

REGULAMIN KONKURSU
„5. Wyzwanie Sportowe – Sympatycy SGB 2026”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niepubliczne „5. Wyzwanie Sportowe – Sympatycy SGB 2026” („Konkurs”) przeprowadzone jest w aplikacji mobilnej Activy („Aplikacja”). Konkurs ma charakter sportowy, a celem Wyzwania jest promocja zdrowego stylu życia poprzez motywowanie Uczestników do regularnej aktywności fizycznej.
2. Organizatorem Konkursu „5. Wyzwanie Sportowe – Sympatycy SGB 2026” jest spółka pod firmą Activy Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Marszałkowska 107, 00-110 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000645721, akta rejestrowe przechowywane przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy), numer NIP: 7010630605, REGON: 365813973, kapitał zakładowy: 10 550 zł (Organizator). Organizator jest właścicielem aplikacji mobilnej Activy.
3. Partnerem Konkursu i sponsorem nagród jest SGB-Bank S.A. z siedzibą w Poznaniu, ul. Szarych Szeregów 23a, 60-462 Poznań, zarejestrowany pod nr KRS: 0000058205 w SR Poznań-Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP 777-00-05-362, REGON 004848247 („Firma”).
4. Konkurs trwa od **25 kwietnia 2026 r. do 7 czerwca 2026 r.**

§2. UCZESTNICY

1. Konkurs ma charakter niepubliczny i jest przeznaczony wyłącznie dla osób fizycznych będących sympatykami Zrzeszenia SGB, tj. osób fizycznych utożsamiających się ze Zrzeszonym Bankiem Spółdzielczym lub z „Firmą”.

Z udziału w Konkursie na zasadach wskazanych w niniejszym Regulaminie wykluczeni są pracownicy. W rozumieniu Regulaminu pracownikiem jest osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę w okresie trwania Konkursu w Zrzeszonym Banku Spółdzielczym, w IPS-SGB, w KZBS, w SGB Faktoring S.A., w SGB Leasing Sp. z o.o., w Bodie Sp. z o.o., w FORTUNE S.A., których pracownicy zostali zaproszeni do udziału w Konkursie lub w Firmie.

2. Organizator ma prawo weryfikacji spełniania warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w ust. 1 i 2 poprzez kontakt mailowy na adres podany podczas rejestracji konta w Aplikacji przez Uczestnika. Brak możliwości weryfikacji w wyniku braku odpowiedzi przez 5 dni roboczych lub niespełnienie warunków uczestnictwa upoważnia Organizatora do wykluczenia takiej osoby z Konkursu w trybie natychmiastowym (wiąże się to również z pozbawieniem ewentualnej nagrody).
3. Udział w Wyzwaniu jest dobrowolny i bezpłatny dla Uczestnika. Uczestnik zakłada prywatne, niezależne od Wyzwania Firmy, konto w aplikacji Activy. Następnie w Aplikacji decyduje on o dołączeniu do Wyzwania Firmy „5. Wyzwanie Sportowe – Sympatycy SGB 2026”, akceptując Regulamin i ewentualnie podając dodatkowe informacje wymagane podczas dołączenia do Wyzwania (np. Sympatyk Banku).
4. Po dołączeniu do Wyzwania, następujące dane osobowe Uczestnika są przetwarzane przez Organizatora:
 - a) dane podane podczas rejestracji konta w Aplikacji: imię i nazwisko, nickname, zdjęcie profilowe, adres e-mail, data urodzenia, płeć;
 - b) statystyki aktywności zarejestrowane od momentu dołączenia Uczestnika do Wyzwania do końca Wyzwania lub dnia opuszczenia Wyzwania przez Uczestnika;
 - c) dodatkowe informacje, o które użytkownik został poproszony w Aplikacji podczas dołączania do Wyzwania (np. Sympatyk Banku);
 - d) zdjęcia dodane do aktywności przez Uczestników z ich wolnej woli lub w wyniku weryfikacji aktywności.
5. Organizator jest administratorem danych osobowych Uczestnika. Dane będą przetwarzane w celu realizacji Wyzwania zgodnie z Regulaminem. Informacje o przetwarzaniu danych znajdują się w polityce prywatności Aplikacji. Podanie danych ma charakter dobrowolny, jednakże jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w Wyzwaniu, umożliwienia Organizatorowi zorganizowania i rozliczenia Wyzwania, a także powiadomienia Uczestników o przyznaniu nagród.

