

Regulamin Grywalizacji (Gamifikacji) na platformie e-learningowej Profitroom

I. Organizator i uczestnicy

1. Organizatorem grywalizacji jest Profitroom S.A. (dalej „Organizator”).
2. Grywalizacja jest skierowana do wszystkich użytkowników platformy e-learningowej Profitroom Suite posiadających aktywne konto, z wyłączeniem pracowników Organizatora.
3. Uczestnictwo jest dobrowolne i oznacza akceptację niniejszego regulaminu oraz zobowiązanie do przestrzegania zasad uczciwej rywalizacji i postanowień regulaminu.

II. Mechanika grywalizacji i punkty

1. Grywalizacja odbywa się na platformie e-learningowej Profitroom Suite dostępnej pod adresem: <https://polski.knowhow.profitroom.com>
2. Uczestnicy zdobywają punkty w następujący sposób:
 - a. za ukończenie kursów;
 - b. za zaliczenie testów wiedzy;
 - c. za zdobycie certyfikatów potwierdzających praktyczne kompetencje w pracy z narzędziami Profitroom.
 - d. za dodatkowe zaangażowanie i interakcję z zawartością platformy - zgodnie z aktualnymi możliwościami technicznymi narzędzia.
3. Każdej aktywności w ramach grywalizacji przypisana jest określona wartość punktowa. Szczegółowy wykaz zadań oraz liczba punktów przysługująca za ich wykonanie są widoczne dla Uczestnika bezpośrednio w panelu grywalizacji.
4. Punkty pozwalają śledzić postępy uczestnika i rywalizować z innymi użytkownikami.
5. Ranking uczestników jest aktualizowany automatycznie i widoczny dla każdego uczestnika, pokazując jego miejsce oraz imię i inicjał nazwiska innych uczestników.
6. System automatycznie nalicza punkty za każdą aktywność zgodnie z możliwościami technicznymi narzędzia. Organizator zastrzega sobie jednak prawo do przeprowadzenia korekty technicznej (w tym doliczenia lub odliczenia punktów) w przypadku wykrycia błędów systemowych, luk technicznych lub działań uczestników niezgodnych z zasadą fair play, o której mowa w Rozdziale V.

7. Za ukończenie danego kursu uczestnik może otrzymać punkty tylko raz, niezależnie od wersji językowej, w której go zrealizował (decyduje merytoryka kursu). Kursy mogą się nieznacznie różnić w różnych wersjach językowych.

III. Czas trwania i rozliczanie wyników

1. Grywalizacja prowadzona jest od dnia 13 kwietnia 2026 r. do odwołania przez Organizatora.
2. Wyniki rozliczane są kwartalnie, na początku następnego kwartału. Nagroda przyznawana jest uczestnikowi z najwyższą liczbą punktów w rankingu.
3. Po zakończeniu każdego kwartału, wartość punktów zgromadzona przez uczestników ulega zresetowaniu.
4. Zwycięzca, tj. osoba z największą liczbą punktów w danym kwartale otrzymuje dodatkowe powiadomienie o wygranej drogą mailową. W przypadku gdy największą liczbę punktów uzyskuje więcej niż jedna osoba, każda z nich zostaje zwycięzcą.
5. Zwycięstwo w danym kwartale nie uniemożliwia dalszego uczestnictwa w grywalizacji.
6. Niezależnie od nagrody głównej przyznawanej uczestnikowi z najwyższą liczbą punktów, Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród lub wyróżnień. Mogą one zostać przyznane uczestnikom zajmującym kolejne miejsca w rankingu lub przyznane na podstawie innych, dodatkowych kryteriów, takich jak szczególne zaangażowanie i wyjątkowa aktywność na platformie. Decyzja o przyznaniu, rodzaju oraz wartości dodatkowych nagród ma charakter uznaniowy i leży wyłącznie w gestii Organizatora.

IV. Zasady przyznawania nagród

1. Nagrodami w grywalizacji są gadżety Profitroom, których skład i wartość mogą różnić się w zależności od regionu zwycięzcy.
2. Koszty przesyłki nagród do zwycięzcy pokrywa Organizator.
3. Nagrody przyznawane są kwartalnie uczestnikowi z najwyższą liczbą punktów w rankingu.
4. Organizator zastrzega możliwość zmiany rodzaju nagród lub sposobu ich dystrybucji w uzasadnionych przypadkach.
5. Grywalizacja nie stanowi gry losowej, loterii promocyjnej ani zakładu wzajemnego w rozumieniu przepisów regulujących gry losowe. O przyznaniu

punktów oraz nagród decydują wyłącznie obiektywne i mierzalne kryteria związane z aktywnością edukacyjną Uczestników, w szczególności ukończenie kursów, testów oraz zdobycie certyfikatów.

