

REGULAMIN PROJEKTU 01:

Rozdział I

§ 1 Postanowienia ogólne

Użyte w dalszej części Regulaminu terminy oznaczają:

Baza Danych Projektu 01 - oznacza zbiór danych osobowych Uczestników uzyskanych w związku z ich udziałem w Projekcie01, w tym w szczególności przekazanych w Formularzu Przystąpienia do Projektu 01, które są przetwarzane przez Organizatora Projektu i/lub podmiot lub osobę, której Organizator Projektu może powierzyć przetwarzanie danych osobowych zgodnie z art. 31. Ustawy z dnia 29. sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych, w tym również Partnerów, na podstawie i w zakresie zgody Uczestnika na przetwarzanie jego danych osobowych;

Ankieta Projektu 01 - oznacza formularz przystąpienia do Projektu01 udostępniany przez Organizatora Projektu, który, po wypełnieniu i podpisaniu przez daną osobę, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie Projektu, stanowi wniosek tej osoby o przyjęcie jej do Programu Projektu01 jako Uczestnika;

Uczestnik – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, lub osoba prawna, która zgłosiła się do Projektu01 i poprawnie wypełniła Ankiety Projektu01, dopełniła wszelkich procedur wskazanych w niniejszym Regulaminie oraz została zaakceptowana przez Organizatora Projektu;

Strona www – domena zarejestrowana pod adresem www.projekt01.pl;

Szkolenie – opcjonalne wirtualne szkolenie z procedur usług realizowanych w ramach Projektu 01, odbywające się w czasie rzeczywistym, polegające na odpowiadaniu na pytania testowe;

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

Pakiet Startowy – unikalny 10-cyfrowy kod i instrukcja doręczana Uczestnikom. Pakiet jest opcjonalny dla każdego Uczestnika, chcącego zapoznać się w z usługą Paczkomaty 24/7;

Integracja - polega na dodaniu możliwości wysyłania paczek w sklepie internetowym przez Paczkomat. Integracja jest możliwa po skorzystaniu z aplikacji Manager Paczek, bądź oprogramowania API, których dokumentacja jest udostępniona przez Organizatora Projektu 01. By uznać Sprzedawcę za w pełni zintegrowanego, jest on zobowiązany zamieścić na stronie internetowej swojego sklepu materiały graficzne (dostępne w pakiecie marketingowym) informujące o możliwości wysyłania w danym sklepie przez Paczkomat oraz promujące Projekt 01 wśród jego klientów;

Pakiet Marketingowy - materiały graficzne, obejmujące m.in. zestaw bannerów internetowych Projektu 01, gotowych do zamieszczenia na stronie internetowej Sprzedawcy. Pakiet można pobrać na stronie www.projekt01.pl w sekcji Integracja IT. Zamieszczenie materiałów z pakietu marketingowego jest warunkiem koniecznym dla ukończenia procesu integracji, upoważniającej do zniżek, o których mowa w § 5 pkt 15;

Manager Paczek - aplikacja, alternatywna względem interfejsu API, służąca między innymi do obsługi nadawania przez Paczkomaty. Podstawowe funkcję Managera Paczek dla śledzenie przesyłek, przeglądanie archiwum przesyłek, zarządzanie kontem użytkownika i wysłaniem zaproszeń do innych osób i instytucji. Specjalna aplikacja Managera Paczek dla Sprzedawców umożliwia ponadto pobieranie etykiet adresowych niezbędnych w procesie nadawania przesyłki;

API – interfejs, alternatywny względem aplikacji Manager Paczek, zaprogramowany do obsługi Paczkomatów, umożliwiający integrację systemów teleinformatycznych, z systemem informatycznym Uczestnika, w celu ułatwienia i zautomatyzowania przekazywania danych pomiędzy systemami informatycznymi oraz umożliwiający korzystanie z usług związanych z Paczkomatami po zalogowaniu się na stronę internetową Organizatora Projektu 01;

