

Regulamin akcji „InsuRunner”

§ 1. Postanowienia ogólne i definicje

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „**Regulaminem**”) określa zasady uczestnictwa w akcji promocyjno-edukacyjnej pod nazwą „InsuRunner” („**Akcja**”), polegającej na udziale w grze zręcznościowej online pod nazwą „InsuRunner” („**Gra**”).
2. Organizatorem Akcji jest CUK Ubezpieczenia Sp. z o.o. z siedzibą w 87-100 Toruń, ul. Grudziądzka 107, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Toruniu, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; KRS: 0000974038, REGON: 871548350, NIP: 956-20-47-158 (dalej: „**Organizator**”).
3. Gra ma charakter rozrywkowy. Polega na sterowaniu postacią, która omija przeszkody na stale przesuwającej się trasie, do momentu zakończenia rozgrywki. Wynik osiągnięty w Grze nie ma wpływu na prawo do Gadżetu.
4. Fundatorem Gadżetów jest Organizator. Gadżet otrzymuje każdy Uczestnik, który spełni warunki określone w Regulaminie, niezależnie od wyniku rozgrywki osiągniętego w Grze.
5. Akcja jest realizowana za pośrednictwem strony internetowej Organizatora dostępnej pod adresem: cuk.pl/insurunner
6. Udział w Akcji jest dobrowolny i nieodpłatny.
7. Akcja nie stanowi gry losowej, loterii fantowej, zakładu wzajemnego ani loterii promocyjnej w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych, ponieważ przyznanie Gadżetu nie jest uzależnione od wyniku Gry ani od wystąpienia przypadku. Każdy Uczestnik, który spełni warunki określone w Regulaminie, ma prawo do otrzymania Gadżetu, z zastrzeżeniem ograniczonej puli Gadżetów, o której mowa w § 5 ust. 2.
8. Organizator ponosi pełną odpowiedzialność za treść Regulaminu, przebieg Akcji, weryfikację Uczestników, wydanie Gadżetów oraz rozpatrywanie reklamacji, z wyłączeniem odpowiedzialności za zdarzenia, na które nie ma wpływu.

§ 2. Czas trwania Akcji

1. Gra jest dostępna na Stronie Gry od dnia 16.10.2026 od godz. 09.00 do dnia 17.10.2026 r., do godziny 23:59 („**Czas Trwania Akcji**”).
2. Gadżety będą wydawane uczestnikom podczas V Kongresu Multiagentów w dniach 16–17.10. 2026 r. od godz. 09.00 do godz. 16.00.
3. Informacje o Akcji mogą być publikowane w kanałach komunikacji Organizatora, w szczególności na stronie internetowej, w mediach społecznościowych, w wewnętrznych serwisach Organizatora oraz za pośrednictwem poczty elektronicznej.
4. Organizator może dokonywać zmian technicznych i organizacyjnych dotyczących udostępniania Gry, o ile nie naruszają one praw nabytych Uczestników. Organizator może wydłużyć Czas Trwania Akcji. Skrócenie Czasu Trwania Akcji

może nastąpić wyłącznie z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku wystąpienia okoliczności technicznych, organizacyjnych lub prawnych uniemożliwiających dalsze prowadzenie Akcji.

5. Elementy graficzne, nazwa oraz kod Gry są chronione prawem autorskim lub innymi prawami własności intelektualnej Organizatora. Uczestnik może z nich korzystać wyłącznie w ramach udziału w Akcji.