6. Punkty przyznawane w ramach Grywalizacji mają wyłącznie charakter wewnętrzny i informacyjny, służący do porównywania aktywności Uczestników w ramach platformy e-learningowej. Punkty nie stanowią wartości majątkowej, nie są środkiem płatniczym ani instrumentem finansowym oraz nie podlegają wypłacie, wymianie na ekwiwalent pieniężny, przeniesieniu na inne osoby.
7. Nagrody przyznawane w ramach Grywalizacji nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani inne świadczenia. Uczestnikowi nie przysługuje roszczenie o zamianę nagrody na nagrodę innego rodzaju lub o określonej wartości. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia lub brak możliwości realizacji nagrody z przyczyn od niego niezależnych, w szczególności leżących po stronie operatorów pocztowych, firm kurierskich lub wynikających ze zdarzeń losowych.

V. Bezpieczeństwo, przeciwdziałanie nadużyciom i odpowiedzialność uczestników

1. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z platformy i uczestnictwa w sposób uczciwy, zgodny z zasadami fair play.
2. Organizator podejmuje działania mające na celu wykrywanie i zapobieganie oszustwom, fałszerstwom, nadużyciom systemu, zakładaniu fałszywych kont oraz wszelkim innym działaniom, które mogłyby wpłynąć na prawidłowość i rzetelność wyników grywalizacji.
3. Uczestnicy stosujący nieuczciwe praktyki lub naruszający Regulamin mogą zostać wykluczeni z grywalizacji, a przyznane punkty anulowane.
4. Uczestnik zobowiązuje się do zachowania w poufności wszelkich informacji uzyskanych w trakcie grywalizacji, w szczególności treści materiałów edukacyjnych, pytań testowych, schematów procesów oraz unikalnego know-how Organizatora zawartego w kursach. Informacje te stanowią tajemnicę przedsiębiorstwa Organizatora i nie mogą być udostępniane osobom trzecim ani wykorzystywane poza celami określonymi w Grywalizacji.

VI. RODO i przetwarzanie danych osobowych

1. Dane osobowe uczestników przetwarzane są przez Organizatora w celu prowadzenia grywalizacji, przyznawania nagród, prowadzenia rankingu oraz

komunikacji z uczestnikami, zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych (RODO).

2. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w grywalizacji. Uczestnik ma prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych lub żądania ich usunięcia, jednak może to uniemożliwić dalszy udział w grywalizacji oraz uniemożliwić przyznanie nagrody.
3. Dane wyświetlane w rankingu obejmują imię i inicjał nazwiska uczestnika.
4. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych niezbędnych do udziału w grywalizacji oraz realizacji nagród.
5. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, ich poprawiania, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu oraz żądania ich usunięcia w zakresie przewidzianym prawem.
6. Organizator zapewnia odpowiednie środki techniczne i organizacyjne chroniące dane uczestników przed nieuprawnionym dostępem, utratą lub modyfikacją.

VII. Reklamacje i kontakt

1. Uczestnicy mogą zgłaszać reklamacje dotyczące przyznawania punktów, rankingu lub realizacji nagród na adres e-mail: team.cs@profitroom.com.
2. Reklamacje rozpatrywane są w terminie 14 dni roboczych od daty ich otrzymania.

VIII. Postanowienia końcowe i prawa Organizatora

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, mechaniki grywalizacji, zasad przyznawania punktów, rodzaju nagród oraz harmonogramu przyznawania nagród w każdym czasie, a także prawo do odwołania grywalizacji w każdym czasie.
2. Regulamin podlega przepisom prawa właściwego z uwagi na siedzibę Organizatora.
3. Organizator może w każdym czasie odwołać grywalizację lub jej poszczególne edycje, z podaniem stosownego powiadomienia uczestnikom.
4. Wszelkie spory wynikłe w związku z uczestnictwem w grywalizacji będą rozstrzygane polubownie, a w przypadku braku porozumienia – przez właściwy sąd według siedziby Organizatora.