6. Uczestnik rejestrując prywatne konto w Aplikacji jest świadomy tego, że jego dane będą przetwarzane przez Organizatora zgodnie z polityką prywatności i regulaminem świadczenia usług Aplikacji. Uczestnik zobowiązany jest się z nimi zapoznać, a w przypadku braku akceptacji ich postanowień, nie powinien rejestrować konta w Aplikacji i brać udziału w Wyzwaniu. Uczestnik może bezpłatnie korzystać z Aplikacji do celów prywatnych niezależnie od czasu trwania Konkursu.
7. Rezygnacja z udziału w Konkursie może nastąpić poprzez funkcjonalności Aplikacji „opuść wyzwanie” lub „usuń konto”. Funkcja „opuść wyzwanie” oznacza rezygnację z udziału w Konkursie. Organizator zaprzestanie przetwarzania na potrzeby Konkursu danych Uczestnika zarejestrowanych od momentu rezygnacji z udziału w Konkursie. Funkcja „usuń konto” usuwa natomiast wszystkie dane Uczestnika z Aplikacji bez możliwości ich odzyskania.

§ 3. DOŁĄCZENIE DO KONKURSU

1. Aby wziąć udział w Wyzwaniu, Uczestnik powinien:
 - a) Pobrać na telefon aplikację mobilną Activy (dalej: „Aplikacja”), dostępną na platformie Google Play oraz App Store;
 - b) Dokonać rejestracji prywatnego konta w Aplikacji podając dane wskazane w §2. ust 5. Możliwa jest także rejestracja z wykorzystaniem profilu na portalu Facebook, usługi Google lub Apple. Rejestracja w Aplikacji oznacza akceptację regulaminu świadczenia usług Aplikacji i polityki prywatności Aplikacji;
 - c) Dołączyć do Konkursu „**5. Wyzwanie Sportowe – Sympatycy SGB 2026**” poprzez wybór Wyzwania z kategorii konkursów firmowych w Aplikacji, podanie kodu: **SYMPATYK2026**. Wszelkich dodatkowych informacji, o które zostanie poproszony na kolejnych ekranach (np. nazwa Banku, którego jest sympatykiem) oraz zapoznanie się z niniejszym Regulaminem i jego akceptację.
2. Uczestnik może zarejestrować w Aplikacji tylko jedno konto, w ramach którego będzie uprawniony do udziału w Konkursie.

§ 4. OGÓLNE ZASADY

1. Konkurs trwa nieprzerwanie od dnia startu do dnia zakończenia („**Edycja**”), bez podziału na krótsze okresy czasowe. Uczestnicy zdobywają punkty przez cały czas trwania Edycji.
2. W okresie trwania Konkursu Uczestnik rejestruje w Aplikacji aktywności w kategoriach głównych:
 - a) „na kołach”: np. rower, rolki, hulajnoga;
 - b) „na nogach”: np. bieganie, trucht, marszobiegi, spacer, nordic walking, wędrówki, wózek;W celu zapewnienia inkluzywności i dostępności programu dla wszystkich pracowników, możliwe jest zapisanie aktywności w podkategorii „Wózek” dostępnej w kategorii „Na nogach”. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji ww. aktywności pod kątem zgodności z regulaminem Konkursu.
3. Dystans aktywności rejestrowany w Aplikacji za pomocą sygnału GPS przez Uczestników Konkursu jest podawany z dokładnością do **0,1 km**. Aktywność jest zaliczona do Konkursu, jeśli została wykonana po dołączeniu Uczestnika do Konkursu w Aplikacji i zapisana przed końcem trwania Konkursu. Wobec aktywności synchronizowanych do Aplikacji obowiązują warunki czasowe określone w §6 ust 6. Warunkiem zaliczenia do Wyzwania aktywności mierzonej za pomocą sygnału GPS jest pokonanie przez Uczestnika **minimalnego dystansu 1,5 km**.
4. Za zarejestrowane aktywności oraz ich charakterystykę (np. kilometry, czas trwania) Uczestnik otrzymuje punkty. Aplikacja zaokrągla sumę punktów za trasę do jedności zgodnie z poniższymi zasadami:
 - a) **4 punkty** za każdy kilometr zarejestrowanej aktywności „na kołach” oraz **10 punktów bonusowych dla 2 pierwszych aktywności** w tej kategorii dziennie pod warunkiem zachowania **30-minutowej przerwy pomiędzy nimi**;
 - b) **12 punktów** za każdy kilometr zarejestrowanej aktywności „na nogach” oraz **10 punktów bonusowych dla 2 pierwszych aktywności** w tej kategorii dziennie pod warunkiem zachowania **30-minutowej przerwy pomiędzy nimi**;
 - c) Bonusy za regularność liczą się oddzielnie **dla każdej kategorii aktywności** według punktacji 3 dni – 50 pkt, 5 dni – 100 pkt, 8 dni – 200 pkt, 13 dni – 400 pkt, 21 dni – 900 pkt. Po uzyskaniu maksymalnego bonusu za regularność, nalicza się on od nowa, aż do końca trwania Konkursu.
5. Uczestnicy na podstawie uzyskanych punktów otrzymują pozycję w rankingu indywidualnym Konkursu oraz w rankingach indywidualnych pomocniczych utworzonych w Aplikacji automatycznie na podstawie wybranej przez Uczestnika płci, czyli kategoriach „Kobiety” i „Mężczyźni”. Jeśli Uczestnik nie wskaże płci podczas dołączania, nie pojawi się on w rankingach pomocniczych.

