

RollPoints

REGULAMIN PROGRAMU LOJALNOŚCIOWEGO MARKI ROLLSCHOOL

Organizator: Fundacja „Rolki dla każdego”

ul. Irysowa 27/88, 02-660 Warszawa | KRS 0000777341

NIP 9512480918 | REGON 382875840 | kontakt@rollschool.pl

§ 1. Uczestnictwo i Konto

1. Regulamin określa zasady programu lojalnościowego RollPoints („Program”), prowadzonego przez Fundację „Rolki dla każdego”, wskazaną powyżej („Organizator”). Udział w Programie jest dobrowolny i bezpłatny. Program jest prowadzony na czas nieoznaczony.
2. Uczestnikiem Programu („Uczestnik”) jest posiadacz konta w systemie zapisów na zajęcia grupowe i indywidualne w serwisie rollschool.pl („Konto”, „Serwis”), będący płatnikiem zakupów rozliczanych na tym Koncie. Warunki posiadania Konta określa Regulamin szkoły jazdy na rolkach i wrotkach Rollschool („Regulamin główny”), dostępny w Serwisie.
3. Przystąpienie do Programu następuje przez zaakceptowanie niniejszego Regulaminu na Koncie. Punkty nie przysługują za wpłaty dokonane przed przystąpieniem do Programu.
4. Osobą zapisaną jest Uczestnik lub inna osoba, w szczególności dziecko albo członek rodziny, dla której usługi są kupowane i rozliczane na Koncie. Punkty RollPoints („RP”) za zakupy dla wszystkich Osób zapisanych gromadzone są na jednym saldzie Uczestnika, bez oddzielnych sald tych osób.
5. Konto identyfikowane jest za pomocą przypisanego do niego adresu e-mail. RP nie mogą być przenoszone ani przepisywane między Kontami.

§ 2. Zdobywanie punktów

1. Punkty przysługują za opłacone pojedyncze zajęcia grupowe, karnety, zajęcia indywidualne, kursy przyspieszone, wypożyczenie sprzętu na zajęcia za pośrednictwem systemu Rollschool, wpłaty za sekcję sportową, zakup voucherów i kart podarunkowych oraz inne zakupy w Rollschool. Odrębne zasady rozliczania wyjazdów określa § 3.
2. RP przysługują od faktycznie wpłaconej kwoty za zakupy objęte Programem. W przypadku usług RP naliczane są wyłącznie od wpłat dokonywanych z góry na poczet przyszłych usług. Wpłaty przeznaczone na rozliczenie salda zaległych opłat, w tym za zajęcia już zrealizowane, nie uprawniają do RP. Jeżeli wpłata obejmuje zarówno zaległości, jak i przyszłe usługi, punkty przysługują tylko od części przeznaczonej na przyszłe usługi.
3. Przelicznik wynosi 1 RP za każde pełne 10 zł faktycznie wpłaconej kwoty, po uwzględnieniu rabatów i innych obniżek ceny. Każdą wpłatę rozlicza się oddzielnie, a nie od całkowitej ceny zamówienia. Pozostałości poniżej pełnych 10 zł nie sumują się między wpłatami. Wyjątek dotyczący wyjazdów określa § 3.
4. Zakup vouchera lub karty podarunkowej powoduje naliczenie RP kupującemu Uczestnikowi, od kwoty faktycznie przez niego zapłaconej. Wykorzystanie vouchera lub karty nie powoduje ponownego naliczenia RP od pokrytej nimi wartości. Ewentualna dopłata pieniężna może uprawniać do RP na zasadach niniejszego paragrafu.
5. Punkty są dodawane do Konta po płatności, nie później niż w ciągu 7 dni od jej dokonania. Za moment płatności uznaje się potwierdzenie skutecznej wpłaty przez operatora płatności albo otrzymanie wpłaty przez Organizatora. Brak punktów po upływie tego terminu należy zgłosić w reklamacji zgodnie z § 8.