§ 3. Warunki udziału

1. Uczestnikiem Akcji może być osoba, która łącznie spełnia następujące warunki („Uczestnik”):
 - a. jest agentem ubezpieczeniowym lub osobą fizyczną wykonującą czynności agencyjne (OFWCA), posiada numer RAU i figuruje w rejestrze agentów ubezpieczeniowych prowadzonym przez KNF,
 - b. posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
 - c. ma miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
 - d. dokonała prawidłowej rejestracji na Stronie Gry,
 - e. zapoznała się z treścią Regulaminu.
2. W Akcji mogą brać udział także pracownicy i współpracownicy Organizatora, z wyjątkiem osób, które uczestniczyły w przygotowaniu i organizacji Akcji.
3. Rejestracja w Akcji oznacza potwierdzenie zapoznania się z Regulaminem i akceptację jego postanowień.
4. W formularzu rejestracyjnym Uczestnik podaje imię i nazwisko oraz adres e-mail. Numer telefonu może zostać podany dobrowolnie i nie stanowi warunku udziału. Podane dane muszą być prawdziwe, kompletne i aktualne.
5. Ewentualne zgody marketingowe są dobrowolne, odrębne od akceptacji Regulaminu i nie stanowią warunku udziału w Akcji.
6. Udział w Akcji jest osobisty. Niedopuszczalne jest posługiwanie się danymi innej osoby ani granie w jej imieniu.
7. Akcja nie jest w żaden sposób sponsorowana, popierana, zarządzana ani powiązana z właścicielami serwisów społecznościowych LinkedIn i Facebook. Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące Akcji należy kierować wyłącznie do Organizatora.
8. Akcja jest organizowana za pośrednictwem Internetu, na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

§ 4. Zasady Gry

1. Aby wziąć udział w Akcji, Uczestnik po rejestracji na stronie cuk.pl/insurunner uruchamia Grę na Stronie Gry i rozgrywa co najmniej jedną rozgrywkę do momentu jej zakończenia (komunikat „**Game Over**” lub równoważny).
2. Za podejście do Gry uznaje się każdą rozgrywkę zakończoną niezależnie od uzyskanego wyniku.

3. Uczestnik może rozegrać dowolną liczbę rozgrywek w Czasie Trwania Akcji, przy czym Gadżet przysługuje tylko raz.
4. Wynik rozgrywki ma charakter informacyjny. Organizator może prezentować ranking wyników, który nie wpływa na prawo do Gadżetu.
5. Zabronione jest korzystanie z programów, skryptów, botów i innych narzędzi automatyzujących rozgrywkę, wykorzystywanie błędów Gry, ingerowanie w jej kod lub dane oraz podejmowanie prób manipulowania wynikiem lub systemem rejestracji.
6. Zabronione jest podejmowanie prób obejścia limitu jednego Gadżetu, w szczególności przez ponowną rejestrację z użyciem innych danych kontaktowych lub danych osób trzecich.
7. Organizator może wykluczyć z Akcji Uczestnika, który naruszył Regulamin, podał nieprawdziwe dane lub podjął działania określone w ust. 5 i 6. Wykluczenie oznacza utratę prawa do Gadżetu.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za awarie sprzętu lub oprogramowania Uczestnika, problemy z jego połączeniem internetowym ani zakłócenia działania zewnętrznych usług, na które nie ma wpływu, z zastrzeżeniem odpowiedzialności wynikającej z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§ 5. Gadżety i ich wydanie

1. Gadżetem są: breloczki, zakładki, długopisy, puzzle, gra Doble o wartości nieprzekraczającej 50 zł brutto („**Gadżet**”).
2. Gadżet przysługuje każdemu Uczestnikowi, który spełnił warunki określone w § 3 i § 4 Regulaminu, w liczbie jednej sztuki na Uczestnika. Pula Gadżetów jest ograniczona. Gadżety są przyznawane do wyczerpania puli.
3. Gadżet można odebrać wyłącznie osobiście na Stoisku CUK podczas V Kongresu Multiagentów w Hotelu Warszawianka w miejscowości Jachranka w dniach 16 i 17 października 2026 r., w godzinach 09:00 – 16:00 („**Termin Odbioru**”).
4. Warunkiem odbioru Gadżetu jest podanie imienia i nazwiska oraz adresu e-mail wykorzystanego podczas rejestracji w Akcji lub okazanie na urzędzeniu Uczestnika potwierdzenia zakończenia pierwszej rozgrywki.
5. Gadżety nie podlegają wymianie na inne przedmioty ani na ekwiwalent pieniężny, a prawo do Gadżetu nie jest zbywalne.
6. Wydanie Gadżetu podlega zasadom opodatkowania określonym w obowiązujących przepisach prawa podatkowego, z uwzględnieniem statusu Uczestnika oraz charakteru otrzymanego świadczenia.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości wydania Gadżetu w przypadku podania nieprawidłowych, niepełnych lub nieprawdziwych danych.
8. Uczestnik może wycofać się z Akcji w dowolnym czasie. Wycofanie jest równoznaczne z utratą prawa do Gadżetu.
9. Gadżet przyznany osobie, która nie spełnia warunków Regulaminu, nie przysługuje. W razie ujawnienia takiego faktu po doręczeniu Gadżetu osoba ta zwraca go na własny koszt.

