaju umowy w szczególności umowy świadczenia usług oraz umowy o dzieło.

Uczestnikami nie mogą być także osoby bliskie ww. osobom, tj. małżonkowie, wstępni oraz zstępni, rodzeństwo powinowaci do 4 stopnia, osoby przysposobione oraz osoby pozostające we wspólnym pożyciu.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie danych nieprawdziwych lub użycia danych osób trzecich. Podanie takich danych skutkować będzie brakiem możliwości udziału, dyskwalifikacją w Grze 2MGE, a w przypadku jej zakończenia utratą prawa do Nagrody Dodatkowej oraz Nagrody Głównej.
7. Udział w Grze 2MGE jest możliwy dla osób zamieszkałych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, niezależnie od posiadanego obywatelstwa. Platforma Online, Regulamin oraz sam przebieg Gry 2MGE będą realizowane wyłącznie w języku polskim.
8. Każdy Uczestnik może użyć dwóch osobnych Kodów Żappka i dokonać dwukrotnego Zgłoszenia, po jednym Zgłoszeniu na jeden Kod Żappka. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji poszczególnych Zgłoszeń w celu sprawdzenia spełnienia warunków Regulaminu przez Uczestnika. Jeżeli Uczestnik dokona dwóch Zgłoszeń i oba te Zgłoszenia zostaną finalnie zakwalifikowane do Etapu 4, Organizator zastrzega, że wybrane zostanie tylko jedno z tych Zgłoszeń. Jeżeli Uczestnik dokona więcej niż dwóch Zgłoszeń, to Organizator zastrzega prawo anulowania dowolnego z nich do powyżej wskazanego limitu.
9. Uczestnictwo w Grze 2MGE jest nieodpłatne.
10. Organizator nie odpowiada za jakiegokolwiek okoliczności związane z uzyskaniem Kodu Żappka.
11. Gra 2MGE prowadzona jest odrębnie w dwóch Kategoriach Wiekowych:
 - a) Kategoria A: 16-21 lat;
 - b) Kategoria B: Starsi niż 21 lat.
12. Ustalenie wieku Uczestnika oraz zakwalifikowanie go do Kategorii Wiekowej następuje na dzień 24.04.2024 r.
13. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, iż niektóre Konkurencje, ze względu na swój charakter, wymagają sprawności fizycznej oraz intelektualnej. Takie działania nie stanowią przejawu dyskryminacji Organizatora, a wynikają wyłącznie z charakteru Gry 2MGD.
14. Do udziału w Etapie 1 konieczne jest posiadanie urządzenia mobilnego zgodnego warunkami korzystania z Aplikacji Żappka. Organizator ma prawo do dyskwalifikacji Uczestnika naruszającego regulamin programu lojalnościowego Aplikacji Żappka.
15. Do udziału w Etapie 2 i Etapie 3 konieczne jest posiadanie urządzenia, posiadającego możliwość łączenia się z Internetem, będącego kompatybilnym ze Platformą Online, zdolnego do odtworzenia na nim Platformy Online, a także zdolnego do prawidłowej obsługi Platformy Online.
16. Do udziału w Etapie 4 i 5 konieczne jest posiadanie telefonu komórkowego lub innego urządzenia o charakterze przenośnym, posiadającego możliwość łączenia się z Internetem, odbierania i wykonywania połączeń telefonicznych. odbierania i nadawania sms.

17. Organizator nie odpowiada za niewłaściwe działanie urządzeń, połączenia Internetowego, złośliwego oprogramowania wyrządzającego niepożądane zmiany w urządzeniu Uczestnika oraz innych sytuacji niezależnych od Organizatora.
18. Zabrania się korzystania z kont Platformy Online innych Uczestników oraz udostępniania swojego konta innym osobom lub podmiotom.
19. Zakazuje się Uczestnikom oraz osobom dokonującym Zgłoszenia dostarczania treści i działania niezgodnych z celem Gry 2MGE.
20. Organizator zakazuje działań i zaniechań Uczestnika, sprzecznych z prawem, niezgodnych z dobrymi obyczajami, dyskryminujących, obrażających uczucia religijne, lub uczucia dotyczące m.in. przynależności etnicznej, narodowej czy seksualnej oraz innych wszelkich zachowań naruszających prawa osób trzecich.
21. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania Uczestników naruszających zasady Regulaminu i norm prawa powszechnie obowiązującego.
22. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w dowolnym momencie nie wyłączając chwili wręczenia Nagrody Głównej i Nagrody Dodatkowej. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu okaże się, że Uczestnik nie spełnił wymogów Regulaminu Organizatorowi przysługiwać prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika.

