

Regulamin „Korzyści za udział w Projekcie 01”

Rozdział I

§ 1. Organizator Programu „Korzyści za udział w Projekcie 01”

Organizatorem programu „Korzyści za udział w Projekcie 01” jest InPost sp. z o.o. (dalej: InPost) z siedzibą w Krakowie (30-624), ul. Malborska 130, numer KRS 0000255841.

§ 2. Przedmiot programu „Korzyści za udział w Projekcie 01”

Program „Korzyści za udział w Projekcie 01” określa zasady przyznawania korzyści dla Klientów polecających korzystanie z Usługi Paczkomaty 24/7 i którzy byli uczestnikami Projektu 01 bądź to jako Uczestnik Kupujący lub Uczestnik Sprzedający, zgodnie z Regulaminem Projektu 01.

§ 3. Słowniczek

Użyte w dalszej części Regulaminu terminy oznaczają:

Organizator programu „Korzyści za udział w Projekcie 01” – oznacza InPost sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Malborska 130, 30-624 Kraków

Regulamin programu „Korzyści za udział w Projekcie 01” – niniejszy Regulamin, określający zasady, zakres i warunki obowiązywania poszczególnych korzyści dla osób zarejestrowanych w systemie Paczkomaty 24/7 w trakcie trwania Projektu 01 i korzystających z programu „Korzyści za udział w Projekcie 01”;

Regulamin programu „Poleć znajomemu” – regulamin, określający zasady, zakres i warunki obowiązywania poszczególnych korzyści dla Klientów, korzystających z Usługi Paczkomaty 24/7, którego szczegóły zamieszczone są na stronie www.paczkomaty.pl;

Projekt 01 – oznacza projekt opisany w Regulaminie Projekt 01 trwający w okresie od 2 czerwca 2009 do 11 października 2009;

Uczestnik Kupujący – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, lub osoba prawna; posiadająca aktywne konto na stronie www.paczkomaty.pl, dokonująca zakupów internetowych przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7; która założyła konto w trakcie trwania Projektu 01 jako Uczestnik Kupujący

Uczestnik Sprzedający - osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, lub osoba prawna, posiadająca aktywne konto na stronie www.paczkomaty.pl, nadająca produkty swojego sklepu internetowego za pomocą Usługi Paczkomaty 24/7; która założyła konto w trakcie trwania Projektu 01 jako Uczestnik Sprzedający

Paczkomat 24/7 – urządzenie umożliwiające osobie upoważnionej do odbioru, odbiór znajdujących się w niej przesyłki lub/i przesyłek;

Usługa Paczkomaty 24/7 – usługa świadczona przez InPost, polegająca na doręczaniu przesyłek przy wykorzystaniu Paczkomatów 24/7.

Klient – to nadawca, bądź odbiorca paczek, osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, lub osoba prawna, posiadająca aktywne konto na stronie www.paczkomaty.pl, dokonująca zakupów internetowych, bądź nadająca paczki przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7. Przez klienta rozumie się Uczestnika Kupującego i Uczestnika Sprzedającego oraz wszystkie podmioty (osoba fizyczna i osoba prawna), które założyły konto po 12.10.2009.

Wirtualne Konto - konto utworzone na stronie www.paczkomaty.pl dla Sprzedającego, bądź Kupującego zgodnie z Regulaminem Projektu 01.

Wirtualny Pieniądz – pieniądze gromadzone na Wirtualnym Koncie z tytułu uczestnictwa w Projekcie 01 na zasadach określonych w Regulaminie Projektu 01 oraz po zakończeniu Projektu 01 na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie;

Polecający – Klient, który wysłał zaproszenie do korzystania z Usługi Paczkomaty 24/7 przez specjalnie ku temu stworzony formularz na stronie www.paczkomaty.pl lub przez mailing;

Polecony – osoba fizyczna lub prawna, która otrzyma zaproszenie w formie e-mail od Polecającego i która założy konto na stronie www.paczkomaty.pl. W przypadku otrzymania zaproszenia od przynajmniej dwóch Polecających zgłoszenie i późniejsze korzyści naliczane są na konto Polecającego, z którego linku zostało przyjęte zaproszenie.