Umowa ze Sprzedawcą – umowa regulująca zasady korzystania z usługi „Wyślij Paczkę na e-mail”;

Instrukcje dla Sprzedawcy – oznacza instrukcje dotyczące instalacji API oraz procesu zawierania Umowy ze Sprzedawcą;

Usługa Paczkomaty 24/7 – usługa świadczona przez Organizatora Projektu 01 polegająca na doręczaniu przesyłek przy wykorzystaniu Paczkomatów;

Konto Uczestnika - oznacza konto utworzone dla Uczestnika zgodnie z niniejszym Regulaminem Projektu 01;

Wirtualny Pieniądz – pieniądze gromadzone na Koncie Uczestnika z tytułu uczestnictwa w Projekcie 01 na zasadach określonych w Regulaminie;

Punkty - oznaczają punkty przyznane na Konto Uczestnika w związku z nabyciem przez Uczestnika Usług objętych Projektem 01 lub inną aktywność, zgodnie z niniejszym Regulaminem Projektu, które uprawniają Uczestnika do wymiany na usługi lub kwotę pieniężną, zgodnie z Regulaminem Projektu 01;

Informacja o Stanie Konta Uczestnika oznacza informację o liczbie Punktów przyznanych, odjętych i unieważnionych na Koncie Uczestnika, dostępną dla Uczestnika zgodnie z niniejszym Regulaminem Projektu;

Regulamin Projektu - oznacza niniejszy regulamin Projektu 01, który definiuje warunki i zasady udziału Uczestnika w Projekcie 01, w szczególności zasady wydawania, przyznawania, odejmowania i unieważniania Punktów oraz zasady wymiany Punktów;

Stan Konta Uczestnika - oznacza aktualną liczbę Punktów zebranych przez Uczestników na danym Koncie Uczestnika uwzględniającą Punkty przyznane, odjęte i unieważnione;

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

Partnerzy Projektu01 – oznacza sklepy internetowe prowadzone za pośrednictwem witryn Intymna.pl, Komputronik.pl, Merlin.pl, od których Uczestnicy mogą otrzymywać bezpłatne przesyłki; oraz inne podmioty gospodarcze, które dołączą do programu Projekt 01 w trakcie jego trwania;

Organizator Projektu 01 - oznacza InPost sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Malborska 130, 30-624 Kraków;

Regulamin Projektu – oznacza niniejszy Regulamin Projektu01.

§ 2 Dane osobowe

1. Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa Uczestników w Projekcie 01, mającym na celu kreowanie wspólnie z klientami sklepów internetowych i samymi sklepami nowej ery e-zakupów, w ramach której wspólnie z użytkownikami wprowadzana jest na rynek nowa usługa Organizatora – Paczkomaty 24/7.
2. W celu wskazanym powyżej Organizator zbiera dane osobowe Uczestników.
3. Dane osobowe Uczestnika podlegają ochronie przewidzianej w Ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych.

4. Uczestnik dobrowolnie udostępnia Organizatorowi swoje dane osobowe w związku ze swoim uczestnictwem w Projekcie 01, w szczególności dane określone w Ankiecie Projektu 01.
5. Dane osobowe Uczestnika zawarte w Ankiecie Projektu 01 będą wprowadzane do Bazy Danych Projektu 01, o ile to możliwe, w terminie 14 dni kalendarzowych od daty złożenia przez Uczestnika powyższych.
6. Uczestnik wypełniając Ankietę Projektu 01 udziela zgody na przetwarzanie jego danych osobowych przez Organizatora Projektu 01 oraz Partnerów w celach marketingowych.
7. Zgoda, o której mowa w pkt. 4. powyżej, zostaje udzielona poprzez wypełnienie Ankiety Projektu 01 wraz z zaznaczeniem boxów uprawniających do przetwarzania danych osobowych lub w inny sposób umożliwiony przez Organizatora Projektu 01 w danym czasie.
8. Uczestnik, dla celów korespondencyjnych, może wskazać adres wyłącznie na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Wskazany adres nie może być adresem skrytki pocztowej.

