

Regulamin akcji konkursowej na stronie trafiajwpunkt.pl

Rozdział I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa warunki i zasady uczestnictwa, mechanikę rozgrywki, procedury rejestracji, sposób wyłaniania laureatów oraz postępowanie reklamacyjne w ramach ogólnopolskiej akcji edukacyjnej pod nazwą „Trafiaj w Punkt” (dalej: „Akcja”), realizowanej za pośrednictwem serwisu internetowego dostępnego w domenie trafiajwpunkt.pl (dalej: „Serwis”).
2. Akcja stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (Dz. U. z 2026 r. poz. 795 t.j.). Organizator przyrzeka nagrody rzeczowe uczestniczącym w Akcji Szkołom, które spełnią warunki określone w niniejszym Regulaminie.
3. Organizatorem Akcji oraz fundatorem nagród jest Toruńskie Zakłady Materiałów Opatrunkowych Spółka Akcyjna z siedzibą w Toruniu, pod adresem: ul. Żółkiewskiego 20/26, 87-100 Toruń, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000011286, dla której akta rejestrowe prowadzi Sąd Rejonowy w Toruniu, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP: 8790166790, REGON: 870514656, o kapitale zakładowym w wysokości 2 640 000 zł, wpłaconym w całości (dalej: „Organizator”).
4. Akcja prowadzona jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i skierowana jest do publicznych oraz niepublicznych szkół podstawowych.
5. Udział w Akcji jest całkowicie bezpłatny i dobrowolny.
6. Czas trwania Akcji określa się na okres od dnia 8 października 2026 r. do dnia 31 grudnia 2026 r. (dalej: „Okres Trwania Akcji”).

Rozdział II. Definicje Pojęć

Na potrzeby interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu wprowadza się następujące definicje:

1. **Szkoła** (Podmiot Edukacyjny) – publiczna lub niepubliczna szkoła podstawowa działająca na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, wpisana do oficjalnego rejestru Ministerstwa Edukacji Narodowej, reprezentowana w Akcji przez Koordynatora Lokalnego.
2. **Rejestr RSPO** – oficjalny, państwowy Rejestr Szkół i Placówek Oświatowych, prowadzony w ramach Systemu Informacji Oświatowej (SIO), stanowiący podstawę weryfikacji tożsamości i istnienia Szkoły.
3. **Koordynator Lokalny** (Nauczyciel, Dyrektor) – pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, będąca pracownikiem pedagogicznym danej Szkoły, która dokonuje zgłoszenia Szkoły do Akcji i koordynuje jej przebieg na poziomie lokalnym.
4. **Gracz Anonimowy** (Uczeń) – uczeń Szkoły podstawowej biorącej udział w Akcji, który uczestniczy w quizach edukacyjnych w formule anonimowej za pośrednictwem Serwisu.
5. **Kod Autoryzacji** – unikalny, wygenerowany przez system teleinformatyczny Organizatora alfanumeryczny ciąg znaków przypisany do konkretnego numeru RSPO zgłoszonej Szkoły, służy Uczniom do logowania się do gry.
6. **Quiz (Gra)** – interaktywna rozgrywka wiedzy o tematyce edukacyjnej, udostępniana w dedykowanym oknie na stronie internetowej Trafiaj w Punkt, polegająca na udzielaniu odpowiedzi w określonym czasie..
7. **Tabela Liderów** (Ranking) – publicznie dostępny ranking Szkół biorących udział w Akcji, aktualizowany w czasie rzeczywistym na stronie Trafiaj w Punkt, prezentujący sumę punktów zdobytych przez poszczególne placówki.

Rozdział III. Warunki Uczestnictwa i Rejestracja Szkół

1. Zgłoszenia Szkoły do udziału w Akcji może dokonać wyłącznie Koordynator Lokalny za pośrednictwem formularza rejestracyjnego dostępnego w zakładce „ZAREJESTRUJ SZKOŁĘ” w Serwisie.
2. W celu ułatwienia rejestracji oraz zapewnienia poprawności danych, formularz rejestracyjny korzysta z bazy placówek przygotowanej na podstawie oficjalnego Rejestru Szkół i Placówek Oświatowych (RSPO). Wybór Szkoły w formularzu rejestracyjnym następuje według następującej ścieżki:

Krok 1: Wybór województwa;

Krok 2: Wybór miasta / powiatu;

Krok 3: Wybór typu szkoły;

Krok 4: Wybór konkretnej, zarejestrowanej w bazie placówki.

