

REGULAMIN SZCZEGÓŁOWY WYZWANIA BOOSTROGO „BIEG HARCERKI”

Wersja: 1.0

Data wejścia w życie: 30 września 2026 r.

Okres Wyzwania: 4 października 2026 r. - 10 listopada 2026 r.

Organizator: Bartosz Stefański - BoostroGO

Kontakt: kontakt@boostrogo.pl

Zakres dokumentu. Regulamin określa zasady udziału w Wyzwaniu „Bieg Harcerki”, wykonania 10-kilometrowej Aktywności biegiem lub marszem, zgłaszania i weryfikacji Wyniku, Ukończenia, cyfrowych osiągnięć, XP oraz relację między bezpłatnym udziałem a opcjonalnymi Pakietami. Dobrowolny konkurs dodatkowy jest odrębną akcją i podlega własnemu regulaminowi.

§ 1. Organizator i pierwszeństwo Regulaminu Wyzwania

- Organizatorem Wyzwania jest Bartosz Stefański, prowadzący działalność nierejestrowaną pod marką BoostroGO, ul. Więckowskiego 25, 90-727 Łódź, e-mail: kontakt@boostrogo.pl.
- Niniejszy Regulamin jest dokumentem nadrzędnym dla zasad sportowych i organizacyjnych Wyzwania, w szczególności okresu, zadania, Dystansu, sposobu wykonania, Dowodów, weryfikacji, Ukończenia, cyfrowego certyfikatu, odznaki oraz szczególnych zasad XP.
- W sprawach Konta i usług Serwisu stosuje się Regulamin Serwisu BoostroGO. W sprawach XP stosuje się Regulamin Programu BoostroGO XP, z pierwszeństwem niniejszego Regulaminu w zakresie zasad szczególnych tej edycji.
- W sprawach zakupu, ceny, płatności, dostawy, odstąpienia, zgodności towaru lub odpłatnej usługi oraz reklamacji konsumenckiej stosuje się Regulamin Sklepu Internetowego BoostroGO i bezwzględnie obowiązujące przepisy. Niniejszy Regulamin nie ogranicza ustawowych praw Klienta.
- Karta Wyzwania, Karta Produktu, checkout i komunikaty systemowe uzupełniają Regulaminy o indywidualne dane edycji lub transakcji. Nie mogą wprowadzać ukrytej zasady sprzecznej z zaakceptowanym Regulaminem.

§ 2. Definicje

- Wyzwanie - zdalna aktywność sportowo-rekreacyjna BoostroGO „Bieg Harcerki”, prowadzona w okresie wskazanym w § 3.
- Uczestnik - osoba posiadająca aktywne Konto i skutecznie zapisana do Wyzwania; Aktywność - jedno rzeczywiste wykonane pokonanie trasy biegiem, marszem albo w formule bieg/marsz, zgłoszone jako jedna całość.
- Dystans - co najmniej 10,00 km wykazane w źródle pomiaru; Dowód - wiarygodny materiał z aplikacji sportowej, zegarka lub innego urządzenia pozwalający potwierdzić co najmniej datę i Dystans Aktywności.
- START - bezpłatny wariant udziału wystarczający do Ukończenia Wyzwania. Pakiet - opcjonalny Produkt lub zestaw Produktów powiązanych tematycznie z Wyzwaniem, którego zakup nie jest warunkiem Ukończenia.
- Ukończenie - status nadawany po spełnieniu zadania i pozytywnej weryfikacji Wyniku. XP - wirtualna jednostka Programu BoostroGO XP, rozliczana zgodnie z § 12 i Regulaminem Programu XP.

§ 3. Karta Wyzwania

- Nazwa: BIEG HARCERKI. Dyscyplina: bieg lub marsz. Formuła: indywidualna, jednorazowa, bez rankingu czasu i bez rywalizacji o miejsce.
- Wyzwanie rozpoczyna się 4 października 2026 r. o godz. 00:00 i kończy 10 listopada 2026 r. o godz. 23:59 czasu polskiego. Aktywność wykonana poza tym okresem nie może stanowić podstawy Ukończenia.
- Zadaniem Uczestnika jest pokonanie co najmniej 10,00 km w jednej Aktywności biegiem, marszem albo w formule bieg/marsz, w wybranym przez siebie miejscu i tempie. Nie określa się minimalnego czasu ani tempa.
- Udział w wariacie START jest bezpłatny. Odpłatne Pakiety są opcjonalne i nie dają przewagi w weryfikacji, nie zastępują wykonania Aktywności i nie zmieniają kryterium Ukończenia.