6. W przypadku, gdy więcej niż jeden Uczestnik uzyska taki sam wynik, Uczestnicy Ci uzyskują to samo miejsce ex aequo.
7. Rankingi prowadzone są oddzielnie dla każdej kategorii oraz łącznie dla wszystkich aktywności.

§ 5. ZESPOŁY

1. Wyniki Uczestnika, poza rywalizacją indywidualną, mogą zaliczać się również w rankingach grupowych w ramach wybranego Zespołu („Zespół”), czyli wyodrębnionej w Konkursie grupy, predefiniowanej przez Firmę lub założonej przez Uczestników.
2. Wynik każdego Zespołu tworzony jest na podstawie sumy wyników Uczestników, którzy do niego dołączyli. W przypadku, gdy więcej niż jeden Zespół uzyska taki sam wynik, Zespoły o tym samym wyniku uzyskują miejsce ex aequo.
3. W kategorii Zespoły 5-osobowe Uczestnik może założyć tylko jeden Zespół 5-osobowy lub dołączyć tylko do jednego Zespołu 5-osobowego w ramach danej grupy Zespołów. Dołączenie do Zespołu 5-osobowego jest dobrowolne.
4. Uczestnicy mogą tworzyć Zespoły 5-osobowe, dołączać do nich w terminie do **11 maja 2026 r.** Po jego upływie możliwości te zostaną zablokowane. Ustęp ten dotyczy wyłącznie grupy Zespołów 5-osobowych.