Rozdział II

§ 4. Warunki udziału i procedura przystąpienia do programu Korzyści za udział w Projekcie 01

1. Uczestnikiem programu Korzyści za udział w Projekcie 01 może być pełnoletnia osoba fizyczna i osoba prawna.
2. Każdy Uczestnik Kupujący i Uczestnik Sprzedający, który był uczestnikiem Projektu 01 staje się automatycznie uczestnikiem programu „Korzyści za udział w Projekcie 01”.

§ 5. Korzyści dla Kupujących

1. Po zakończeniu Projektu 01, tj. z dniem 12.10.2009, Wirtualne Konto dla gromadzenia Wirtualnych Pieniędzy, należące do Uczestników Kupujących Projektu 01, zostanie przeniesione z niezmienionym stanem punktów ze strony www.projekt01.pl na www.paczkomaty.pl
2. Promocyjne ceny brutto nadawania przesyłek do Paczkomatów 24/7 obowiązujące Klientów od dnia 12.10.2009 do 31.12.2009 dla paczek standardowych są następujące:
 - a) 6,99 zł (gabaryt A)
 - b) 8,99 zł (gabaryt B)
 - c) 11,99 zł (gabaryt C)
3. Po okresie promocyjnych obowiązywać będzie cennik dla nadawania paczek oraz usługi dodatkowe (ubezpieczenie przesyłek oraz paczka za pobraniem) zgodny z informacjami zawartymi na stronie www.paczkomaty.pl
4. Dla uczestników Kupujących Projektu 01, którzy w trakcie jego trwania zdobyli nie mniej niż 50

- punktów o których mowa jest w Regulaminie Projektu 01 (paragraf 5, punkt 6 i 7) zgodnie z regulaminem Projektu 01 przewidziane są następujące korzyści po zakończeniu Projektu 01:
- a) otrzymywanie na Wirtualne Konto za odebranie każdej przesyłki przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 kwoty 2 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza przez okres 12 miesięcy licząc od dnia 12.10.2009 do 11.10.2010.
 - b) otrzymywanie na Wirtualne Konto za odbieranie przesyłek przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 kwoty 0,50 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza bezterminowo licząc od dnia 12.10.2010.
 - c) otrzymanie na Wirtualne Konto kwoty 5 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza za każdą osobę (osoba fizyczna lub prawna), która za poleceniem Kupującego rejestruje się na stronie www.projekt01.pl lub www.paczkomaty.pl, założy konto oraz po raz pierwszy skorzysta z płatnej usługi Paczkomaty 24/7 zamawiając w dowolnym terminie i odbierając przesyłkę z Paczkomatu 24/7
5. Dla uczestników Kupujących Projektu 01, którzy nie zdobyli liczby 50 punktów, o których mowa jest w Regulaminie Projektu 01 (paragraf 5, punkt 6 i 7) Organizator przewidział następujące korzyści po zakończeniu Projektu 01:
- a) otrzymywanie na Wirtualne Konto za odebranie każdej przesyłki przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 kwoty 2 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza przez okres 12 miesięcy licząc od dnia 12.10.2009 do 11.10.2010.
 - b) otrzymanie na Wirtualne Konto kwoty 5 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza za każdą osobę (osoba fizyczna lub prawna), która do 12.10.2009r. za poleceniem Kupującego rejestruje się na stronie www.projekt01.pl lub www.paczkomaty.pl, założy konto oraz po raz pierwszy skorzysta z Usługi Paczkomaty 24/7 zamawiając w dowolnym terminie i odbierając przesyłkę z Paczkomatu 24/7
6. Dodatkową korzyścią jest otrzymanie 0,50 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza dla Uczestnika Kupującego za każdą paczkę odebraną z Paczkomatu 24/7 po 12.10.2009r przez Poleconego, który skorzystał z zaproszenie podesłanego przez Uczestnika Kupującego. Szczegółowy regulamin programu „Poleć znajomemu”, który opisuje mechanikę działania tego programu zamieszczony jest na stronie www.paczkomaty.pl.
7. Wirtualne Pieniądże mogą zostać przebrane przez Organizatora na konto Managera Paczek na polecenie Klienta. Środki te mogą następnie zostać wykorzystane do opłacenia usługi nadawania paczek do Paczkomatów. W momencie zlecenia przelewu na konto Managera Paczek nie ma możliwości powrotnego przelewu środków na Wirtualne Konto.
8. Wirtualne Pieniądże mogą zostać przebrane przez Organizatora na rachunek bankowy Kupującego po przekroczeniu kwoty 50 złotych. Jednorazowa wypłata nie może przekraczać kwoty 760 złotych.
9. Przeliczone na walutę PLN Wirtualne Pieniądże przelewane są w terminie 14 dni od dnia zgłoszenia takiego żądania przez Kupującego. W momencie zlecenia przelewu Klient będzie musiał podać swoje dane konieczne do wykonania tej usługi. Będzie to numer konta oraz dane teleadresowe. Następnie te informacje wraz z kwotą Wirtualnych Pieniądzy do przelewu zostanie podesłana do Organizatora, który dokona odpowiedniej transakcji
10. Organizator będzie aktualizował stan Wirtualnego Konto przy czym Organizator zastrzega sobie prawo, że nie musi to nastąpić w czasie rzeczywistym, czyli w momencie odebrania paczki z Paczkomatu 24/7. Aktualizację odbywać się będą jednak nie później niż 2 dni robocze od momentu zdarzenia, które zlicza Wirtualne Pieniądże na Wirtualne Konto

