

Program autostradowy
AmberOne Autostrady A1
#ZdobądźSzacun

Gdańsk Transport Company S.A.

Regulamin Programu

Data publikacji: 01 maja 2024

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Gdańsk Transport Company S.A. z siedzibą w Sopocie, przy ulicy Powstańców Warszawy 19, spółka wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000018489, posiadająca numer NIP 583-10-92-438, o kapitale zakładowym w wysokości 45 873 200 złotych wpłaconym w całości – „**Organizator**” – wprowadza program autostradowy pod nazwą: „#ZdobądźSzacun” („**Program**”), przeznaczony dla kierowców pojazdów każdej kategorii, spełniających wymogi określone niniejszym Regulaminem.
2. Program ma charakter ciągły z zastrzeżeniem pkt IV.5.
3. Zadania i Nagrody zmieniają się w czasie.
4. Dana Nagroda zostaje dezaktywowana w momencie wyczerpania się jej puli przewidzianej przez Organizatora jak również z chwilą odbioru danej Nagrody przez Uczestnika.
5. Zasady uczestnictwa w Programie określa niniejszy regulamin programu („**Regulamin**”). W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy powszechnie obowiązującego prawa.
6. Uczestnikiem Programu może być osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, będąca uprawnionym do kierowania pojazdami dowolnej kategorii kierowcą, która dołączyła do Programu poprzez rejestrację w aplikacji AmberOne lub na stronie www.zdobadzszacun.al.com.pl („**Uczestnik**”).
7. Uczestnictwo w Programie jest dobrowolne. Uczestnik Programu jest zobowiązany zapoznać się z treścią Regulaminu Programu, dostępnego na stronie www.zdobadzszacun.al.com.pl, www.al.com.pl i w aplikacji AmberOne. Przystępując do udziału w Programie Uczestnik potwierdza, że wyraża zgodę na zasady Programu określone Regulaminem.
8. Organizator posiada wyłączne prawo do zmiany niniejszego Regulaminu pod warunkiem, że taka zmiana nie naruszy praw nabytych Uczestników Programu. O każdej zmianie Regulaminu Organizator jest zobowiązany powiadomić Uczestników umieszczając stosowną informację na stronie internetowej al.com.pl i w aplikacji

AmberOne. O ile co innego nie wynika z ww. informacji, zmiana Regulaminu obowiązuje od dnia opublikowania w ww. kanałach komunikacji.

9. Organizator oświadcza, że Program nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj. Dz. U. z 2023 r., poz. 227). Program nie stanowi oferty w rozumieniu Kodeksu cywilnego.
10. Organizator w ramach Programu przetwarza dane osobowe Uczestników na zasadach określonych w polityce prywatności dostępnej na stronie www.a1.com.pl. Uczestnik Programu jest zobowiązany zapoznać się z treścią Polityki Prywatności.

II PROGRAM

1. Główną ideą Programu jest nagradzanie Uczestników, którzy dbają o bezpieczeństwo swoje i innych na drogach.
2. Program polega na naliczaniu punktów zwanych Szacunami („**Szacuny**”), za aktywności wylistowane w Regulaminie i widoczne w panelu Uczestnika na stronie internetowej www.zdobadzszacun.a1.com.pl i w aplikacji AmberOne.
3. Rejestracji do Programu można dokonać na stronie internetowej www.zdobadzszacun.a1.com.pl lub w aplikacji AmberOne > program #zdobądźszacun.
4. Uczestnik może zadeklarować w Programie tylko jeden numer rejestracyjny pojazdu („**Numer Rejestracyjny**”), który można zmienić w trakcie trwania Programu w Panelu Uczestnika przy zachowaniu ilości zbieranych Szacunów.

III GROMADZENIE SZACUNÓW

1. Szacuny są naliczane za każdą aktywność wylistowaną w Programie zgodnie z tabelą poniżej:

L.p.	Aktywność	Szacuny
1.	Quiz	50
2.	Krzyżówka	100

3.	Zagadka	100
4.	Zdrapka	100
5.	Memory	100
6.	Przesuwanka	100
7.	Uważność	100
8.	Różnice	100
9.	Puzzle	100
10.	Podcast	100
11.	Postój na MOP	200
12.	Podaj dalej	300
13.	Kod	200
14.	AmberGO – automatyczny przejazd przez bramki autostradowe	10

2. Zadania edukacyjne to: quiz, krzyżówka, zagadka, zdrapka, memory, przesuwanka, uważność, różnice, puzzle, podcast, postój na MOP.
3. Rodzaje aktywności, za które przyznawane są Szacuny, sumaryczna liczba Szacunów za daną aktywność oraz liczba zgromadzonych przez uczestnika Szacunów jest każdorazowo widoczna w aplikacji AmberOne.
4. Szacuny przydzielane są do zadeklarowanego przy rejestracji do Programu Numeru Rejestracyjnego pojazdu.
5. Aktualizacje Szacunów w ramach zadań są naliczane automatycznie, w ramach AmberGO na koniec danego miesiąca.
6. Po zgromadzeniu wymaganej ilości 1000 Szacunów, w tym minimalnej ilości za zadania edukacyjne – zgodnie z tabelą zawartą w pkt IV.2 poniżej, Uczestnik staje się uprawniony do otrzymania danej Nagrody z tytułu spełnienia warunków Programu („**Nagroda**”), co jest widoczne w odpowiednim panelu aplikacji AmberOne.
7. Pracownicy AmberOne Autostrady AI, rozumiani jako osoby pozostające w stosunku zatrudnienia z Organizatorem bez względu na formę prawną regulacji takich stosunków, oraz członkowie najbliższych rodzin tych pracowników nie mogą być Uczestnikami Programu. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, powinowatych oraz osoby przysposobione przez pracowników.