§5 Przebieg Gry 2MGE

1. Gra podzielona jest na 5 etapów:
 - a) Etap 1 - KOD;
 - b) Etap 2 – QUIZ;
 - c) Etap 3 – KONKURS;
 - d) Etap 4 - GRA MIEJSKA;
 - e) Etap 5 – FINAŁ.
2. Po każdym z Etapów prowadzona jest selekcja Uczestników mająca na celu wybór poszczególnych z nich jako zakwalifikowanych do kolejnych Etapów. Selekcja w Etapie 5 FINAŁ ma na celu wyłonienie Zwycięzcy Gry 2MGE w każdej Kategorii wiekowej. Organizator poinformuje Uczestników zakwalifikowanych do kolejnego Etapu oraz Zwycięzcę Gry MDG o tym fakcie na podany w Zgłoszeniu nr telefonu lub adres e-mail.
3. Etap 1 polega na zakupie min. 2 Produktów zgodnie z opisem zawartym w §2 pkt 4) Regulaminu. Warunkiem przejścia do Etapu 2 jest uzyskanie i zarejestrowanie Kodu Żappka na Platformie Online. Etap 1 nie ma limitu uczestników. Każdy Uczestnik może wygenerować maksymalnie dwa Kody Żappka i tym samym wziąć udział dwukrotnie w Etapie 1.

4. Etap 2 polega na udziale w Konkurencji składającej się z 10 pytań zgodnie z opisem zawartym w §2 ust. 5 Regulaminu. Warunkiem przejścia do Etapu 3 jest poprawna odpowiedź na wszystkie 10 pytań. Fakt wyświetlania kolejnych pytań nie przesądza o tym, że wcześniejsze odpowiedzi udzielone są prawidłowo. Etap 2 nie ma limitu uczestników. Każdy Uczestnik może wziąć udział dwukrotnie w Etapie 2.
5. Etap 3 polega na udziale w Konkurencji składającej się z jednego zadania o charakterze otwartym zgodnie z opisem zawartym w §2 ust. 6 Regulaminu. Warunkiem przejścia do Etapu 4 jest pozytywna ocena dokonana przez Jury. Etap 3 nie ma limitu Uczestników, ale jedynie 777 z nich z każdej Kategorii Wiekowej zostanie zaproszonych do Udziału w Etapie 4. Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia innych Uczestników, niezakwalifikowanych wstępnie do Etapu 4 w sytuacji, w której z jakiegokolwiek powodu poszczególni Uczestnicy przez nie będą mogli wziąć w nim udziału.
6. Ocena Jury ma charakter wyłącznie uznaniowy i podejmowana jest w oparciu o swobodną decyzję jego członków i nie wymaga uzasadnienia. Jury bierze pod uwagę m.in. pomysłowość, kreatywność, oryginalność oraz niepowtarzalność odpowiedzi. Uczestnikowi nie przysługuje prawo kwestionowania ani odwołania od decyzji Jury, która ma charakter ostateczny. Uczestnicy zostaną powiadomieni o decyzji Jury w sposób mailowy lub sms-owy na adres poczty elektronicznej lub nr telefonu podany w Zgłoszeniu.
7. Etap 4 polega na udziale w Konkurencjach przygotowanych i przeprowadzonych przez Prowadzącego zgodnie z opisem zawartym w §2 ust. 7. Etap 4 ma limit 777 Uczestników w każdej Kategorii Wiekowej. O przebiegu, zaliczeniu i zwycięstwie w danej Konkurencji decyduje Prowadzący. Do udziału w Etapie 5 zostanie zaproszonych 100 Uczestników z każdej Kategorii Wiekowej.
8. Etap 5 polega na udziale w Konkurencjach przygotowanych i przeprowadzonych przez Prowadzącego zgodnie z opisem zawartym w §2 ust. 8. Etap 5 ma limit 100 Uczestników w każdej Kategorii Wiekowej. O przebiegu, zaliczeniu i zwycięstwie w danej Konkurencji decyduje Prowadzący. W każdej Kategorii Wiekowej może być tylko jeden Zwycięzca.
9. Organizator nie zapewnia transportu do miejsca rozgrywania Etapu 4 i Etapu 5. Uczestnik jest zobowiązany do przybycia na miejsce najpóźniej na 60 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia rozgrywki. Uczestnik ma obowiązek posiadania przy sobie dokumentu zawierającego zdjęcie, potwierdzającego jego tożsamość (np. dowód osobisty, prawo jazdy, legitymacja szkolna, paszport) oraz jeżeli to konieczne, pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego na udział w Grze 2MGE.
10. Osoby zakwalifikowane do Etapu 4, są zobowiązane do dnia 17.05.2024 potwierdzić udział w tym Etapie Konkursu, klikając w odpowiedni link otrzymany w wiadomości email Organizatora o zakwalifikowaniu się do ETAPU. Brak potwierdzenia uczestnictwa w wyznaczonym terminie skutkować będzie dyskwalifikacją Uczestnika.
11. Uczestnicy biorący udział w Etapie 4 lub Etapie 5, przed ich rozpoczęciem otrzymają od Organizatora wiadomość e-mail zawierającą zasady przeprowadzanych