§ 6. ZASADY ZAPISYWANIA AKTYWNOŚCI

1. Aktywności, które kwalifikowane są w Konkursie, rejestrowane są w Aplikacji:
 - a) poprzez zapis w aplikacji Activity z użyciem danych lokalizacyjnych z telefonu z GPS;
 - b) z aplikacji Strava, Garmin Connect, Polar Flow, Samsung Health i innych podobnych umożliwionych w Activity po procesie połączenia kont z tych aplikacji z Aplikacją Activity.
 - c) poprzez synchronizację z aplikacją Apple Health po połączeniu konta Apple Health z Aplikacją, wyłącznie aktywności zapisane za pomocą Apple Watch;
2. Niedozwolone jest wykonywanie aktywności z użyciem **inteligentnych trenerów rowerowych lub inteligentnych bieżni**.
3. W konkursie zabrania się używania rowerów oraz hulajnóg elektrycznych.
4. Organizator ma prawo żądać od Uczestnika zapisującego aktywności poprzez połączenia z innymi Aplikacjami przesłania zrzutów ekranu z połączonych aplikacji lub plików z danymi treningów (np. w formacie .gpx lub .fit). Organizator ma prawo zakwestionować poprawność wykonania aktywności przez Uczestnika i usunąć aktywność z Konkursu.
5. Połączenie kont (integracja/synchronizacja) z aplikacji opisanych w ust. 1 z aplikacją Activity możliwe jest w ustawieniach aplikacji. Należy pamiętać, że:
 - a) do Activity prześlą się jedynie aktywności wykonane od momentu połączenia kont. Wcześniejsze aktywności nie będą uznane w Konkursie;
 - b) aktywności przekazywane są jednokierunkowo, czyli z aplikacji opisanych w ust 1 do Aplikacji Activity, nie jest możliwe działanie odwrotne;
 - c) aktywności edytowane w aplikacjach opisanych w ust 1 po wcześniejszym przesłaniu do Aplikacji Activity nie zostaną ponownie zsynchronizowane z Aplikacją Activity, w rankingach widoczny będzie wynik z pierwszej wersji przesłanej aktywności;
 - d) ze Stravy, Garmin Connect lub Polar Flow mogą nie zostać zsynchronizowane aktywności, które zostały wgrane manualnie (jeśli z natury aktywności wymagają zapisu z GPS);
 - e) Activity nie daje gwarancji synchronizacji 100% wszystkich aktywności z aplikacji opisanych w ust 1, co może wynikać z okresowych przerw w działaniu integracji ze strony tych aplikacji. Komunikacja z Zespołem Supportu powinna odbywać się w całości poprzez zgłoszenie problemu w aplikacji – kliknięcie ikony koła ratunkowego w aplikacji.
 - f) Po połączeniu kont, aktywności z aplikacji opisanych w ust 1 synchronizowane są z Activity automatycznie i nie wymagają działań po stronie użytkownika. Czas synchronizacji trwa zwykle kilkanaście sekund, ale może wydłużyć się do 24 godzin i jest zależny od działania aplikacji opisanych w ust. 1.