IV NAGRODY

1. Nagrodami dla Uczestników Programu są bilety wstępu (dla jednej osoby dorosłej) do wybranej atrakcji turystycznej, kina lub teatru w rejonie AmberOne Autostrady A1.
2. Odpowiadające Nagrodom progi Szacunów są następujące:

L.p.	Nagroda	Ilość Szacunów
1000		
1.	Muzeum Bursztynu – Muzeum Gdańska	w tym 700 za zadania edukacyjne
2.	Spichlerz „Błękitny Baranek” w Gdańsku – Muzeum Archeologiczne w Gdańsku	
3.	Grodzisko w Sopocie – Muzeum Archeologiczne w Gdańsku	
4.	Grodzisko Owidz w tym: Owidzki Gród i Muzeum Mitologii Słowiańskiej	
5.	Muzeum Kaszubskie im. Franciszka Tredera w Kartuzach	
6.	Zamek w Kwidzynie – Muzeum Zamkowe w Malborku, Oddział w Kwidzynie	
1500		
7.	Muzeum im. Ks. Dr. Władysława Łęgi w Grudziądzu	w tym 700 za zadania edukacyjne
8.	Muzeum – Kaszubski Park Etnograficzny im. Teodory i Izydora Gulgowskich we Wdzydzach	
9.	Kino Multikino Gdańsk	
10.	Kino Cinema City Toruń	
2000		
11.	Zamek w Malborku – Muzeum Zamkowe w Malborku	

12.	Teatr Miniatura w Gdańsku	w tym 700 za zadania edukacyjne
13.	Teatr Wybrzeże w Gdańsku	
14.	Teatr Muzyczny w Toruniu	

3. Liczba Nagród jest ograniczona.
4. Jeśli dana Nagroda zostanie wyczerpana pojawi się komunikat w aplikacji NAGRODA WYCZERPANA.
5. Nagrody w Programie wydawane są do wyczerpania zapasów. O wcześniejszym zakończeniu Programu z uwagi na wyczerpanie puli Nagród Organizator poinformuje na stronie internetowej www.zdobadzszacun.al.com.pl, www.al.com.pl i w aplikacji AmberOne. Wcześniejsze zakończenie Programu z uwagi na wyczerpanie puli Nagród czy wyczerpanie puli danej Nagrody w trakcie trwania Programu nie uprawnia Uczestników do żadnych roszczeń z tego tytułu.
6. Uczestnikom, którzy uzyskali uprawnienie do otrzymania Nagrody nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody, do otrzymania jej ekwiwalentu pieniężnego ani do przeniesienia prawa do uzyskania Nagrody na osoby trzecie.

V WARUNKI OTRZYMANIA NAGRODY

1. Minimalna wymagana ilość Szacunów do zdobycia Nagrody to 1000.
2. Aktywnością obowiązkową do odebrania Nagrody w Programie są zadania edukacyjne w ilości odpowiadającej 700 Szacunom.
3. Daną ilość Szacunów Uczestnik Programu może wymienić wyłącznie na Nagrodę określoną w Regulaminie Programu.
4. Uczestnik może wymienić Szacuny na Nagrody jednorazowo do każdej z atrakcji wylistowanych w niniejszym Regulaminie.
5. Po wyborze Nagrody na adres mailowy podany przy rejestracji dostarczony będzie kod/voucher/bilet uprawniający do skorzystania z atrakcji turystycznej/kina/teatru.
6. Warunkiem odebrania Nagrody jest okazanie w kasie kasjerowi/pracownikowi wybranej atrakcji indywidualnego kodu/vouchera/biletu.

7. Nagrody można wykorzystywać zgodnie z datą wskazaną na kodzie/voucherze/bilecie: odpowiednio od 30 dni do 12 miesięcy. Po upływie tego czasu, kod/voucher/bilet traci ważność, a Uczestnikowi nie przysługują z tego tytułu jakiegokolwiek roszczenia wobec Organizatora.
8. Po wymianie Szacunów na Nagrodę zostaje ona dezaktywowana w panelu Uczestnika jako potwierdzenie wydania jej Uczestnikowi (informacja o dezaktywacji będzie widoczna w aplikacji AmberOne) a ilość Szacunów Uczestnika zmniejsza się o wartość Nagrody.
9. Nie jest możliwa wymiana Szacunów na gotówkę czy inny niż Nagroda rodzaj świadczenia.
10. Organizator nie odpowiada za i nie ma wpływu na warunki korzystania z danej atrakcji, jej treści merytoryczne, organizację, godziny i dni otwarcia itp. W tym zakresie odpowiedzialność ponosi podmiot prowadzący daną atrakcję.