- Konkurencji. Uczestnicy mają prawo do kierowania pytań odnośnie przebiegu Konkurencji wyłącznie do Prowadzącego w dniu ich przeprowadzenia.
12. W przypadku, w którym przed rozpoczęciem jakiegokolwiek Etapu rozgrywanego z limitem Uczestników którykolwiek z zakwalifikowanych Uczestników nie mógł wziąć udziału w tym etapie, Organizator zastrzega prawo zaproszenia innych Uczestników Uczestnicy, którzy zostaną powiadomieni o zakwalifikowaniu do kolejnych Etapów w sposób mailowy lub sms-owy na adres poczty elektronicznej oraz lub nr telefonu podany w Zgłoszeniu. Potwierdzeniem zakwalifikowania do Etapu 2 jest wygenerowanie Kodu Żappka.
 13. Organizator może rozegrać Etap 4 oraz Etap 5 z mniejszą ilością Uczestników, jeśli z jakichkolwiek powodów nie mogą oni w nim uczestniczyć. Decyzję w tym zakresie podejmuje Organizator. Przed rozpoczęciem każdego z tych Etapów Organizator lub Prowadzący poinformuje Uczestników o liczbie Uczestników.
 14. Organizator podczas Gry 2MGE może poinformować Uczestników o zmianie reguł danej Konkurencji w sposób ustny, dokumentowy na podany nr telefonu lub adres – e-mail.

§6 Zasady szczególne poszczególnych Etapów

1. Uczestnik zobowiązuje się przed rozpoczęciem Etapu 4, do:
 - a. okazania identyfikatora przesłanego przez Organizatora drogą mailową, który upoważnia Uczestnika do wzięcia udziału w Grze 2MGE;
 - b. okazania dowodu tożsamości lub innego dokumentu ze zdjęciem potwierdzającego dane i wiek Uczestnika;
 - c. dostarczenia podpisanego oświadczenia przedstawiciela ustawowego niepełnoletniego Uczestnika –Załącznika nr 1 dla niepełnoletnich Uczestników Kategorii Wiekowej A;
 - d. podpisania oświadczenia Uczestnika - Załącznika nr 2 dla Uczestników Kategorii Wiekowej B;
 - e. akceptacji niniejszego Regulaminu Gry 2MGE.
2. Uczestnik po rejestracji na miejscu startu Etapu 4, otrzyma swój indywidualny numer startowy i kartę Uczestnika z numerem startowym, która będzie stanowiła identyfikację Uczestnika podczas przeprowadzania Etapów 4 i 5.
3. Numer startowy należy umieścić na wierzchniej odzieży Uczestnika, w widocznym miejscu, na klatce piersiowej, tak by był widoczny podczas rozgrywania całego Etapu 4 i 5.
4. Uczestnik zobowiązuje się podczas Gry 2MGE do przestrzegania wszystkich jej zasad, w tym szczególności zasad fair-play oraz wykonywania poleceń Organizatora lub Prowadzącego.
5. Uczestnik podczas Gry 2MGE zobowiązuje się do:
 - a. Niezrywania, niezasłaniania, nieniszczenia elementów stanowiących element Gry 2MGE i nieingerowania w żaden inny sposób utrudniający przeprowadzenie Konkurencji;