§ 6. Korzyści dla Sprzedających

1. Promocyjne ceny brutto nadawania przesyłek do Paczkomatów 24/7 obowiązujące Klientów od dnia 12.10.2009 do 31.12.2009 dla paczek standardowych są następujące:
 - a) 6,99 zł (gabaryt A)
 - b) 8,99 zł (gabaryt B)
 - c) 11,99 zł (gabaryt C)
2. Dla Uczestników Sprzedających programu Projekt 01, którzy zgodnie z regulaminem Projektu 01 zintegrowali się z systemem Paczkomaty 24/7, oferują możliwość wybrania dostawy do Paczkomaty 24/7 i zamieściły pakiet marketingowy dostarczony przez InPost przewidziane są dodatkowo następujące korzyści:
 - a) 15% zniżki za opłatę przesyłki standardowej w okresie od 01.01.2010 do 08.12.2010.
 - b) 5% zniżki za opłatę przesyłki standardowej bezterminowo w okresie od 09.12.2010.
3. Dla Uczestników Sprzedających programu Projekt 01, którzy w oparciu o regulamin Projektu 01 nie zintegrowali się systemem Paczkomaty 24/7, i nie oferują możliwość wybrania dostawy do Paczkomaty 24/7 i nie zamieściły pakietu marketingowego dostarczonego przez InPost zgodnie z regulaminem Projektu 01, ale dokonały rejestracji jako Uczestnicy Sprzedający na stronie www.projekt01.pl Organizator przewidział następujące korzyści:
 - a) 15% zniżki za opłatę przesyłki standardowej w okresie od 01.01.2010 do 08.12.2010.
4. Dodatkową korzyścią jest otrzymanie kwoty 5 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza za pierwszą paczkę odebraną z Paczkomatu 24/7 przez Poleconego przez siebie nowego uczestnika, który założy konto na stronie www.paczkomaty.pl i odbierze pierwszą paczkę z Paczkomatu 24/7. Szczegółowy regulamin programu „Poleć znajomemu”, który opisuje mechanikę działania tego programu zamieszczony jest na stronie www.paczkomaty.pl. Przy przyznaniu tej korzyści rozstrzygającym będzie regulamin programu Poleć znajomemu i korzyści te przysługują tylko w okresie obowiązywania regulaminu Polec znajomemu.
5. Dodatkową korzyścią jest otrzymanie 0,50 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza dla Uczestnika Sprzedającego za każdą paczkę odebraną z Paczkomatu 24/7 po 12.10.2009r przez Poleconego, który skorzystał z zaproszenie podeślanego przez Uczestnika Sprzedającego. Szczegółowy regulamin programu „Poleć znajomemu”, który opisuje mechanikę działania tego programu zamieszczony jest na stronie www.paczkomaty.pl. Przy przyznaniu tej korzyści rozstrzygającym będzie regulamin programu Poleć znajomemu i korzyści te przysługują tylko w okresie obowiązywania regulaminu Polec znajomemu.
6. Wirtualne Pieniądże, przeliczone na walutę PLN, mogą zostać przebrane przez Organizatora na konto Managera Paczek na polecenie Klienta. Środki te mogą następnie zostać wykorzystane do opłacenia usługi nadawania paczek do Paczkomatów. W momencie zlecenia przelewu na konto Managera Paczek nie ma możliwości powrotnego przelewu środków na Wirtualnego Konto.
7. Wirtualne Pieniądże, przeliczone na walutę PLN, mogą zostać przebrane przez Organizatora na rachunek bankowy Klienta po przekroczeniu kwoty 50 złotych. Jednorazowa wypłata nie może przekraczać kwoty 760 złotych.
8. Przeliczone na walutę PLN Wirtualne Pieniądże przelewane są w terminie 14 od dnia zgłoszenia