§ 6. Dane osobowe Uczestników

1. Organizator przetwarza dane osobowe Uczestników zgodnie z przepisami prawa, w szczególności z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. („**RODO**”).
2. Administratorem danych jest CUK Ubezpieczenia sp. z o.o. z siedzibą w Toruniu, ul. Grudziądzka 107. Kontakt w sprawach danych osobowych: odo@cuk.pl lub listownie na adres siedziby.
3. Dane będą przetwarzane w następujących celach i okresach:
 - a) w celu organizacji i przeprowadzenia Akcji – przez okres niezbędny do jej przeprowadzenia, a następnie przez okres niezbędny do ustalenia, dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami;
 - b) w celu wydania Gadżetu – przez okres niezbędny do jego wydania oraz przez okres wymagany przepisami prawa dotyczącymi dokumentacji podatkowej i rachunkowej, jeżeli ma to zastosowanie;
 - c) w celu rozpatrywania reklamacji – przez okres niezbędny do jej rozpatrzenia, a następnie przez okres niezbędny do ustalenia, dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami;
 - d) w celach marketingowych – do czasu wycofania zgody, nie dłużej jednak niż do czasu ustania celu, dla którego zgoda została udzielona.
4. Na potrzeby Akcji Organizator przetwarza imię i nazwisko, kod pocztowy oraz adres e-mail Uczestnika, a także numer telefonu, jeżeli został dobrowolnie podany.
5. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na prawnie uzasadnionym interesie. Jeżeli podstawą przetwarzania jest zgoda, Uczestnik może ją wycofać w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed wycofaniem. Uczestnikowi przysługuje również prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
6. Podanie danych wymaganych w formularzu rejestracyjnym jest dobrowolne, ale stanowi warunek udziału w Akcji i otrzymania Gadżetu.

§ 7. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Akcji Uczestnicy zgłaszają w wiadomości e-mail na adres marketing@cuk.pl.
2. Wiadomość powinna mieć tytuł „Reklamacja – InsuRunner” i zawierać imię i nazwisko Uczestnika, adres e-mail, wskazanie przyczyny reklamacji oraz treść żądania.
3. Reklamacje są rozpatrywane na podstawie Regulaminu i przepisów prawa obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.

4. Uczestnik zostanie powiadomiony o decyzji Organizatora e-mailem, w terminie 14 dni od dnia zgłoszenia reklamacji.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest dostępny na Stronie Gry przez cały Czas Trwania Akcji, w sposób umożliwiający zapoznanie się z jego treścią, pobranie, zapisanie i odtworzenie.
2. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy powszechnie obowiązującego prawa.
3. Przystąpienie do Akcji jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.
4. Organizator może wprowadzić zmiany do Regulaminu z ważnej przyczyny, którą jest w szczególności:
 - a) usunięcie niejasności w interpretacji postanowień Regulaminu,
 - b) usprawnienie zasad przeprowadzenia Akcji,
 - c) zapobieganie nadużyciom lub innym naruszeniom Regulaminu,
 - d) zmiana przepisów prawa mająca bezpośredni wpływ na Regulamin lub Akcję.
5. Zmiany Regulaminu nie naruszają praw nabytych przez Uczestników. Informacje o zmianach zostaną opublikowane na stronie <https://cuk.pl/regulamin>
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem 16.10.2026 r.