- b. Nieprzeszkadzania innym Uczestnikom podczas przeprowadzenia Konkurencji;
 - c. Nieingerowania w działania i decyzje Organizatora lub Prowadzącego;
 - d. Udziału w Grze 2MGE nie będąc pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych podobnie działających środków;
 - e. Wykonywania poleceń Organizatora lub Prowadzącego, które dotyczą organizowanej Gry 2MGE jak i zasad bezpieczeństwa;
 - f. Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i dobrych zasad kultury osobistej;
 - g. Niekorzystania z jakichkolwiek przedmiotów niedopuszczonych wyraźnie przez Organizatora lub Prowadzącego, a w tym w szczególności środków transportu takich jak hulajnóg, rowerów i innych środków transportu;
 - h. Niekontynuowanie Gry 2MGE w przypadku dyskwalifikacji oraz natychmiastowego opuszczenia miejsca rozgrywki;
 - i. Nieopuszczania miejsca zakończenia/rozpoczęcia danego Etapu bez zgody Organizatora;
 - j. Stawienia się na starcie Gry 2MGE samodzielnie lub w towarzystwie nie więcej niż jednego przedstawiciela ustawowego (co dotyczy wyłącznie Uczestników niepełnoletnich w dniu rozgrywania danego Etapu);
 - k. Nieużywania agresji w jakiegokolwiek formie podczas Gry 2MGE.
6. Uczestnik zobowiązany jest posiadać przy sobie naładowany i sprawny telefon z dostępem do Internetu oraz zaktualizowaną przeglądarkę internetową.
 7. Uczestnik zobowiązuje się do prawidłowego ubioru najlepiej sportowego na czas trwania Gry 2MGE.
 8. Organizator nie odpowiada za niedogodności techniczne po stronie Uczestnika, a które nie leżą po stronie Organizatora np. brak sieci, problemu z telefonem, nieotrzymanie wiadomości.

§7 Zasady bezpieczeństwa

1. Niedozwolone jest używanie przedmiotów, które mogą być niebezpieczne dla innych Uczestników. Ostateczną decyzję o dopuszczeniu danego przedmiotu podejmuje Organizator lub Prowadzący. Uczestnicy nie mogą brać udziału w Grze 2MGE będąc ubranym w biżuterię, w szczególności w łańcuszkach lub kolczykach. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbek na zdrowiu powstały w wyniku noszenia niedozwolonych ozdób, jak również nie ponosi odpowiedzialności za ich zgubienie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do udzielenia pierwszej pomocy medycznej lub wykonania innych zabiegów medycznych, także transportu Uczestnika poszkodowanego w bezpieczne miejsce personelowi medycznemu i paramedycznemu zatrudnionemu w imieniu Organizatora.
3. Ze względu na charakter Gry 2MGE, każdy z Uczestników został poinformowany, że skutkiem współzawodnictwa będącego elementem poszczególnych Konkurencji mogą być ewentualne zadrapania, otarcia i inne kontuzje (ryzyko sportowe). Uczestnik oświadcza, że ryzyko to rozumie i je akceptuje. Organizator nie ponosi

- odpowiedzialności za urazy będące następstwem zmaterializowania się ryzyka sportowego.
4. Organizator informuje, iż nie zapewnia żadnego ubezpieczenia na życie, zdrowotnego lub od odpowiedzialności cywilnej z tytułu choroby, wypadku, odniesienia obrażeń, poniesienia śmierci lub poniesienia jakichkolwiek strat bądź szkód, jakie mogą wystąpić w związku z obecnością lub uczestnictwem w Grze 2MGE.
 5. Organizator zobowiązuje się do rzetelnego wykonania wszystkich obowiązków wynikających z Gry 2MGE z poszanowaniem przepisów prawa, wykorzystując w tym celu wszystkie posiadane możliwości, a także mając na względzie dobrostan Uczestników.
 6. Organizator ma prawo odmówić udziału w Grze 2MGE osobom, które nie stosują się do wskazówek obsługi lub co do których istnieje podejrzenie, że są pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych podobnie działających środków.
 7. Udział w Grze 2MGE niewskazany jest osobom cierpiącym na jakiegokolwiek schorzenia zarówno o charakterze stałym jak i przejściowym, a w szczególności na dysfunkcje narządów ruchu, klaustrofobię, epilepsję oraz będącym w trakcie leczenia psychiatrycznego. Organizator nie weryfikuje stanu zdrowia Uczestników.
 8. Uczestnicy odpowiadają za wyposażenie przekazane im przez Organizatorów i biorą za nie odpowiedzialność finansową.
 9. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa i podporządkowania się decyzjom Organizatora lub Prowadzącego.