żądania przez Klienta. W momencie zlecenia przelewu Klient będzie musiał podać swoje dane konieczne do wykonania tej usługi. Będzie to numer konta oraz dane teleadresowe. Następnie te informacje wraz z kwotą Wirtualnych Pieniędzy do przelewu zostanie podesłana do Organizatora, który dokona odpowiedniej transakcji.

9. Organizator będzie aktualizował stan Wirtualnego Konto przy czym Organizator zastrzega sobie prawo, że nie musi to nastąpić w czasie rzeczywistym, czyli w momencie odebrania paczki z Paczkomatu 24/7. Aktualizację odbywać się będą jednak nie później niż 2 dni robocze od momentu zdarzenia, które zlicza Wirtualne Pieniędze na Wirtualne Konto

§7. Zasady działania programu Korzyści po Projekcie 01

1. Za każdą paczkę odebraną przez Kupującego z Paczkomatów otrzymuje on Wirtualne Pieniędze określone w paragrafie 5, odpowiednio pkt 4 lub 5.
2. Każda paczka wysłana przez Sprzedającego i Kupującego do Paczkomatów 24/7 korzysta z promocyjnej ceny, która obowiązuje do 31.12.2009r.
3. Sprzedający otrzymają promocyjne ceny na nadawanie paczek zgodnie z paragrafem 6.
4. Klient w specjalnie stworzonej sekcji na stronie dotyczące programu Poleć znajomemu może po zalogowaniu się do serwisu www.paczkomaty.pl polecić Usługę Paczkomaty 24/7 innym osobom.
5. Polecenie znajomemu dokonuje się przez podanie adresu e-mail osoby polecanej oraz wysłanie wiadomości e-mailowej wysłanej automatycznie przez system Organizatora ze strony www.paczkomaty.pl
6. Polecenie znajomemu może również nastąpić przez wysłanie zaproszenie w formie e-mailingu. Warunkiem jest zasycie specjalnego kodu (w formie adresu e-mail), który będzie przekierowywał na specjalnie stworzony formularz rejestracyjny, dzięki któremu Organizator będzie wiedział, że Polecany rejestruje się z zaproszenia Polecającego. Szczegóły zostaną przedstawione zainteresowanym polecającym na ich prośbę.
7. Polecony, który do dnia 12.10.2009 założy konto na stronie www.projekt01.pl i będzie odbierać paczki z Paczkomatów 24/7 sprawi, że konto Polecającego będzie powiększone o 5 zł za każdego nowego Poleconego, który po raz pierwszy odbierze płatną paczkę z Paczkomatu 24/7 a także o 0,50 zł za każdą paczkę odebraną z Paczkomatu przez Poleconego po 12.10.2009. Korzyści te ważne są między 12.10.2009 a 11.10.2010.
10. Wirtualne Konto Polecającego zostanie powiększone o kwotę 5 zł lub o 0,50 zł w momencie gdy Polecony odbierze paczkę z Paczkomatu 24/7. Organizator będzie aktualizował stan Wirtualnego Konto przy czym Organizator zastrzega sobie prawo, że nie musi to nastąpić w czasie rzeczywistym, czyli w momencie odebrania paczki z Paczkomatu 24/7. Aktualizację odbywać się będą jednak nie później niż 2 dni robocze od momentu zdarzenia, które zlicza Wirtualne Pieniędze na Wirtualne Konto.