§ 4. Warunki udziału i zapis

- Uczestnikiem może być osoba, która ukończyła 16 lat, posiada aktywne Konto i dokonała zapisu do Wyzwania w okresie dostępności zapisów. Osoba w wieku 16-17 lat uczestniczy za zgodą rodzica albo opiekuna prawnego w zakresie wymaganym prawem i Regulaminem Serwisu.
- Przy zapisie Uczestnik akceptuje wymagane dokumenty oraz oświadczenie fair play. Jedna osoba korzysta z jednego Konta i jednego zapisu do Wyzwania.
- Zakup Pakietu nie jest wymagany do zapisu, wykonania Aktywności, przyjęcia Wyniku, uzyskania Ukończenia, cyfrowego certyfikatu ani cyfrowej odznaki.

§ 5. Zdrowie i bezpieczeństwo

- Wyzwanie nie jest imprezą masową, zorganizowanym biegiem na zabezpieczonej trasie ani treningiem prowadzonym pod bezpośrednim nadzorem Organizatora. Uczestnik sam wybiera dzień, miejsce, trasę, porę, tempo i sposób przygotowania do Aktywności.
- Uczestnik dostosowuje wysiłek do zdrowia, przygotowania, wieku, pogody, pory dnia i warunków terenowych. Powinien uwzględnić widoczność, nawierzchnię, ruch drogowy oraz inne realne zagrożenia na wybranej trasie.
- Uczestnik ma obowiązek przestrzegać prawa, zasad ruchu drogowego, regulaminów obiektów sportowych, zakazów i oznaczeń obowiązujących na trasie.
- Aktywność należy przerwać w razie urazu, zasłabnięcia, skrajnego zmęczenia, gwałtownego pogorszenia pogody albo innego zagrożenia. Ukończenie Wyzwania nie uzasadnia ryzyka dla zdrowia lub życia.
- Organizator nie zabezpiecza indywidualnej Trasy, nie zapewnia transportu, ratownictwa ani opieki medycznej na miejscu. Nie ogranicza to odpowiedzialności, której nie można wyłączyć prawem.

§ 6. Aktywność zaliczana do Wyzwania

- Zaliczeniu podlega jedna Aktywność o Dystansie co najmniej 10,00 km wykonana w okresie Wyzwania. Dopuszczalny jest bieg, marsz albo połączenie biegu i marszu w ramach jednego zapisu aktywności.
- Aktywność musi stanowić rzeczywiste wykonany wysiłek Uczestnika zapisany jako jedna całość. Nie wolno sumować kilku osobnych treningów, łączyć aktywności różnych osób ani przedstawiać przejazdu pojazdem jako biegu lub marszu.

1. Aktywność może zostać wykonana na zewnątrz albo na bieżni mechanicznej, jeżeli Dowód pozwala wiarygodnie potwierdzić datę oraz wymagany Dystans.
2. Zwykłe działanie funkcji automatycznej paazy, utrata krótkiego fragmentu zapisu GPS albo typowe różnice pomiarowe nie powodują same w sobie odrzucenia, jeżeli całość Dowodu pozostaje wiarygodna. Uczestnik powinien zakończyć zapis po wskazaniu przez używane urządzenie co najmniej 10,00 km.

§ 7. Zgłaszanie Wyniku

1. Wynik zgłasza się przez formularz dostępny po zalogowaniu. Zgłoszenie powinno zawierać co najmniej datę Aktywności, Dystans, źródło pomiaru, Dowód oraz oświadczenie fair play. Jeżeli formularz przewiduje opis, Uczestnik może krótko opisać przebieg Aktywności.
2. Aktywność musi zostać wykonana w okresie Wyzwania. Wynik można przesłać do 7 dni po zakończeniu edycji, tj. najpóźniej 17 listopada 2026 r. o godz. 23:59 czasu polskiego, przy czym Dowód musi potwierdzać Aktywność wykonaną najpóźniej 10 listopada 2026 r. o godz. 23:59.
3. Dane formularza powinny odpowiadać Dowodowi. Zdjęcie z trasy może zostać dołączone dodatkowo, jeżeli funkcja Serwisu to umożliwi, ale nie jest obowiązkowym warunkiem Ukończenia.
4. Jeżeli awaria Serwisu uniemożliwia terminowe zgłoszenie, Uczestnik powinien bez zbędnej zwłoki skontaktować się na kontakt@boostrogo.pl i przedstawić dane umożliwiające ocenę czasu wykonania Aktywności oraz próby zgłoszenia.