§ 3. Wyjazdy, obozy, półkolonie i Family Campy

1. Poniższe zasady dotyczą obozów, półkolonii, Family Campów i innych wyjazdów objętych Programem („Wyjazdy”). Informacja o objęciu danego Wyjazdu Programem jest podawana w jego ofercie przed zapisem.
2. Za dany Wyjazd nalicza się 1 RP za każde pełne 10 zł łącznej kwoty faktycznie wpłaconej za wszystkie osoby zgłoszone na ten Wyjazd z użyciem tego samego adresu e-mail. Sumuje się kwalifikujące wpłaty, w tym raty, i dopiero od ich sumy oblicza pełne dziesiątki złotych. Nie nalicza się dodatkowo RP od każdej raty osobno.
3. Do rozliczenia wlicza się wyłącznie wpłaty dokonane po przystąpieniu do Programu, z góry i na zasadach określonych w § 2 ust. 2–4. Wpłaty dotyczące różnych Wyjazdów nie są łączone.
4. Warunkiem otrzymania RP jest podanie przy zapisie tego samego adresu e-mail, który jest przypisany do Konta w chwili rozliczenia punktów. Uczestnik odpowiada za zgodność tych adresów. Punkty są przypisywane wyłącznie do Konta z adresem e-mail podanym przy zapisie.
5. Punkty są dodawane do Konta w ciągu 14 dni od zakończenia Wyjazdu. Brak punktów po tym terminie należy zgłosić w reklamacji zgodnie z § 8.

§ 4. Nagrody i wymiana punktów

1. RP można wymieniać wyłącznie na konkretne nagrody („Nagrody”) za pełną liczbę punktów wskazaną w katalogu. RP nie służą do bezpośredniego opłacania całości ani części ceny usługi. Brakujących RP nie można uzupełnić dopłatą pieniężną.
2. Nagroda jest wydawana w postaci jednorazowego kodu do wpisania w Serwisie. Zależnie od opisu Nagrody kod uprawnia do uzyskania wskazanej usługi bez opłaty albo do rabatu kwotowego lub procentowego. W przypadku kuponu rabatowego rodzaj i wysokość rabatu oraz warunki jego wykorzystania są wskazane w opisie Nagrody przed wymianą RP. Katalog Nagród, wraz z wymaganą liczbą RP i warunkami wykorzystania, jest dostępny pod adresem <https://rollschool.pl/rollpoints/informacje/#katalog-nagrod> oraz na Koncie w zakładce RollPoints.
3. Wymiana odbywa się na Koncie. Wydanie kodu powoduje odjęcie wymaganej liczby RP; system pobiera najpierw punkty o najbliższym terminie wygaśnięcia. Brak wydania kodu nie stanowi podstawy do odjęcia RP.
4. Kod Nagrody jest ważny przez 12 miesięcy od jego wydania. Data ważności jest podawana przy kodzie i dotyczy jego zastosowania w Serwisie. Ważność uzyskanego kuponu i terminy korzystania z zajęć wynikają z zasad danej usługi, a nie z terminu ważności kodu.
5. Wydanie Nagrody nie gwarantuje miejsca w wybranej grupie, lokalizacji, terminie ani u konkretnego instruktora. Do realizacji kodów i korzystania z usług, w tym zapisów, zmiany terminów, nieobecności, odwołania zajęć i reklamacji dotyczących samych usług, stosuje się Regulamin główny, z uwzględnieniem postanowień niniejszego Regulaminu o wydaniu i ważności kodów.
6. RP nie podlegają wymianie na pieniądze ani wypłacie i nie stanowią pieniądza elektronicznego. Sama wymiana RP na Nagrodę oraz wartość usługi pokryta kodem nie uprawniają do kolejnych RP. Kwota faktycznie zapłacona po zastosowaniu kuponu rabatowego może uprawniać do RP na zasadach § 2.
7. Rezygnacja z Programu lub jego zakończenie nie skracają ważności prawidłowo uzyskanych kodów Nagród. Nie wyłącza to korekt przewidzianych w § 7.