3. Warunkiem niezbędnym do zgłoszenia Szkoły w Akcji jest posiadanie przez nią aktywnego i poprawnego numeru RSPO. W przypadku tzw. zespołów szkół, w skład których wchodzi odrębne jednostki organizacyjne posiadające niezależne numery RSPO, każda jednostka traktowana jest jako niezależny uczestnik i wymaga odrębnego zgłoszenia oraz pobrania osobnego Kodu Autoryzacji. Ponowne użycie tego samego numeru RSPO w formularzu rejestracyjnym zostanie zablokowane. W przypadku zablokowania numeru RSPO, prawowity reprezentant Szkoły może zgłosić wniosek o reset dostępu pod adresem e-mail: projekt@trafiajwpunkt.pl
4. Podczas rejestracji Koordynator Lokalny zobowiązany jest do:
 - a. podania swoich danych kontaktowych (imię, nazwisko, numer telefonu, stanowisko, służbowy adres e-mail powiązany ze Szkołą);
 - b. złożenia oświadczenia (poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola typu checkbox), że posiada stosowne upoważnienie lub zgodę dyrektora Szkoły na zgłoszenie placówki do Akcji oraz na reprezentowanie jej w sprawach związanych z Akcją, w tym do odbioru nagród rzeczowych. Odpowiedzialność za brak wymaganego umocowania spoczywa wyłącznie na zgłaszającym Koordynatorze Lokalnym;
 - c. zaakceptowania niniejszego Regulaminu oraz Polityki Prywatności.
5. Po wysłaniu formularza zgłoszeniowego system dokonuje weryfikacji danych. Weryfikacja może obejmować kontakt telefoniczny ze strony Organizatora na podany w zgłoszeniu numer telefonu.
6. Po pomyślnej weryfikacji zgłoszenia, system tworzy wirtualne konto Szkoły, a na podany w formularzu adres e-mail Koordynatora Lokalnego zostaje wysłany unikalny Kod Autoryzacji. Koordynator Lokalny zobowiązany jest do przekazania Kodu Autoryzacji Uczniom swojej Szkoły w celu umożliwienia im udziału w grze.

Rozdział IV. Zasady Gry i Mechanika Quizu

1. Uczeń (Gracz Anonimowy) przystępuje do gry w zakładce „MASZ KOD? GRAJ!” w Serwisie, wpisując Kod Autoryzacji przekazany przez Koordynatora Lokalnego.

2. Po wprowadzeniu kodu, na ekranie pojawia się komunikat z nazwą Szkoły przypisaną do kodu, na której konto będą dodawane punkty z danej sesji. Uczeń zobowiązany jest do zaakceptowania wyboru Szkoły lub ma możliwość zmiany kodu.
3. Po zaakceptowaniu wyboru Szkoły następuje automatyczne uruchomienie Quizu.
4. Każda sesja Quizu przebiega według następujących zasad:
 - a. sesja składa się z wylosowanego zestawu 5 pytań pochodzących z centralnej bazy przygotowanej przez Organizatora;
 - b. wszystkie pytania w puli charakteryzują się tożsamym poziomem trudności merytorycznej;
 - c. pytania mają charakter edukacyjny i zawierają trzy opcje odpowiedzi (A, B lub C), z których tylko jedna jest poprawna;
 - d. na przeczytanie pytania i zaznaczenie wybranej odpowiedzi Uczeń ma ściśle określony czas wynoszący 10 sekund (odliczany na ekranie przez widoczny stoper);
 - e. natychmiast po kliknięciu odpowiedzi lub po upływie 10 sekund, system podświetla prawidłową odpowiedź (na zielono) lub błędną odpowiedź (na czerwono) i automatycznie przechodzi do kolejnego pytania;
 - f. czas na odpowiedź jest rygorystycznie kontrolowany na serwerze Organizatora. Odpowiedź wysłana po upływie 10 sekund (niezależnie od wskazań stopera na urządzeniu klienckim) nie zostanie zaliczona przez system;
 - g. po zakończeniu sesji Uczeń widzi podsumowanie ze zdobytym wynikiem punktowym, a punkty są natychmiast automatycznie dopisywane do globalnej puli danej Szkoły w Tabeli Liderów.
5. Uczniowie danej Szkoły mogą brać udział w grze wielokrotnie, zasilając konto swojej placówki nowo zdobytymi punktami.

Rozdział V. Punktacja, Tabela Liderów i Rozstrzyganie Remisów

1. Głównym kryterium oceny Szkół w rywalizacji jest suma punktów zdobytych przez wszystkich Uczniów danej Szkoły, grających pod wspólnym Kodem Autoryzacji w Okresie Trwania Akcji.