§8 Nagrody

1. Zwycięzcom Gry 2MGE w każdej Kategorii Wiekowej, którzy spełnią wszystkie warunki udziału oraz wygrają Grę przyznane zostaną po jednej Nagrodzie Głównej i jednej Nagrodzie Dodatkowej.
2. Nagroda Główna nie podlega wymianie na ich równowartość pieniężną ani na inne świadczenia. Zwycięzca nie ma prawa zrzeczenia się części Nagrody Głównej ani części Nagrody Dodatkowej ani cesji prawa do niej. Jakiegokolwiek zrzeczenie się Nagrody lub cesja prawa do niej będzie traktowane jako zrzeczenie się całości Nagrody.
3. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
4. W związku z obowiązkiem zapłaty zryczałtowanego podatku dochodowego od Nagród w Konkursie, do Nagrody Głównej zostanie przyznana Nagroda Dodatkowa odpowiadająca wysokości podatku obciążającego Zwycięzcę zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych. Nagroda Dodatkowa nie podlega wypłacie w gotówce i zostanie przeznaczona na zapłatę podatku dochodowego.
5. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Nagroda Główna zostanie zwrócona (np. z związku ze zrzeczeniem się, następczą dyskwalifikacją itp.) pozostałym Uczestnikom nie przysługuje prawo do otrzymania Nagrody Głównej. W takiej sytuacji Nagroda Główna pozostanie własnością Organizatora.
6. Odbiór Nagrody nastąpi w miejscu i czasie wskazanym przez Organizatora, ale nie później niż 22.05.2024 r. Wydanie Nagrody może odbyć się poprzez jej zdeponowanie

w banku. Jeżeli z jakichkolwiek powodów odbiór Nagrody nie będzie możliwy, to odbiór ten powinien nastąpić do dnia 31.12.2024 r. w siedzibie Organizatora. Jeśli Zwycięzca nie stawi się po odbiór Nagrody we wskazanym terminie oznaczać to będzie zrzeczenie się Nagrody.

§9 Prawa autorskie

1. Uczestnik konkursu udziela Licencjobiorcom nieodpłatnej i nieograniczonej w czasie licencji na korzystanie z utworu stanowiącego odpowiedź na pytanie Etapu 3.
2. Uczestnik oświadcza, że jest wyłącznym autorem utworu i przysługują mu do niego pełne prawa autorskie.
3. Uczestnik niniejszym udziela Organizatorowi nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji na wykorzystanie Utworu, zarówno w całości jak i w części, przez wszelkie dostępne środki oraz w dowolnej formie. W zakresie niniejszej licencji wlicza się możliwość kopiowania Utworu techniką kserograficzną, cyfrową, drukarską oraz innych technik reprodukcji.
4. Licencja obejmuje również prawo do rozpowszechniania Utworu lub jego kopii w dowolny sposób, w tym poprzez publiczne wystawienie, prezentację, odtworzenie, nadawanie, reemitowanie oraz udostępnianie publiczne w taki sposób, by każdy mógł uzyskać do niego dostęp w miejscu i czasie według własnego wyboru, włączając w to dystrybucję w Internecie oraz możliwość udzielania sublicencji na warunkach ustalonych przez Organizatora.
5. Uczestnik przyznaje Organizatorowi prawo do wykorzystania Utworu w ramach jego działalności gospodarczej, co obejmuje nieograniczone korzystanie z Utworu lub jego kopii we wszelkich formach związanych z tą działalnością.
6. Niniejsza licencja uprawnia Organizatora do nieograniczonego tworzenia kopii Utworu w każdej formie i technice, włączając fotokopie, kserokopie, zapisy cyfrowe, oraz inne metody reprodukcji, a także do przechowywania tych kopii w pamięci komputerów i wykorzystywania w sieciach informatycznych.
7. Licencja upoważnia również do tłumaczenia Utworu, adaptacji, zmiany układu oraz dokonywania innych zmian w Utworze.
8. Organizator ma prawo do wykonywania zależnych praw autorskich do Utworu w zakresie niezbędnym dla wykorzystania Utworu na wskazanych polach eksploatacji, w tym do dokonywania modyfikacji Utworu.
9. Uczestnik gwarantuje, że Utwór nie zawiera wad prawnych i ponosi pełną odpowiedzialność względem Organizatora za wszelkie roszczenia osób trzecich dotyczące naruszenia praw do Utworu lub innych praw.
10. Akceptując Regulamin, Uczestnik przyjmuje do wiadomości oraz wyraża zgodę, że za udzielenie niniejszej Licencji oraz za korzystanie z Utworu na każdym innym polu eksploatacji nie otrzyma wynagrodzenia.
11. Organizator nie jest zobowiązany do rozpowszechniania Utworu lub wykorzystywania Utworów.
12. W przypadku roszczeń osób trzecich wobec Organizatora dotyczących Utworu, Uczestnik zobowiązuje się do podjęcia wszelkich działań mających na celu ochronę