6. Poglądową listę importowanych aktywności z aplikacji opisanych w ust 1, które wliczają się do kategorii aktywności Wyzwania w danej kategorii („na kołach”, „na nogach”) można znaleźć pod adresem <http://bit.ly/synchronizowane-aktywnosci-activy>.
7. Aby aktywność została zaliczona w Konkursie, musi zostać zakończona w czasie trwania Konkursu, czyli przed godziną 23:59. Aktywności wgrywane z urządzeń GPS z aplikacji opisanych w ust 1 do Activy muszą zostać poprawnie zaimportowane przed końcem Konkursu. Organizator zaleca, by nie czekać do ostatniej chwili, ponieważ synchronizacja może potrwać dłużej z przyczyn niezależnych od Aplikacji Activy. Dodatkowo, Organizator ma prawo wykluczyć osobę, która importuje aktywności z aplikacji opisanych w ust 1 jednorazowo z okresu dłuższego niż 3 dni.
8. Uczestnikowi nie przysługuje reklamacja ze względu na niedokładne zapisanie charakterystyki aktywności w żadnym ze sposobów wspomnianych w niniejszym paragrafie. Prawie zawsze taka sytuacja nie jest zależna od działania Aplikacji, ale wynika z działania modułu GPS, ustawień systemu operacyjnego telefonu lub odpowiedniego korzystania z zapisu z GPS przez użytkownika. W przypadku uzasadnionego i udokumentowanego (np. zrzuty ekranu) problemu technicznego Aplikacji, zgłoszonego Organizatorowi, możliwe jest zakwalifikowanie niezarejestrowanej lub błędnie zarejestrowanej aktywności, pod warunkiem przedstawienia jednoznacznie udokumentowanej aktywności z innych źródeł. Komunikacja z Zespołem Supportu powinna odbywać się w całości poprzez zgłoszenie problemu w aplikacji – kliknięcie ikony koła ratunkowego w aplikacji. Wyklucza się kwalifikowanie aktywności, które Uczestnik nie zarejestrował poprzez Aplikację. Więcej wskazówek na temat poprawnego zapisywania aktywności telefonem z GPS można znaleźć na <https://help.activy.pl/>
9. Aby umożliwić Aplikacji poprawne rejestrowanie aktywności, obowiązkiem Uczestnika jest zapewnienie wszystkich ustawień telefonu umożliwiających poprawne działanie Aplikacji, w szczególności:
 - a) Zezwolenie na dostęp do usług lokalizacji w telefonie;
 - b) Włączenie modułów GPS i sprawdzenie poprawności ich działania;
 - c) Włączenie dostępu do Internetu (konieczne do kwalifikowania aktywności i wyświetlenia jej charakterystyki w rejestrze aktywności);
 - d) Włączenie innych pozwoleń (m.in. wykorzystanie baterii i działania po wygaszeniu ekranu) specyficznych dla różnych modeli telefonów (szczególnie Huawei, Xiaomi, Samsung, OnePlus);
 - e) Wyłączenie trybu oszczędzania baterii, który zaburza lub wyłącza przekazywanie próbek GPS do Aplikacji;
 - f) Innych ustawień telefonu lub sposobu korzystania z niego w specyficznych dla modelu telefonu;
 - g) Więcej wskazówek na temat poprawnego zapisywania aktywności telefonem z GPS można znaleźć na <https://help.activy.pl/>.
10. Uczestnik może zostać wykluczony z Konkursu za złamanie Regulaminu Konkursu, a w szczególności w przypadku stwierdzenia przez Organizatora zapisywania aktywności niezgodnych z Regulaminem (m.in. przejazdu samochodem lub autobusem w kategorii „na kołach”, zapisywanie tras wykonywanych wewnątrz budynku, które powodują problemy z sygnałem GPS lub zapisywania aktywności biegowych zakwalifikowanych przez algorytm jako potencjalne poruszanie się z wykorzystaniem na przykład roweru). Algorytm Aplikacji stwierdza takie naruszenia na podstawie analizy charakterystyki aktywności (np. cząstkowe przyspieszenia, prędkości chwilowe).
11. W przypadku próby zapisania aktywności zakwalifikowanej przez Algorytm Aplikacji jako potencjalne nadużycie, Uczestnik zostanie poproszony o wykonanie zdjęcia przedstawiającego sprzęt sportowy (np. rower) lub strój sportowy, nie musi ono przedstawiać twarzy Uczestnika. Zdjęcie jest niezbędne do dodatkowej weryfikacji, a odmowa jego wykonania skutkuje odrzuceniem aktywności.
12. Organizator jest uprawniony do losowego przeglądu zapisanych w Aplikacji aktywności na podstawie danych GPS czasowych, analizy śladu na mapie (np. stwierdzenie przejazdów niedozwolonymi dla rowerów autostradami, drogami ekspresowymi czy torami kolejowymi itp.) oraz danych sensorów zapisywanych przez Aplikację, a także weryfikację ich pod kątem naruszenia innych zasad wskazanych w Regulaminie.
13. W przypadku wykluczenia Uczestnika z Konkursu zostanie on poinformowany o tym drogą elektroniczną, a jego trasy zostaną usunięte z Konkursu. Uczestnik ma prawo złożyć reklamację od decyzji o wykluczeniu z Konkursu do 5 dni roboczych od dnia otrzymania tej decyzji, zgodnie z postanowieniami § 8.
14. W Konkursie widoczna jest tablica aktywności („**Tablica aktywności**”), która przedstawia wyniki Uczestników w postaci ogólnych statystyk. Jeśli Uczestnik zdecyduje o publicznym widoku swoich

aktywności lub w postaci mapy aktywności ze śladem GPS, to pozostali Uczestnicy mają możliwość skomentowania, polubienia lub zgłoszenia jako podejrzanych do zespołu Activy wszystkich aktywności zaliczanych do Konkursu wykonanych przez Uczestników.