§ 5. Ważność punktów i akcje dodatkowe

1. Każda partia RP jest ważna przez 12 miesięcy od dnia jej dodania do Konta, niezależnie od pozostałych partii. Zasada ta obejmuje także punkty za polecenia i punkty dodatkowe, chyba że ogłoszone wcześniej zasady danej akcji przewidują dla jej punktów inny termin. Wcześniejsze wygaśnięcie w razie rezygnacji lub zakończenia Programu określają § 9 i § 10.

2. RP są dostępne do końca dnia wskazanego jako data ich ważności. Po upływie terminu niewykorzystane RP wygasają automatycznie. Konto pokazuje saldo, historię operacji i terminy ważności punktów. Organizator może dodatkowo wysyłać przypomnienia o wygaśnięciu.
3. Organizator może przyznawać dodatkowe RP w promocjach, konkursach, jako rekompensaty lub w związku ze specjalnymi wydarzeniami, a także oferować czasowe Nagrody. Warunki uzyskania punktów lub Nagród, okres akcji, wymagana lub przyznawana liczba RP oraz ewentualny odmienny termin ważności punktów są podawane przed rozpoczęciem akcji, a przy indywidualnej rekompensacie – przy jej przyznaniu. Warunki akcji nie zmieniają zasad wcześniej zdobytych punktów ani wydanych kodów.

§ 6. Program poleceń

1. Uczestnik może sprawdzić swój kod polecający na Koncie i przekazać go osobie zakładającej nowe Konto. Osoba polecona musi wpisać ten kod podczas rejestracji Konta. Kodu nie można dodać ani zmienić po zakończeniu rejestracji.
2. Polecenie dotyczy osoby, która wcześniej nie posiadała własnego Konta w systemie zapisów na zajęcia grupowe lub indywidualne w Serwisie. Wcześniejszy udział w obozach lub innych wydarzeniach obsługiwanych poza tym systemem nie wyklucza polecenia.
3. Osoba wcześniej przypisana do Konta rodzica lub opiekuna może po uzyskaniu pełnoletności założyć pierwsze własne Konto i skorzystać z polecenia. Nie stanowi to samopolecenia ani utworzenia zduplikowanego Konta.
4. Zakupem kwalifikującym na potrzeby polecenia jest pierwszy zakup pojedynczych zajęć grupowych albo karnetu Classic, Flex lub Flex Open, dokonany dla danej Osoby zapisanej na poleconym Koncie i opłacony z góry na zasadach § 2. Uczestnik polecający otrzymuje 20 RP za pojedyncze zajęcia grupowe albo 50 RP za karnet.
5. Punkty za polecenie nalicza się oddzielnie za każdą Osobę zapisaną na poleconym Koncie, jednokrotnie za jej pierwszy zakup kwalifikujący. Kilka osób na jednym Koncie może zatem wygenerować kilka nagród za polecenie. Samo dodanie osoby do Konta nie uprawnia do punktów. Jeżeli pierwszym zakupem kwalifikującym były pojedyncze zajęcia, późniejszy zakup karnetu nie daje dopłaty ani kolejnej nagrody.
6. Punkty trafiają na Konto Uczestnika polecającego w ciągu 7 dni od pełnego opłacenia zakupu kwalifikującego. Anulowanie tego zakupu lub zwrot całej zapłaconej za niego kwoty powodują nieprzyznanie albo cofnięcie punktów za polecenie zgodnie z § 7.
7. Zabronione są samopolecenia oraz zakładanie kolejnego Konta przez osobę, która posiada już własne Konto. Zamknięcie wcześniejszego Konta i ponowna rejestracja nie przywracają prawa do polecenia. Zabronione jest również tworzenie fikcyjnych lub zduplikowanych Kont i profili Osób zapisanych w celu ponownego uzyskania punktów.