Rozdział II

§ 3 Warunki udziału i procedura przystąpienia do Projektu 01

1. W celu zakwalifikowania się do Projektu 01 Uczestnik powinien zgłosić chęć uczestnictwa w Projekcie poprzez rejestrację na Stronie www, bądź w innej formie określonej przez Organizatora.
2. Uczestnicy dzielą się na Uczestników Kupujących i Uczestników Sprzedających.

§ 4 Uczestnicy Kupujący i Sprzedający

1. Aby wziąć udział w Projekcie 01 w charakterze Uczestnika Kupującego, należy:
 - a. zalogować się na Stronie www jako „Kupujący w Internecie”;
 - b. wypełnić Ankietę Projektu 01, przy czym wszystkie pytania w ankiecie są obowiązkowe, nie można ich ominąć, jedynie pytanie konkursowe ma charakter dobrowolny;
 - c. wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych;
 - d. wybrać Paczkomat i zamówić przesyłkę z Pakietem Startowym;
 - e. zalogować się i wpisać kod z Pakietu Startowego na Stronie www.
2. W celu zapoznania się z usługą Paczkomaty 24/7 Uczestnicy mogą opcjonalnie zamówić przesyłkę z Pakietem Startowym, zalogować się na stronie i wpisać kod z Pakietu Startowego na Stronie www.
3. Aby wziąć udział w Projekcie 01 w charakterze Uczestnika Sprzedającego, należy:
 - a. zalogować się na Stronie www jako „Sprzedający w Internecie”;
 - b. wypełnić Ankietę Projektu 01, przy czym wszystkie pytania w ankiecie są obowiązkowe, nie można ich ominąć, jedynie pytanie konkursowe ma charakter dobrowolny;
 - c. wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych;
 - d. ściągnąć ze Strony www dokumentację API, bądź uzyskać dostęp do Managera Paczek celem integracji, umożliwiającej zaoferowanie wysyłki przez Paczkomaty klientom, dokonujących zamówień u Uczestników Sprzedających
 - e. zintegrować się przez API z systemem informatycznym Organizatora Projekt 01, bądź uzyskać dostęp do Managera Paczek, które umożliwią nadawanie przesyłek do Paczkomatów
 - f. pozytywnie przejść weryfikację integracji systemów.