Rozdział III

§ 8 Postępowanie reklamacyjne

1. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania przez Organizatora obowiązków wynikających z postanowień niniejszego Regulaminu Klient ma prawo złożyć reklamację Organizatorowi. Reklamacja powinna być sporządzona na piśmie oraz powinna zawierać następujące informacje:
 - imię i nazwisko (nazwę), numer telefonu oraz adres Klienta zgłaszającego reklamację;
 - przedmiot reklamacji z uzasadnieniem przyczyn jej wniesienia; datę i podpis Klienta.
1. Reklamację można wносить w terminie 1 miesiąca od dnia zaistnienia zdarzenia stanowiącego przedmiot reklamacji.
2. Uczestnik ma prawo złożyć reklamację w siedzibie Organizatora lub listownie na adres: InPost, ul. Malborska 130, 30-624 Kraków w tytule reklamacji „Program – Korzyści za udział w Projekcie 01”.
3. Organizator jest zobowiązany rozpatrzyć reklamację w terminie 1 miesiąca od dnia jej wniesienia. Jeżeli w tym terminie reklamacja nie może być rozpatrzona, Organizator zobowiązany jest niezwłocznie zawiadomić o powyższym Uczestnika, podając przewidywany termin, w którym reklamacja zostanie rozpoznana.
4. Za datę wniesienia reklamacji uważa się datę stempla pocztowego potwierdzającego dzień nadania listu poleconego albo dzień jej zgłoszenia w jednostce organizacyjnej Organizatora.
5. Organizator udziela odpowiedzi na reklamację złożoną przez Uczestnika w formie pisemnej lub telefonicznej.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Program „Korzyści za udział w Projekcie 01” trwa od 12.10.2009 do 11.10.2010.
2. InPost może pozbawić zarówno Sprzedającego, jak i Kupującego możliwości korzystania z przywilejów programu „Korzyści po Projekcie 01” w przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu przez Klienta lub Umowy ze Sprzedającym. Wirtualne Pieniądze nie wykorzystane do momentu wykluczenia z grupy uczestników programu „Korzyści za udział w Projekcie 01” są anulowane.
3. InPost zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie w każdym czasie bez podania przyczyny.
4. Informacja o zmianie w Regulaminie zostanie umieszczona na www.paczkomaty.pl
5. Zmiany w Regulaminie nie mogą naruszać praw nabytych przez Sprzedających i Kupujących.
6. W sprawach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają w szczególności przepisy Kodeksu Cywilnego.
7. InPost zastrzega sobie prawo do zmiany nazw własnych używanych w ramach programu „Korzyści za udział w Projekcie 01”. O wszystkich zmianach InPost poinformuje na stronie www.paczkomaty.pl.
8. Regulamin obowiązuje od dnia 12.10.2009 r.