2. Punkty za każdą poprawną odpowiedź w Quizie naliczane są w następujący sposób:
3. Każda prawidłowa odpowiedź daje 10 punktów bazowych.
4. Punkty te są mnożone przez liczbę pełnych sekund pozostałych do końca czasu na udzielenie odpowiedzi w danym pytaniu (np. odpowiedź udzielona w 2 sekundzie oznacza, że pozostało 5 sekund, co skutkuje przyznaniem $10 \times 5 = 50$ punktów).
5. Wyjątek stanowi sytuacja, w której poprawna odpowiedź zostanie udzielona, gdy pozostały czas wynosi mniej niż 1 sekunda – w takim przypadku punkty nie są mnożone (mnożnik wynosi zawsze 1, co oznacza przyznanie standardowych 10 punktów).
6. Brak odpowiedzi w wyznaczonym czasie lub odpowiedź błędna oznacza przyznanie 0 punktów.
7. Bieżący stan punktacji oraz pozycje rankingowe Szkół są prezentowane w czasie rzeczywistym w Tabeli Liderów dostępnej publicznie w Serwisie.
8. W sytuacji, gdy na koniec Okresu Trwania Akcji dwie lub więcej Szkół rywalizujących o pozycje nagradzane (miejsca od 1 do 20) uzyska identyczną, ostateczną liczbę punktów (remis punktowy), rozstrzygnięcie następuje poprzez zastosowanie przelicznika uśredniającego ilość punktów na jedną sesję w Quizie – wyższa wartość skutkuje zajęciem wyższej pozycji w rankingu.

Rozdział VI. Nagrody i Kwestie Podatkowe

1. Laureatami Akcji zostaje 20 Szkół, które uplasują się na najwyższych pozycjach w Tabeli Liderów po zakończeniu rywalizacji (z uwzględnieniem procedury rozstrzygania remisów) do dnia 31.12.2026
2. Ogłoszenie listy laureatów nastąpi do 15 stycznia 2027 roku..
3. Laureaci zostaną nagrodzeni następującymi nagrodami rzeczowymi:
10 koszy na śmieci 12 litrowych oraz 300 losowych produktów higienicznych marki Bella. W skład nagrody będą wchodzić np: podpaski, wkładki higieniczne, tampony, chusteczki suche, chusteczki nawilżane, mydła w płynie. Organizator Akcji zastrzega, że rodzaj nagród może się zmienić. Dodatkowo szkoła, która będzie na pierwszym miejscu, otrzyma 100 saszetek "okresówek" marki Bella.

4. Nagrody rzeczowe są przekazywane bezpośrednio na własność Szkoły (podmiotu prawnego będącego organem prowadzącym Szkołę) i nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny (gotówkę) ani inne środki rzeczowe na życzenie laureata.
5. Nagrody zdobyte w Akcji stanowią przychód organu prowadzącego Szkołę. Ze względu na fakt, że laureatami są podmioty instytucjonalne, Organizator nie pełni funkcji płatnika podatku dochodowego. Wszelkie ewentualne obowiązki publiczno prawne i podatkowe związane z uzyskaniem nagrody rzeczowej, w tym dokonanie oceny możliwości skorzystania z ustawowych zwolnień podatkowych z uwagi na oświatowy cel działalności, spoczywają wyłącznie na nagrodzonej Szkole i jej organie prowadzącym.
6. Warunkiem koniecznym do wydania nagrody jest podpisanie protokołu zdawczo-odbiorczego przez Koordynatora Lokalnego, działającego na podstawie doręczonego Organizatorowi pisemnego upoważnienia od Dyrektora Szkoły. Odmowa dopełnienia tych formalności uprawnia Organizatora do odmowy wydania nagrody.
7. Kontakt z Koordynatorami Lokalnymi nagrodzonych Szkół nastąpi drogą elektroniczną lub telefoniczną w terminie 7 dni od dnia oficjalnego opublikowania wyników w Serwisie.

Rozdział VII. Świadczenie Usług Drogą Elektroniczną i Wymogi Techniczne

1. Korzystanie z funkcjonalności Serwisu i udział w grze stanowi usługę świadczoną drogą elektroniczną w rozumieniu ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (UŚUDE).
2. Do prawidłowego i bezpiecznego działania aplikacji Quizu w Serwisie, w tym rzetelnego odmierzenia limitu czasu odpowiedzi, urządzenie końcowe użytkownika (Ucznia lub Koordynatora) musi spełniać następujące minimalne wymagania techniczne:
 - a. aktualna wersja jednej z powszechnie używanych przeglądarek internetowych (np. Chrome, Firefox) oraz stabilne połączenie z siecią Internet;
3. Organizator dokłada starań w celu optymalizacji obciążeń serwerów oraz redukcji opóźnień sieciowych, jednakże nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia, opóźnienia lub brak możliwości przesyłu danych wynikające z

niespełnienia wymagań technicznych przez użytkownika, awarii infrastruktury telekomunikacyjnej operatorów zewnętrznych, czy też lokalnych ograniczeń sieciowych (np. zapory sieciowe w placówkach szkolnych).