§ 7. Zwroty, korekty i nadużycia

1. Anulowanie zakupu lub zwrot całej zapłaconej za niego kwoty powodują cofnięcie wszystkich RP przyznanych za ten zakup, także punktów za polecenie. Jeżeli punkty za Wyjazd naliczono łącznie za kilka osób, zwrot całej ceny udziału jednej z nich powoduje ponowne obliczenie RP od pozostałej kwoty. Punktów, które wygasły bez wykorzystania, nie odejmuje się ponownie od salda.
2. Organizator koryguje także punkty przyznane wskutek błędu lub naruszenia Regulaminu. O korekcie i jej przyczynie informuje Uczestnika na Koncie lub e-mailem.
3. Jeżeli cofane punkty zostały już wykorzystane, saldo RP może stać się ujemne. Kolejne zdobyte RP w pierwszej kolejności pokrywają ujemne saldo. Ujemne saldo RP samo w sobie nie stanowi długu pieniężnego Uczestnika.

4. Organizator może zamiast tego anulować niewykorzystany kod Nagrody uzyskany przy użyciu cofanych RP. W takim przypadku odwraca wymianę punktów na kod, a następnie cofa wyłącznie punkty nienależne. Pozostałe prawidłowo zdobyte RP zachowują pierwotne terminy ważności.
5. Zabronione są działania służące nieuprawnionemu uzyskiwaniu RP lub Nagród, w tym fikcyjne transakcje, podawanie nieprawdziwych danych i wykorzystywanie błędów technicznych. Przy uzasadnionym podejrzeniu nadużycia Organizator może wstrzymać wykorzystanie spornych punktów do wyjaśnienia sprawy, a po potwierdzeniu nadużycia skorygować punkty uzyskane z naruszeniem zasad.

§ 8. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące Programu, w szczególności naliczania, salda, ważności lub odjęcia RP oraz wydania kodu Nagrody, można zgłaszać na kontakt@rollschool.pl lub pisemnie na adres Organizatora. Zgłoszenie powinno umożliwiać identyfikację Konta i zawierać opis problemu, a w miarę możliwości także dane transakcji.
2. Organizator udziela odpowiedzi bez zbędnej zwłoki, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania reklamacji, e-mailem lub na papierze. Brak odpowiedzi na reklamację konsumenta w tym terminie oznacza jej uznanie, o ile przepisy szczególne nie stanowią inaczej.
3. Regulamin określa skutki zwrotów dla RP, ale nie ogranicza praw do reklamacji usług, odstąpienia od umowy ani zwrotu płatności wynikających z przepisów lub właściwego regulaminu usługi.

§ 9. Rezygnacja z Programu

1. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z Programu przez funkcję dostępną na Koncie lub zgłoszenie na kontakt@rollschool.pl. Przed rezygnacją może wymienić ważne RP na Nagrody.
2. Z chwilą rezygnacji niewykorzystane RP wygasają i nie są przywracane po ponownym przystąpieniu do Programu. Rezygnacja nie oznacza usunięcia Konta ani rezygnacji z pozostałych usług Rollscool.

§ 10. Zmiany i zakończenie Programu

1. Organizator może rozszerzać katalog o dodatkowe Nagrody lub obniżać wymaganą liczbę RP bez zmiany Regulaminu, jeżeli nie pogarsza to warunków korzystania z dotychczasowych Nagród. Takie zmiany są publikowane w Serwisie. Dodatkowe Nagrody czasowe mogą być wprowadzane na zasadach § 5 ust. 3, bez zmiany Regulaminu.
2. Pozostałe zmiany katalogu Nagród oraz zmiany Regulaminu, w tym zasad naliczania RP, mogą nastąpić z następujących ważnych przyczyn:
 - a) zmiana przepisów prawa albo wiążąca Organizatora decyzja właściwego organu lub orzeczenie sądu, wymagające dostosowania Programu;
 - b) konieczna zmiana techniczna wynikająca z zakończenia wsparcia systemu przez jego dostawcę albo usunięcia stwierdzonych zagrożeń bezpieczeństwa;
 - c) wprowadzenie nowych usług, Nagród lub opcjonalnych funkcjonalności albo trwałe wycofanie z oferty usługi objętej Programem;
 - d) udokumentowana zmiana kosztów realizacji danej Nagrody wynikająca ze zmiany podatków, opłat publicznoprawnych, kosztów najmu obiektów lub wynagrodzeń instruktorów – wyłącznie w zakresie kosztu punktowego tej Nagrody.
3. Zakres zmiany musi pozostawać w bezpośrednim związku z jej przyczyną. Podwyższenie kosztu punktowego Nagrody nie może być proporcjonalnie większe niż udokumentowany wzrost kosztów jej realizacji.