Organizatora, w tym do wstąpienia do toczących się postępowań w miejsce Organizatora oraz do naprawienia szkody, w tym pokrycia kosztów i wydatków poniesionych przez Organizatora w celu ochrony jego praw.

§10 Wykorzystanie wizerunku

1. Uczestnik wyraża nieodwołaną zgodę na utrwalanie, modyfikację oraz rozpowszechnianie jego wizerunku poprzez Licencjobiorców.
2. Zgoda obejmuje rozpowszechnianie za pomocą środków komunikacji elektronicznej w tym szczególności strony internetowej (w tym serwisy streamingowe, a w tym kanał Budda.TV dostępny pod adresem: <https://www.youtube.com/@BuddaTV>), aplikacje internetowe, pocztę elektroniczną, komunikatory, przekaz telewizyjny i radiowy oraz za pomocą środków materialnych, w tym szczególności plakaty, broszury, ulotki. Zgoda nie jest ograniczona ani terytorialnie, ani czasowo.
3. Wizerunek obejmuje zarówno wygląd Uczestnika jak i jego utrwalony głos.
4. Uczestnik zrzeka się prawa do odwołania zgody.
5. Utrwaleniem jest każde zapisanie wizerunku na nośniku materialnym lub w postaci cyfrowej, które nastąpiło w czasie trwania Gry 2MGE lub w związku z jej przeprowadzaniem.
6. Modyfikacją wizerunku jest każda ingerencja w pierwotnie zarejestrowany wizerunek, która nastąpiła w celu dostosowania wyglądu lub brzmienia Uczestnika do potrzeb określonych przez dowolnego z Licencjobiorców, w szczególności nałożenie cyfrowej charakteryzacji, a także w celu dostosowania wyglądu lub brzmienia Uczestnika do potrzeb związanych z rozpowszechnianiem wizerunku, w szczególności stosowanie przycięć.
7. Wszystkie ww. czynności mogą być dokonywane w dowolnej ilości, przy wykorzystaniu dowolnych technologii i sposobów, z użyciem dowolnych materiałów i przedmiotów. Decyzje dotyczące wszystkich wymienionych zmiennych i cech charakteryzujących te czynności podejmuje samodzielnie każdy z Licencjobiorców bez udziału Uczestnika oraz bez konieczności udzielenia uprzedniej zgody przez Uczestnika ponad tę, która wynika z zapisów niniejszego Regulaminu.
8. Wykorzystanie przez Organizatora wizerunku stanowi przetwarzanie danych osobowych w rozumieniu RODO, które jest realizowane zgodnie z § 13 Regulaminu.