§ 7. KATEGORIE KONKURSOWE I NAGRODY

1. Konkurs organizowany jest w dwóch kategoriach sportowej rywalizacji:
 - a) na nogach;
 - b) na kołach.
2. Uczestnik może brać udział w każdej kategorii sportowej rywalizacji.
3. Konkurs organizowany jest jako rywalizacja:
 - a) indywidualna Uczestników odrębnie dla kobiet i mężczyzn w podanych w ust. 1 kategoriach,
 - b) Zespołów – rywalizacja Zespołów składających się z sympatyków Zrzeszonych Banków Spółdzielczych lub sympatyków Firmy; za Zespół uznaje się dowolną liczbę wskazanych Uczestników, w podanych w ust. 1 kategoriach,
 - c) Zespołów 5-osobowych – rywalizacja Zespołów złożonych z 5 Uczestników wskazanych w §2 w podanych w ust. 1 kategoriach,
 - d) globalna – będąca współdziałaniem Uczestników, której celem jest osiągnięcie co najmniej 1 000 000 km (słownie: jednego miliona) kilometrów przez wszystkich Uczestników łącznie w podanych w ust. 1 kategoriach.
4. Rywalizacja indywidualna polega na osiągnięciu przez Uczestnika (w ramach podziału na kobiety i mężczyzn) jak największej liczby punktów w danej kategorii sportowej rywalizacji wskazanej w ust. 1.
5. Rywalizacja zespołowa polega na wyłonieniu Zespołu, którego Uczestnicy osiągną największą łączną liczbę punktów w danej kategorii sportowej rywalizacji wskazanej w ust. 1.
6. Rywalizacja zespołów 5 osobowych polega na wyłonieniu Zespołu, którego Uczestnicy osiągną największą łączną liczbę punktów w danej kategorii sportowej rywalizacji wskazanej w ust. 1.
7. Rywalizacja globalna polega na osiągnięciu przez wszystkich Uczestników łącznie co najmniej poziomu 1 000 000 km (słownie: jednego miliona kilometrów), w danej kategorii sportowej rywalizacji wskazanej w ust. 1.
8. Nagrody indywidualne lub zespołowe w Konkursie przyznawane są na zasadzie rankingu punktowego lub rankingu kilometrów:
 - a) Klasyfikacja generalna indywidualna (w 2 kategoriach „na kołach” i „na nogach”; odrębnie dla kobiet i mężczyzn) – ranking punktowy:
 - 1 miejsce – przewidziano puchar, koszulkę sportową SGB o wartości ok. 70 zł netto/szt.
 - 2 miejsce – przewidziano puchar, koszulkę sportową SGB o wartości ok. 70 zł netto/szt.
 - 3 miejsce – przewidziano puchar, koszulkę sportową SGB o wartości ok. 70 zł netto/szt.
 - b) Klasyfikacja generalna zespołowa (w 2 kategoriach „na kołach” i „na nogach”) – ranking punktowy:
 - 1 miejsce – przewidziano puchar oraz prawo do przydzielenia nagrody charytatywnej w wysokości 7 000 zł netto.
 - 2 miejsce – przewidziano puchar oraz prawo do przydzielenia nagrody charytatywnej w wysokości 5 000 zł netto.
 - 3 miejsce – przewidziano puchar oraz prawo do przydzielenia nagrody charytatywnej w wysokości 3 000 zł netto.
 - c) Klasyfikacja generalna zespołów 5-osobowych (w 2 kategoriach „na kołach” i „na nogach”) – ranking punktowy:
 - 1 miejsce – 5 x koszulkę sportową SGB o wartości ok. 70 zł netto/szt.;
 - 2 miejsce – 5 x koszulkę sportową SGB o wartości ok. 70 zł netto/szt.;
 - 3 miejsce – 5 x koszulkę sportową SGB o wartości ok. 70 zł netto/szt.
 - d) Rywalizacja globalna:
 - Po osiągnięciu przez wszystkich Uczestników łącznie co najmniej 1 000 000 km (słownie: jednego miliona kilometrów) Firma prześle kwotę 30 000 zł (słownie: trzydzieści tysięcy złotych) netto (powiększoną o należny podatek VAT) na zakup sprzętu sportowego dla organizacji pożytku publicznego lub szkoły. Wskazana kwota może zostać podzielona pomiędzy kilka organizacji pożytku publicznego lub szkoły