§ 5 Przebieg Projektu 01. Benefity dla Uczestników

1. Po przejściu procedur opisanych w § 4 Uczestnikom przysługują w czasie trwania Projektu 01 uprawnienia i benefity opisane w niniejszym Regulaminie.
2. Dla każdego Uczestnika w okresie od 02.06.2009 do 11.10.2009 zostanie utworzone specjalne Konto Uczestnika dla gromadzenia Wirtualnych Punktów.
3. W czasie trwania Projektu 01 Uczestnicy mają prawo do następujących aktywności na stronie:
 - a. Brania udziału w konkursach,
 - b. Umieszczania wpisów na forach,
 - c. Zamieszczania zdjęć,
 - d. Polecania usługi znajomym,
 - e. Nadawania i odbierania paczek.
4. Dla każdego uczestnika Projektu 01 przygotowane jest wirtualne szkolenie z procedur usług realizowanych w ramach Projektu 01 do pobrania na stronie www.projekt01.pl w formacie pliku PDF. Jest to szkolenie opcjonalne, nie warunkujące uczestnictwa w Projekcie 01.
5. Wykonywanie aktywności na Stronie www oznaczać będzie przystąpienie do Konkursu dla Aktywnych, którego celem będzie wybór Uczestników najbardziej aktywnych w trakcie trwania Projektu 01.
6. Do udziału w Konkursie dla Aktywnych uprawnieni są wyłącznie Uczestnicy Kupujący. Uczestnicy Sprzedający nie biorą udziału w Konkursie, z zachowaniem prawa do wykonywania aktywności na stronie Projektu 01.
7. Za każde z w/w aktywności Uczestnicy Kupujący otrzymywać będą na specjalnym Koncie Uczestnika Wirtualne Punkty wg poniższych założeń:
 - a. Wzięcie udziału w konkursie na już i w każdym etapie konkursu na start: 7 punktów
 - b. Za każdy głos Uczestnika Projektu 01 oddany na Twój wpis na forum: 3 punkty
 - c. Zamieszczanie zdjęć: 3 punkty (maksimum 12 zdjęć)
 - d. Polecanie usługi znajomym: 5 punktów
 - e. Odbieranie paczek: 15 punktów
8. W dniu 30.09.2009 o godzinie 00.00 zostanie zamknięta możliwość naliczania Wirtualnych Punktów za aktywności na Stronie www.
9. Pięciu Uczestników Kupujących, którzy zgromadzą najwyższą liczbę punktów na specjalnych kontach Uczestnika, ogłoszona zostanie Laureatami Konkursu dla Aktywnych.
10. Laureaci zostaną nagrodzeni premiami finansowymi w wysokości 2222,22 zł każda, w tym 222,22 zł podatku osobowego odprowadzanego w imieniu Laureata przez Organizatora. W przypadku wygranej Laureaci zostaną powiadomieni drogą elektroniczną w dniu zakończenia konkursu. Nagrodę odebrać można w terminie 3 miesięcy po zakończeniu konkursu.
11. Po zakończeniu Projektu 01, tj. od 12.10.2009, zostanie utworzone specjalne Konto Uczestnika dla gromadzenia Wirtualnych Pieniędzy.
12. Udział w Projekcie 01 gwarantuje Uczestnikom Kupującym prawo do korzyści realizowanych w trakcie trwania Projektu 01, a uzyskanie nie mniej niż 50 punktów zgodnie z § 5 ust 6 powyżej gwarantuje prawo do korzyści po jego zakończeniu, w tym:
 - a. bezpłatnego odbierania w okresie od 01.06. do 11.10.2009. przesyłek zakupionych u Uczestników Sprzedających i Partnerów
 - b. otrzymywania na Konto Uczestnika za odbieranie przesyłek przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 kwoty 2 zł w postaci Wirtualnego Pieniędza przez okres 12 miesięcy licząc od dnia 12.10.2009.
 - c. otrzymywania na Konto Uczestnika za odbieranie przesyłek przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 kwoty 0,50 zł w postaci Wirtualnego Pieniędza bezterminowo licząc od dnia 12.10.2010.
 - d. otrzymywania na Konto Uczestnika za każdą osobę, która za poleceniem Uczestnika po raz pierwszy skorzysta z Usługi Paczkomaty 24/7 w okresie od 12.10.2009 i zamówi płatną przesyłkę,