§11 Dyskwalifikacja

1. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestnika w dowolnym momencie w sytuacjach przewidzianych w Regulaminie, a ponadto w przypadku:
 - a) naruszenia prawa;
 - b) naruszenia postanowień Regulaminu;
 - c) zachowania (zawinionego lub niezawinionego) Uczestnika zagrażającego zdrowiu innych osób;
 - d) zachowania Uczestnika, który nie stosuje się do wskazówek lub poleceń Organizatora lub Prowadzącego;

- e) zaistnienia podejrzenia, że Uczestnik znajduje się pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych podobnie działających środków;
 - f) korzystania przez Uczestnika z jakiegokolwiek pomocy, podczas Konkurencji, kiedy nie zostało to jasno dopuszczone podczas danej Konkurencji lub Etapu Gry 2MGE,
 - g) korzystania ze środków transportu, chyba, że zostało to jasno dozwolone podczas danej Konkurencji,
 - h) niewykonanie danego zadania zgodnie z jego zasadami, co dotyczy także czasu jego wykonania;
 - į) organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestnika w sytuacjach, w których w jakikolwiek sposób zachowanie lub zaniechanie Uczestnika mogłoby zagrozić bezpieczeństwu Uczestnika lub innych osób.
2. Dyskwalifikacja może mieć miejsce na każdym Etapie Konkursu, włącznie z wyłonieniem Zwycięzcy.
 3. Dyskwalifikacja jest ostateczna, a Uczestnikowi nie przysługuje prawo odwołania. Dyskwalifikacja może nastąpić w każdej formie, w tym ustnej i jest skuteczna natychmiast po poinformowaniu o niej w dowolnej formie Uczestnika.
 4. W przypadku dyskwalifikacji Uczestnik jest zobowiązany do natychmiastowego opuszczenia terenu rozgrywania Gry 2MGE. Nie jest on już uprawniony do kolejnego Zgłoszenia.

§12 Siła wyższa, zmiana Regulaminu

1. Organizator jest uprawniony do zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmiana Regulaminu ma skutek wyłącznie wobec Uczestników biorących aktualnie udział w Grze 2MGE i nie ma mocy wstecznej, chyba że wynika to wprost z zmienionej treści Regulaminu lub istoty zmiany.
2. O zmianie Regulaminu, w tym daty wejścia w życie nowych postanowień Uczestnik zostanie poinformowana za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres podany w Zgłoszeniu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe za wystąpienia siły wyższej tj. zdarzenie zewnętrzne, niezależne od Organizatora, którego nie dało się przewidzieć i któremu nie dało się zapobiec jak np. wojny, strajki, kataklizmy naturalne, czy epidemie.

§13 Klauzula informacyjna

1. Współadministratorami danych osobowych Uczestników są:
 - a) DOZE spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0001046175, posiadająca numer identyfikacji podatkowej (NIP) 6762646672 oraz numer REGON 525810126. Siedziba spółki znajduje się w Krakowie przy ul. Szlak 77/222 31-153 Kraków;
 - b) Żabka Polska sp. z o.o., wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0000636642, posiadająca numer identyfikacji podatkowej (NIP) 5223071241 oraz