4. Organizator informuje o zmianach, o których mowa w ust. 2, co najmniej 30 dni przed ich wejściem w życie, publikując informację w Serwisie i przysyłając Uczestnikowi e-mail z nową treścią Regulaminu lub katalogu Nagród, odpowiednio do zakresu zmiany, opisem przyczyny oraz datą wejścia zmian w życie. Uczestnik może przed tą datą wymienić ważne RP na dotychczasowych zasadach i zrezygnować z Programu.
5. Do wpłat dokonanych przed wejściem zmian w życie stosuje się dotychczasowe zasady naliczania RP, także gdy ich dodanie do Konta następuje później. Zmiany nie anulują prawidłowo zdobytych RP, nie skracają ich ważności ani nie zmieniają wydanych kodów Nagród. Po wejściu zmian w życie wymiana RP odbywa się według aktualnego katalogu, także w odniesieniu do punktów zgromadzonych wcześniej. Odrębne zasady zakończenia Programu określają ust. 6–8.
6. Organizator może zakończyć Program z ważnej przyczyny: trwałego zaprzestania świadczenia usług objętych Programem, prawnej niemożności prowadzenia Programu, trwałej utraty niezbędnego systemu informatycznego, którego nie można zastąpić przy rozsądnych nakładach, albo trwałego braku możliwości finansowania Programu wskutek utraty finansowania zewnętrznego lub udokumentowanego wzrostu kosztów jego obsługi. Decyzję wraz z przyczyną i datą zakończenia ogłasza w Serwisie oraz przekazuje Uczestnikom e-mailem z 30-dniowym wyprzedzeniem.
7. Uczestnik może wymienić ważne RP na Nagrody w ciągu 30 dni od ogłoszenia zakończenia Programu. Do dnia zakończenia Programu działa na dotychczasowych zasadach. Po upływie terminu wymiany niewykorzystane RP wygasają, nawet jeżeli ich zwykły termin ważności przypada później. Ogłoszenie nie przedłuża zwykłej ważności RP. Jeżeli zawiadomienie e-mail przekazano później niż ogłoszenie w Serwisie, termin wymiany dla danego Uczestnika upływa 30 dni od przekazania zawiadomienia.
8. Zakończenie Programu nie uchyla obowiązku rozliczenia RP należnych za wpłaty dokonane w czasie jego trwania, których termin naliczenia przypada po jego zakończeniu, w szczególności za Wyjazdy. Takie RP oraz punkty udostępnione później wskutek uznanej reklamacji można wymienić w ciągu 30 dni od ich udostępnienia, według katalogu obowiązującego w dniu zakończenia Programu. Jest to wyjątek od terminu wskazanego w ust. 7.

§ 11. Dane osobowe i postanowienia końcowe

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator. Dane Uczestników i Osób zapisanych są przetwarzane w zakresie niezbędnym do obsługi Programu, w tym Kont, transakcji, RP, Nagród, poleceń, reklamacji i korekt. Szczegółowe informacje określa Polityka Prywatności Rollschool dostępna w Serwisie.
2. Przystąpienie do Programu nie oznacza zgody na marketing. Ewentualne zgody marketingowe są udzielane odrębnie.
3. W sprawach dotyczących Programu pierwszeństwo ma niniejszy Regulamin; zasady posiadania Konta i korzystania z usług określa Regulamin główny. Postanowienia Regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają bezwzględnie obowiązujących praw konsumenta. W sprawach nieuregulowanych stosuje się prawo polskie.
4. Terminy wskazane w dniach oznaczają dni kalendarzowe. Regulamin jest udostępniany nieodpłatnie w Serwisie w sposób umożliwiający zapisanie i odtworzenie jego treści. Wchodzi w życie z dniem opublikowania; późniejsze zmiany wymagają zachowania zasad § 10.