- kwoty 5 zł w postaci Wirtualnego Pieniądza bezterminowo licząc od dnia 12.10.2009
- e. korzystania ze specjalnych ofert Partnerów i Uczestników Sprzedających biorących udział w Projekcie 01.
13. Wirtualne Pieniądze mogą zostać przelane przez Organizatora na rachunek bankowy Uczestnika Kupującego po przekroczeniu kwoty 50 złotych. Jednorazowa wypłata nie może przekraczać kwoty 760 złotych.
 14. Po zakończeniu programu Projekt 01 Uczestnicy Sprzedający, którzy do końca trwania programu Projektu 01, czyli do 11.10.2009, zintegrowali się przez API, bądź korzystają z aplikacji Managera Paczek do nadawania przesyłek, oraz zamieścili pakiet marketingowy na stronie swojego sklepu, mają prawo do zniżek na przesyłki wysyłane przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 w wysokości:
 - a. 30% wartości przesyłki w okresie od 12.10 do 26.11.2009.
 - b. 15% wartości przesyłki w okresie od 27.11.2009 do 08.12.2010.
 - c. 5% wartości przesyłki bezterminowo w okresie od 09.12.2010.
 15. Nadawanie przesyłek przy wykorzystaniu Usługi Paczkomaty 24/7 jest bezpłatne w wybranych Punktach Obsługi Klienta i Oddziałach InPost.
 16. W czasie trwania Projektu 01 Uczestnicy Sprzedający mogą nadać przesyłki w wyznaczonych oddziałach Inpost przy wykorzystaniu usługi Paczkomaty 24/7. Wykaz oddziałów wraz z adresem dostępny jest na stronie www.projekt01.pl. W wybranych miastach Uczestnicy Sprzedający mogą również skorzystać z nadania za pośrednictwem kuriera InPost. Warunkiem koniecznym jest wcześniejsze ustalenie szczegółów operacyjnych z Działem Operacyjnym lub odpowiednim Oddziałem InPost. W okresie testowym taka usługa jest nieodpłatna.
 17. W czasie trwania programu Projekt 01 Uczestnicy Sprzedający mogą wysłać maksymalnie 20 darmowych przesyłek do jednego Uczestnika Kupującego odbierającego zamówione przesyłki za pomocą usługi Paczkomaty 24/7.

Rozdział III

§ 6 Postępowanie reklamacyjne

1. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania przez Organizatora obowiązków wynikających z postanowień niniejszego Regulaminu Uczestnik ma prawo złożyć reklamację Organizatorowi. Reklamacja powinna być sporządzona na piśmie i powinna zawierać następujące informacje:
 - a. imię i nazwisko (nazwę), numer telefonu oraz adres Uczestnika zgłaszającego reklamację;
 - b. przedmiot reklamacji z uzasadnieniem przyczyn jej wniesienia;
 - c. datę i podpis Uczestnika
2. Reklamacje można wносить w terminie 1 miesiąca od dnia zaistnienia zdarzenia stanowiącego przedmiot reklamacji.
3. Uczestnik ma prawo złożyć reklamację w siedzibie Organizatora lub listownie na adres: InPost, ul. Malborska 130, 30-624 Kraków w tytule reklamacji „Projekt 01”.
4. 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.
5. Za datę wniesienia reklamacji uważa się datę stempla pocztowego potwierdzającego dzień nadania listu poleconego albo dzień jej zgłoszenia w jednostce organizacyjnej Organizatora
6. Organizator udziela odpowiedzi na reklamację złożoną przez Uczestnika w formie pisemnej lub telefonicznej.

Rozdział IV

§ 7 Postanowienia końcowe

1. Organizator może wykluczyć Uczestnika z udziału w Projekcie 01 w przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu lub Umowy ze Sprzedającym. Wirtualne Pieniądze nie wykorzystane do momentu wykluczenia Uczestnika z udziału w Projekcie 01 są anulowane.
2. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie oraz zawieszenia lub zakończenia Projektu 01 w każdym czasie bez podania przyczyny.
3. Informacja o zmianie w Regulaminie oraz o zawieszeniu lub zakończeniu Projektu 01 zostanie umieszczona na Stronie www.
4. Zmiany w Regulaminie oraz zawieszenie lub zakończenie Projektu 01 nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników.
5. W przypadku zawieszenia lub zakończenia Projektu 01 dotychczas uzyskane Wirtualne Pieniądze mogą być wykorzystane w terminie 1 miesiąca od dnia zawieszenia lub zakończenia Projektu 01. Po upływie tego terminu nie mogą być wykorzystane i są anulowane.
6. W sprawach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają w szczególności przepisy Kodeksu Cywilnego.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany nazw własnych używanych w Programie w tym również nazwy Programu. O wszystkich zmianach Organizator poinformuje Uczestników na Stronie www.
8. Regulamin obowiązuje od dnia 1 czerwca 2009 r.