§ 8. Dowody, prywatność i AI

1. Podstawowym Dowodem jest zrzut ekranu z aplikacji sportowej lub zegarka zsynchronizowanego z aplikacją, na którym można rozpoznać datę Aktywności oraz Dystans co najmniej 10,00 km. Dopuszczalny jest także link do aktywności albo drugi ekran uzupełniający brakujące dane.
2. Jeżeli pojedynczy screen nie pozwala jednoznacznie potwierdzić spełnienia warunków, Organizator może poprosić o dodatkowy widok, link do aktywności albo inne techniczne potwierdzenie. Nie oznacza to obowiązku przekazywania zdjęcia twarzy ani wizerunku Uczestnika.
3. Uczestnik powinien ograniczyć Dowód do danych potrzebnych do weryfikacji. Może zasłonić dokładny adres domu, tętno, dane zdrowotne i inne informacje niewymagane do oceny Wyniku, o ile nie uniemożliwi to potwierdzenia Dystansu i daty.
4. Serwis może używać automatycznych reguł i Narzędzi AI do wykrywania duplikatów, rozbieżności, nietypowych parametrów i porządkowania zgłoszeń. Sygnał automatyczny jest wskazówką i samodzielnie nie przesądza o naruszeniu. Ostateczna decyzja o istotnej sankcji podlega kontroli człowieka.

§ 9. Weryfikacja i fair play

1. Zgłoszenie może zostać zatwierdzone, skierowane do ręcznej weryfikacji, zwrócone do uzupełnienia, skorygowane albo odrzucone.
2. Organizator może zażądać dodatkowego potwierdzenia, jeżeli Dowód jest nieczytelny, niekompletny, powtarzalny, technicznie nietypowy albo sprzeczny z formularzem.
3. Naruszeniem fair play jest w szczególności zgłoszenie cudzej lub niewykonanej Aktywności, sztuczne łączenie kilku aktywności, manipulacja Dowodem, wielokrotne użycie tego samego Dowodu, przedstawienie przejazdu jako biegu lub marszu, podszywanie się pod inną osobę albo celowe obchodzenie celu Wyzwania.
4. Przed istotną sankcją Organizator, o ile okoliczności pozwalają, informuje Uczestnika o zastrzeżeniach i daje rozsądny termin na wyjaśnienie. Sankcja jest proporcjonalna i może obejmować korektę, odmowę zaliczenia, cofnięcie Ukończenia albo wykluczenie z Wyzwania.
5. Sankcja sportowa nie odbiera ustawowych praw konsumenckich dotyczących zakupionego Produktu lub odpłatnej usługi.

§ 10. Ukończenie, certyfikat i odznaka

1. Wyzwanie zostaje ukończone po pozytywnej weryfikacji jednej Aktywności spełniającej wymagania § 6.
2. Każdy Uczestnik z zatwierdzonym Ukończeniem otrzymuje cyfrowy certyfikat PDF oraz cyfrową odznakę „BIEG HARCERKI”, udostępniane w Serwisie zgodnie z jego funkcjonalnością.
3. Certyfikat potwierdza ukończenie Wyzwania i zawiera dane Uczestnika oraz nazwę Wyzwania zgodnie z funkcjonalnością Serwisu. Nie jest dokumentem urzędowym ani potwierdzeniem wyniku w oficjalnych zawodach sportowych.
4. Brak zakupu Pakietu nie może być podstawą odmowy Ukończenia, certyfikatu lub odznaki, jeżeli Uczestnik spełnił warunki sportowe i weryfikacyjne.

§ 11. Brak rankingu i charakter Wyzwania

1. Wyzwanie nie prowadzi klasyfikacji miejsc ani rankingu opartego na czasie, tempie lub Dystansie przekraczającym wymagane 10 km. Parametry Aktywności służą przede wszystkim potwierdzeniu rzeczywistego wykonania zadania.
2. Dobrowolny konkurs kreatywny powiązany z Wyzwaniem stanowi odrębną akcję. Udział w nim nie jest wymagany do Ukończenia Wyzwania, a zakup Pakietu nie zwiększa szans konkursowych.