- Wyboru organizacji pożytku publicznego lub szkoły dokonają Zespoły, które zajmą miejsca 1-3 w kategorii „na kołach” i „na nogach”. Dla zwycięzców z kategorii przewidziano do dyspozycji po 7 000 zł (słownie: siedem tysięcy złotych netto powiększone o należny podatek VAT), dla Zespołów z miejsca 2 po 5 000 zł (słownie: pięć tysięcy złotych netto powiększone o należny podatek VAT), dla Zespołów z miejsca 3 po 3 000 zł (słownie: trzy tysiące złotych netto powiększone o należny podatek VAT). W ramach przyznanych środków można dokonać ich podziału pomiędzy kilka wybranych organizacji pożytku publicznego lub szkół.
9. Dodatkowo 50 (pięćdziesięciu) Uczestnikom, którzy uzyskali najwyższą punktację w rankingach „na kołach” i 50 (pięćdziesięciu) Uczestnikom, którzy uzyskali najwyższą punktację w rankingu „na nogach” zostaną przyznane nagrody w postaci koszulki sportowej SGB o wartości ok. 70 zł/netto. Łącznie przewidziano 100 (sto) takich dodatkowych nagród w postaci koszulek sportowych SGB.
 10. Zdobyte nagrody nie podlegają wymianie na ich równowartość pieniężną. Z przyczyn organizacyjnych, w szczególności problemów z realizacją nagrody, Organizator zastrzega prawo do zmiany nagrody na nagrodę równoważną. Za nagrodę równoważną traktowana jest nagroda o tej samej wartości finansowej.
 11. Laureat Konkursu nie ma prawa do przeniesienia prawa do nagrody na osoby trzecie.
 12. Laureaci Konkursu zostaną powiadomieni o wygranej drogą elektroniczną w formie wiadomości e-mail w ciągu maksymalnie 10 (dziesięciu) dni roboczych od dnia zakończenia Konkursu.
 13. Warunkiem przyznania powyższych nagród jest podanie przez Uczestnika w Aplikacji danych takich jak imię, nazwisko oraz adres e-mail, niezbędnych do identyfikacji. Brak wskazanych danych skutkuje utratą prawa do nagrody przez danego Uczestnika i przyznaniem jej kolejnemu Uczestnikowi w odpowiednim rankingu.
 14. Rynkowa wartość nagród, jaką Uczestnik może otrzymać w ramach Konkursu nie przekroczy równowartości 2 000 zł (słownie: dwóch tysięcy złotych). Nagrody w konkursie są zwolnione z podatku dochodowego od osób fizycznych na podstawie art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy z dnia 26 lipca 1991r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

§ 8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE - REKLAMACJE

1. Reklamacje w związku z Konkursem należy zgłaszać do Organizatora moduł „Zgłoś problem” w Aplikacji w terminie do 2 dni roboczych od daty zaistnienia podstawy do reklamacji, nie później niż 1 dzień roboczy od dnia zakończenia Konkursu. Reklamacje rozstrzyga Organizator. Uczestnik ma prawo do odwołania się od decyzji w terminie 2 dni roboczych od dnia otrzymania odpowiedzi. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora najpóźniej w terminie 3 dni roboczych od daty ich otrzymania. Reklamacje zgłoszone po terminach określonych powyżej nie będą rozpatrywane.
2. Konkurs nie stanowi gry losowej (w tym loterii promocyjnej), ani zakładu wzajemnego w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
3. Organizator może wprowadzić zmiany do Regulaminu wyłącznie z ważnych powodów, jakimi są:
 - a) zmiana przepisów prawa mająca bezpośredni wpływ na treść Regulaminu;
 - b) nałożenie na Organizatora przez organy władzy publicznej określonych obowiązków, mających bezpośredni wpływ na treść Regulaminu;
 - c) zmiana danych dotyczących Organizatora lub partnerów lub podmiotów współpracujących z Organizatorem;
 - d) przeciwdziałanie nadużyciom polegającym na ominięciu postanowień Regulaminu w celu osiągnięcia nienależnej korzyści, np. wielokrotny udział w Wyzwaniu pomimo wyłączenia takiej możliwości w jego Regulaminie;
 - e) usprawnienie działania Wyzwania, Aplikacji i obsługi Uczestników;
 - f) poprawienie ochrony prywatności Uczestników.
4. Zmiana w Regulaminie nie może ograniczyć praw nabytych uprzednio przez Uczestników w związku z udziałem w Konkursie.

5. O wszelkich zmianach w Regulaminie Organizator powiadomi Uczestników wysyłając wiadomość na adres e-mail, o ile Uczestnik go udostępnił lub poprzez kanał komunikacyjny w Aplikacji. Regulamin po wprowadzeniu zmian zostanie również każdorazowo zamieszczony na stronie internetowej Konkursu.
6. W czasie trwania Konkursu pytania dotyczące Konkursu i Aplikacji mogą być zgłaszane bezpośrednio przez moduł „Zgłoś problem” w Aplikacji.
7. Regulamin Konkursu jest dostępny w Aplikacji oraz na stronie internetowej wyzwania <https://sympatycysgb.activy.app/>