4. Użytkownikom Serwisu (w tym Uczniom oraz Koordynatorom Lokalnym) zabrania się dostarczania treści o charakterze bezprawnym. W szczególności zabronione jest wprowadzanie do systemów teleinformatycznych Organizatora danych naruszających dobra osobiste osób trzecich, prawa autorskie lub inne przepisy powszechnie obowiązującego prawa.

Rozdział VIII. Ochrona Danych Osobowych

1. Architektura systemu teleinformatycznego Akcji została zaprojektowana zgodnie z zasadą „Privacy by Design” wynikającą z Ogólnego Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych RODO (art. 25).
2. Pełna anonimowość uczniów: Udział Uczniów w grze nie wymaga podawania jakichkolwiek danych osobowych (takich jak imię, nazwisko, wiek, klasa, adres e-mail czy numer telefonu). Jedynym identyfikatorem używanym podczas rozgrywki jest anonimowy Kod Autoryzacji Szkoły. System nie rejestruje, nie przetwarza ani nie wiąże danych osobowych fizycznych osób uczących się z ich wynikami w Quizie. Organizator nie staje się administratorem danych osobowych Uczniów.
3. Przetwarzanie danych Koordynatorów Lokalnych:
 - a. Administratorem danych osobowych Koordynatorów Lokalnych jest Organizator – Toruńskie Zakłady Materiałów Opatrunkowych S.A. z siedzibą w Toruniu, ul. Żółkiewskiego 20/26, 87-100 Toruń. Dane osobowe są przetwarzane w celu prawidłowej realizacji Akcji, wypełnienia obowiązków prawnych oraz do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów Administratora. Szczegółowe informacje o celach, podstawach prawnych, okresach przechowywania danych oraz przysługujących Koordynatorom prawach określa Polityka Prywatności Serwisu, która jest stale dostępna w Serwisie oraz udostępniana w formularzu rejestracyjnym przed wysłaniem zgłoszenia.

Rozdział IX. Postępowanie Reklamacyjne

1. Wszelkie reklamacje i zastrzeżenia dotyczące funkcjonowania Serwisu, przebiegu rozgrywek, błędnego zliczania punktów, autoryzacji kodów czy rozstrzygnięć Tabeli Liderów mogą być zgłaszane przez Koordynatorów Lokalnych drogą elektroniczną na adres e-mail: projekt@trafiqjwpunkt.pl.
2. Reklamacja powinna zawierać: nazwę i adres Szkoły, numer RSPO, dane kontaktowe Koordynatora Lokalnego składającego reklamację oraz szczegółowy opis i uzasadnienie zgłaszanych zastrzeżeń.
3. Reklamacje mogą być wnoszone w terminie 14 dni od dnia zaistnienia zdarzenia będącego podstawą skargi.
4. Organizator rozpatruje zgłoszoną reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania i udziela merytorycznej odpowiedzi za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail, z którego przesłano zgłoszenie.
5. Decyzje Organizatora podjęte w toku postępowania reklamacyjnego są ostateczne w ramach procedury wewnątrzorganizacyjnej, co nie wyłącza prawa Szkoły lub uczestników do dochodzenia swoich roszczeń przed właściwymi sądami powszechnymi Rzeczypospolitej Polskiej.

Rozdział X. Postanowienia Końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji w Serwisie trafiqjwpunkt.pl.
2. Zautomatyzowane działania ingerujące w strukturę lub kod źródłowy Serwisu, stosowanie skryptów automatyzujących, botów, oprogramowania generującego sztuczny ruch na serwerze lub podejmowanie prób inżynierii wstecznej aplikacji gry są bezwzględnie zakazane..
3. Wszelkie materiały o charakterze edukacyjnym, elementy graficzne, kod źródłowy oraz układ funkcjonalny Serwisu stanowią przedmiot praw autorskich Organizatora i podlegają pełnej ochronie prawnej. Ich kopiowanie, modyfikowanie, powielanie lub wtórne wykorzystywanie w jakiegokolwiek formie bez uprzedniej, wyraźnej zgody Organizatora jest bezwzględnie zabronione.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn (w granicach dopuszczalnych przez prawo), a także do odwołania Akcji lub zmiany jej ram czasowych z przyczyn technicznych lub

organizacyjnych, o czym powiadomi uczestników z wyprzedzeniem za pośrednictwem Serwisu.

5. Wszelkie spory mogące wyniknąć na tle realizacji Akcji będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
6. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz Ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną.