

## **REGULAMIN KONKURSU**

### **„Warto bezgotówkowo”**

Niniejszy regulamin („Regulamin”) określa zasady przeprowadzenia konkursu „Warto bezgotówkowo” („Konkurs”) i wyboru zwycięzców w Konkursie.

#### **§ 1.**

##### **Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem Konkursu jest Krajowa Izba Rozliczeniowa Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ul. rtm. Witolda Pileckiego 65, 02-781 Warszawa (dalej: „Organizator”, „KIR”), wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000113064, prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy, o numerze NIP 526-030-05-17 i kapitale zakładowym wpłaconym w całości w wysokości 5.445.000 złotych.
2. Patronat nad Konkursem objęło Ministerstwo Rozwoju (dalej „Patron”).
3. Fundatorem nagród jest Fundacja KIR na Rzecz Rozwoju Cyfryzacji „Cyberium” z siedzibą w Warszawie ul. rtm. Witolda Pileckiego 65, 02-781 Warszawa (dalej: „Sponsor”) wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego 0000669017, prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy, o numerze NIP 9512432457.
4. Konkurs ma na celu promocję akceptacji płatności bezgotówkowych w jednostkach administracji publicznej.
5. Konkurs prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

#### **§ 2.**

##### **Czas trwania Konkursu**

1. Konkurs trwać będzie od 1 stycznia 2018 roku do 31 marca 2018 roku.
2. W okresie od 1 listopada 2017 roku do 31 grudnia 2017 roku przyjmowane będą zgłoszenia uczestników do Konkursu.

### § 3.

#### Warunki uczestniczenia w Konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział tylko jednostki, które uczestniczą w Programie upowszechnienia płatności bezgotówkowych w jednostkach administracji publicznej, (dalej: „Jednostki”), realizowanego przez Organizatora oraz Patrona oraz spełniają łącznie następujące warunki :
  - 1) są: gminą, miastem, powiatem, województwem, urzędem marszałkowskim,
  - 2) na dzień 31.12.2017 mają podpisaną umowę uczestnictwa w Programie,
  - 3) przed 01.04.2017 nie akceptowały płatności bezgotówkowych w terminalach POS (nie dotyczy Jednostek biorących udział w projekcie pilotażowym wdrożenia płatności bezgotówkowych w jednostkach administracji publicznej),
  - 4) najpóźniej do 31.12.2017 zgłoszą swój udział w Konkursie poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego na stronie internetowej [www.kir.pl/program](http://www.kir.pl/program).
2. Jednostki uczestniczące w Konkursie mają obowiązek przekazywania w okresie trwania Konkursu poprzez formularz na stronie internetowej [www.kir.pl/program](http://www.kir.pl/program) agregowane dane miesięczne dotyczące liczby transakcji płatniczych (płatności) dokonanych na stanowiskach kasowych i w punktach obsługi klientów, w podziale na transakcje gotówkowe oraz bezgotówkowe. Przez liczbę transakcji gotówkowych rozumie się łączną liczbę płatności dokonanych na wszystkich stanowiskach kasowych i w punktach obsługi klientów na rzecz Jednostki w formie gotówkowej w danym miesiącu kalendarzowym. Przez liczbę transakcji bezgotówkowych rozumie się liczbę płatności dokonanych w danej Jednostce na wszystkich stanowiskach kasowych i w punktach obsługi klientów z wykorzystaniem terminali POS oraz WebPOS Paybynet.
3. Przystąpienie Jednostki do Konkursu następuje w drodze wypełnienia formularza zgłoszeniowego, o którym mowa w ust. 1 pkt 4. Zgłoszenie będzie potwierdzone przez Organizatora poprzez wysłanie email na adresy wskazane w formularzu zgłoszeniowym.
4. Dane, o których mowa w ust. 2, za każdy miesiąc trwania Konkursu, muszą być przekazywane do końca 10 dnia roboczego kolejnego miesiąca.
5. Przekazywanie danych, o których mowa w ust. 2 jest równoznaczne z wyrażeniem przez Jednostki zgody na wykorzystywanie danych przez Organizatora, w celach statystycznych i realizacji Konkursu, w tym przekazywanie ich do Ministerstwa Rozwoju.

6. Każda Jednostka uczestnicząca w Konkursie otrzyma bezpłatnie od Organizatora materiały promocyjne Konkursu: 3 plakaty, animację w wersji elektronicznej, wzór informacji na stronę www Jednostki.
7. Każda Jednostka uczestnicząca w Konkursie może we własnym zakresie i na własny koszt prowadzić działania związane z promocją Konkursu.

#### **§ 4.**

#### **Zwycięzcy Konkursu**

1. Zwycięzcy Konkursu wytypowani zostaną na podstawie rankingu transakcji opracowywanego i prowadzonego przez Organizatora.
2. Ranking transakcji zostanie sporządzony w oparciu o wielkość procentowego udziału liczby transakcji bezgotówkowych dokonanych w Jednostkach przy użyciu terminali POS oraz WebPOS Paybynet w łącznej liczbie płatności (gotówkowych i bezgotówkowych) dokonywanych na rzecz Jednostki, zgodnie z zasadą określoną w § 3 ust 2.
3. Ranking transakcji sporządzony zostanie za cały okres trwania Konkursu, określony w § 2 ust.1.
4. Na podstawie rankingu transakcji, o którym mowa w ust. 2 i 3, zostanie wybranych 5 (pięć) Jednostek, zwycięzców Konkursu, którzy w okresie trwania Konkursu będą mieli najwyższy wskaźnik procentowego udziału liczby transakcji bezgotówkowych dokonanych w Jednostkach przy użyciu terminali POS oraz WebPOS Paybynet w łącznej liczbie płatności (gotówkowych i bezgotówkowych) dokonywanych na rzecz Jednostki, zgodnie z zasadą określoną w § 3 ust 2.
5. W przypadku, gdy więcej niż 5 Jednostek w rankingu uzyska wynik uprawniający do otrzymania nagrody, tzn. będzie miało identyczny wskaźnik, o którym mowa w ust. 4, o zwycięstwie zadecyduje wielkość tego wskaźnika dla ostatniego miesiąca trwania Konkursu (marzec 2018 r.). Wskaźnik dla ostatniego miesiąca trwania Konkursu będzie wyliczany tylko dla Jednostek z identycznym wskaźnikiem w całym okresie trwania Konkursu.
6. W przypadku, gdy wynik w rankingu transakcji nadal nie pozwoli na wyłonienie pięciu zwycięzców decydujący będzie wskaźnik, obliczony zgodnie z ust. 5 dla lutego 2018 r. Wskaźnik dla lutego będzie wyliczany tylko dla Jednostek z identycznym wskaźnikiem w marcu. W przypadku, gdy wynik w rankingu transakcji nadal nie pozwoli na wyłonienie pięciu zwycięzców, decydujący będzie wskaźnik, obliczony zgodnie z ust. 5 dla stycznia 2018 r. Wskaźnik dla stycznia będzie wyliczany tylko dla Jednostek z identycznym wskaźnikiem w lutym.

7. Ranking transakcji oraz lista zwycięzców może zostać opublikowana na stronie internetowej Ministerstwa Rozwoju oraz stronie internetowej Programu upowszechniania płatności bezgotówkowych w jednostkach administracji publicznej.

## **§ 6.**

### **Nagrody i podatki**

1. Organizator przewiduje w Konkursie następujące nagrody przeznaczone dla szkół lub innych jednostek edukacyjnych zwycięzcy (do wyboru jeden z pakietów wymienionych w punktach 1-6 poniżej):
- 1) Cyfrowy pakiet informatyczny 1:
    - a. 15 x laptop – Laptop Lenovo IdeaPad 100 (80MJ00Q0PB),
  - 2) Cyfrowy pakiet informatyczny 2:
    - a. 1 x drukarka 3D Ultimaker 2 z wymiennymi dyszami,
    - b. 4x filament 3D (do drukarki 3D) -,
    - c. 1 x komputer stacjonarny ELITE G3060,
    - d. 1 x monitor iiyama G-Master Black Hawk G2530HSU-B1,
    - e. 1 x klawiatura + myszka LOGITECH MK345,
    - f. 4 x – tablet graficzny WACOM Intuos 3D CTH-690TK-N,
    - g. 7 x Długopis 3D – 3Doodler Start - zestaw podstawowy 3DRSTR.
  - 3) Cyfrowy pakiet edukacyjny 1:
    - a. 3 x projektor NEC M260WS 60003072,
    - b. 3 x ekran projekcyjny ECO mobile na stojaku, 150x150 ETPR1515ECO,
    - c. 1 x trójokularowy mikroskop cyfrowy Levenhuk D740T 5.1M,
    - d. 1 x model szkoleniowy – tors z otwartymi plecami.
  - 4) Cyfrowy pakiet edukacyjny 2:
    - a. 3 x projektor NEC M260WS 60003072,
    - b. 3 x ekran projekcyjny ECO mobile na stojaku, 150x150 ETPR1515ECO,
    - c. 2 x trójokularowy mikroskop cyfrowy Levenhuk D740T 5.1M,
  - 5) Cyfrowy pakiet sportowy 1:
    - a. 7 x cyfrowa piłka nożna Micoach Smart Ball,
    - b. 2 x Oculus Rift + Touch Dedicated
    - c. 2 x gra NBA 2KVR Experience (język angielski),
    - d. 2 x gra Final Goalie: Football simulator (język angielski),
    - e. 2 x gra VR Tennis Online (język angielski),
    - f. 2 x elektryczna deskorolka HAMA Balance Scooter Cross-Cruiser II 10

- g. 1 x komputer stacjonarny ELITE G3060,
  - h. 1 x monitor iiyama G-Master Black Hawk G2530HSU-B1.
- 6) Cyfrowy pakiet sportowy 2:
- a. 2 x tablica wyników sportowych ETW 105-203
  - b. 5 x piłka nożna Micoach Smart Ball,
  - c. 1 x Oculus Rift + Touch Dedicated head mounted display
  - d. 1 x gra NBA 2KVR Experience (język angielski),
  - e. 1 x gra Final Goalie: Football simulator (język angielski),
  - f. 1 x gra VR Tennis Online (język angielski),
  - g. 1 x komputer stacjonarny ELITE G3060,
  - h. 1 x monitor iiyama G-Master Black Hawk G2530HSU-B1.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany poszczególnych elementów pakietów wymienionych w ust. 1 na inne posiadające przynajmniej takie same lub lepsze parametry techniczne na dzień ogłoszenia zwycięzców Konkursu.
  3. Po ogłoszeniu wyników Konkursu zwycięzcy będą mogli wybrać nagrodę w formie jednego spośród wymienionych w ust. 1 pakietów.
  4. Ogłoszenie zwycięzców Konkursu odbędzie się w terminie do 30 kwietnia 2018 roku.
  5. Dostarczenie nagrody rzeczowej odbędzie się na koszt Fundatora i nastąpi w terminie do 30 dni od dnia ogłoszenia zwycięzców Konkursu, o którym mowa w ust.4.
  6. W przypadku rezygnacji z nagrody, zwycięzcom nie przysługują żadne świadczenia zastępcze ani rekompensata.
  7. Zwycięzcom nie przysługuje prawo przeniesienia prawa do nagrody na osoby trzecie. Nagrody dla jednostek przyznawane są w celu przekazania ich do majątku wybranych szkół lub innych placówek prowadzących działalność edukacyjną. Dopuszcza się rozdział elementów danego pakietu, o którym mowa w ust. 1 wśród różnych szkół i placówek prowadzących działalność edukacyjną.
  8. Podatek od nagród będzie pokrywany przez Organizatora, o ile Jednostka podlega obowiązkowi jego zapłaty.

## **§ 7.**

### **Nadzór nad Konkursem oraz reklamacje**

1. Organizator jest odpowiedzialny za nadzór nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, wyłonienie zwycięzców oraz rozpatrywanie reklamacji.
2. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu, Jednostki winny zgłaszać Organizatorowi na piśmie w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia ogłoszenia zwycięzców Konkursu.

3. Reklamacje winny zawierać nazwę Jednostki, dokładny adres do korespondencji, imię i nazwisko osoby wskazanej do korespondencji, jak również dokładne wskazanie rodzaju nieprawidłowości objętej reklamacją.
4. Organizator poinformuje Jednostkę o sposobie rozpatrzenia reklamacji listem poleconym, przesłanym na adres wskazany w reklamacji, w terminie do 30 dni od daty jej wpływu do Organizatora.

## **§ 8.**

### **Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu Konkursu oraz możliwość odwołania Konkursu bez podawania przyczyny, o czym poinformuje Jednostki.
2. Poprzez przystąpienie do Konkursu Jednostka wyraża zgodę na podjęcie przez Patrona i Organizatora działań promocyjnych z jej udziałem.
3. Organizator ma prawo wykluczyć z udziału w Konkursie Jednostkę, który w sposób niezgodny z prawem lub Regulaminem wpłynął na przebieg Konkursu.
4. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy o grach hazardowych z dnia 19 listopada 2009 r.(t.j. Dz.U. z 2016 r. poz. 471, z późn.zm.).