- numer REGON 365388398. Siedziba spółki znajduje się w Poznaniu przy ul. Stanisława Matyi 8, 61-586 Poznań;
- c) TTA GROUP sp. z o.o. wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod nr 0000695968, posiadająca numer identyfikacji podatkowej (NIP) 8952159692, numer REGON 368326713. Siedziba spółki znajduje się we Wrocławiu przy ul. Robotnicza 50, 53-308 Wrocław.
 2. We wszelkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych drogą można występować drogą elektroniczną na adres e-mail: doze@doze.pl lub pisemnie na adres siedziby Organizatora.
 3. Współadministratorzy przetwarzają dane w celu:
 - a. realizacji obowiązków prawnych w zakresie przepisów podatkowych i rachunkowych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO);
 - b. budowania pozytywnego wizerunku Współadministratorów poprzez wykorzystanie wizerunku Uczestników w materiałach promocyjnych (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO);
 - c. umożliwienia kontaktu Uczestnikami, co stanowi prawnie uzasadniony interes Współadministratorów (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO);
 - d. podejmowania działań w celu realizacji Gry 2MGE, ustalenia, dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami, co stanowi prawnie uzasadniony interes Współadministratorów (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
 4. Podanie przez Uczestnika Konkursu danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do wzięcia udziału w Konkursie i wydania nagród.
 5. W każdej chwili Uczestnikom przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych na podstawie uzasadnionego interesu Współadministratora. Współadministrator zaprzestanie przetwarzać w tych celach, chyba, że będzie w stanie wykazać, że istnieją ważne prawnie uzasadnione podstawy, które są nadrzędne wobec interesów, praw i wolności Uczestników lub dane będą niezbędne do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń.
 6. Dane przetwarzane będą nie krócej niż przez okres trwania Gry 2MGE, a następnie przez okres wyegzekwowania ewentualnych roszczeń wynikających z Gry 2MGE lub do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń, w zależności od tego, które ze zdarzeń nastąpi wcześniej, zaś w sytuacji, gdy podstawą prawną przetwarzania jest realizacja obowiązku prawnego – do czasu jego wygaśnięcia (maksymalnie do 6 lat).
 7. Dane osobowe mogą zostać ujawnione następującym odbiorcom:
 - a. podwykonawcom Współadministratora (tj. podmiotom przetwarzającym dane w imieniu Współadministratora), czyli dostawcom hostingu, dostarczanie usług oraz narzędzi IT, w tym dostawcom poczty elektronicznej, usług księgowych;
 - b. usługodawcom świadczącym swoje usługi na rzecz Współadministratora, będącym odrębnymi administratorami (firmy telekomunikacyjne, pocztowe, banki, kancelarie prawne);
 - c. podmiotom uprawnionym do tego na podstawie przepisów prawa (Urząd Skarbowy, ZUS);

Szczegóły na temat odbiorców danych osobowych można uzyskać kontaktując się z Organizatorem.

8. Uczestnikom przysługuje prawo żądania od Współadministratora:
 - a. dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
 - b. sprostowania/poprawiania swoich danych;
 - c. usunięcia danych;
 - d. ograniczenia przetwarzania danych;
 - e. wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Ze swoich uprawnień można skorzystać poprzez złożenie odpowiedniej dyspozycji, kontaktując się z Organizatorem.

9. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w Grze 2MGE. W niektórych przypadkach przepisy prawa mogą nakładać na Współadministratorów obowiązek uzyskania danych Uczestników, np. w celach podatkowych lub rozliczeniowych.
10. Dane osobowe mogą być przekazywane do państw trzecich, tj. do państw spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego (EOG). Poziom ochrony danych w tych krajach może być niższy niż w Państwach EOG. Współadministratorzy przekazują dane osobowe poza EOG tylko wtedy, gdy jest to konieczne i z zapewnieniem odpowiedniego stopnia ochrony. Szczegółowe zasady transferu danych osobowych poza obszar EOG są tożsame z zasadami opisanymi w pkt. 12 Polityki prywatności Żappka (https://zappka.app/wp-content/uploads/2024/04/240415_ZP_Polityka-prywatnosci-Zappka.pdf).
11. Współadministratorzy nie będą podejmować decyzji opartych wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu, które wywoływałyby skutki prawne lub w podobny sposób istotnie na Uczestnika wpływały.

§14 Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje od dnia jego opublikowania na Platformie Internetowej.
2. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy obowiązującego prawa.
3. Wiążąca i ostateczna interpretacja niniejszego regulaminu przysługuje wyłącznie Organizatorowi.
4. Prawo do składania reklamacji, co do niezgodności przebiegu Gry 2MGE z niniejszym Regulaminem, przysługuje Uczestnikom Gry 2MGE, w ciągu 14 dni od zdarzenia będącego przedmiotem reklamacji. Reklamacja powinna być złożona w formie elektronicznej na adres email Organizatora: doze@doze.pl lub w formie pisemnej na adres siedziby Organizatora. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 14 dni od jej otrzymania oraz powiadomi o jej rozstrzygnięciu. Uczestnik musi wskazać w reklamacji następujące dane: imię, nazwisko i dokładny adres Uczestnika, numer telefonu kontaktowego, dokładny opis i powód reklamacji. W

przypadku braków formalnych Organizator wezwie reklamującego Uczestnika do ich uzupełnienia, chyba że reklamacja nie będzie zawierała danych pozwalających na jego identyfikację lub kontakt z nim.

Załączniki:

1. Oświadczenie Przedstawiciela Uczestnika (zgoda dla niepełnoletnich)
2. Oświadczenie Uczestnika.