§ 12. XP

1. XP za Wyzwanie jest naliczane dopiero po zatwierdzonym Ukończeniu, zgodnie z Regulaminem Programu BoostroGO XP. Sam zapis, sam zakup Produktu ani samo przesłanie niezawerifikowanego Wyniku nie stanowią podstawy naliczenia XP.
2. Dla bezpłatnego wariantu START wartość za zatwierdzone Ukończenie wynosi 10 XP. Dla wariantów powiązanych z Pakietami obowiązuje wartość wyraźnie pokazana na Karcie danego wariantu: KOMIN - 25 XP, MEDAL - 50 XP, BLUZA - 75 XP, PREMIUM - 100 XP.
3. Różna wartość XP przypisana do wariantu nie zmienia kryteriów Ukończenia, sposobu weryfikacji ani prawa do certyfikatu i odznaki. XP nie są zapłatą za Produkt ani elementem ceny rzeczy fizycznej.
4. Cofnięcie albo korekta zatwierdzonego Wyniku może spowodować odpowiednią korektę XP zgodnie z Regulaminem Programu XP. XP nie są pieniądzem ani środkiem płatniczym.

§ 13. START i opcjonalne Pakiety

1. Bezpłatny START zapewnia pełne prawo do udziału, zgłoszenia Wyniku, weryfikacji, Ukończenia, certyfikatu, odznaki, historii w panelu, dostępu do dobrowolnego Konkursu oraz XP wskazanego dla START.
2. Na dzień wejścia w życie niniejszego Regulaminu oferta powiązana z Wyzwaniem obejmuje poniższe warianty. Ostateczny skład, rozmiar, dostępność, dostawa i parametry transakcji są pokazywane na Karcie Produktu i w checkout.

Wariant	Cena	Zakres	XP po Ukończeniu
START	0 zł	udział; certyfikat PDF; cyfrowa odznaka; historia w panelu; Konkurs z nagrodami	10 XP
KOMIN	49,99 zł	wszystko z START + pamiątka wydarzenia - komin	25 XP
MEDAL	79,99 zł	wszystko z START + medal finishera tej edycji	50 XP
BLUZA	149,99 zł	wszystko z START + bluza wyzwania	75 XP
PREMIUM	199,99 zł	wszystko z Pakietu BLUZA + medal finishera tej edycji	100 XP

1. Zakup droższego Pakietu nie daje przewagi sportowej. Element fizyczny jest opcjonalnym Produktem powiązanym tematycznie z Wyzwaniem i nie jest Nagrodą za wynik.
2. Jeżeli opis Produktu albo checkout wskazuje parametry bardziej szczegółowe niż powyższa tabela, w szczególności rozmiar, materiał, wariant, dostępność, koszt, termin lub metodę dostawy, wiążące są te indywidualne dane transakcji w zakresie zgodnym z Regulaminem Sklepu i prawem.

§ 14. Zakupy, odstąpienie i dostawa elementów fizycznych

1. Zawarcie umowy sprzedaży, płatność, prawo odstąpienia w terminie 14 dni, reklamacje konsumenckie, zgodność Produktu z umową oraz dostawa podlegają Regulaminowi Sklepu Internetowego BoostroGO i przepisom prawa.
2. Zakupiona rzecz fizyczna jest realizowana zgodnie z umową sprzedaży niezależnie od wyniku sportowego. Brak Ukończenia Wyzwania nie powoduje automatycznie utraty prawa do opłaconego Produktu.
3. Twoje zamówienie zostanie dostarczone najpóźniej w ciągu 21 dni kalendarzowych od jego złożenia i opłacenia, chyba że przed zakupem wskazano inny termin. Produkty fizyczne mogą być przygotowywane seriami produkcyjnymi; jeżeli dana partia będzie gotowa wcześniej, przesyłka może zostać nadana wcześniej.
4. Sam wybór standardowego rozmiaru, koloru lub gotowego wariantu nie jest automatycznie personalizacją wyłączającą ustawowe prawo odstąpienia. Wyjątki stosuje się wyłącznie w zakresie przewidzianym prawem.
5. Zdjęcia i wizualizacje Produktów mogą być przygotowane, retuszowane albo częściowo wygenerowane przy użyciu AI. Wiążące są cechy, materiał, wariant, zakres i specyfikacja podane w ofercie oraz potwierdzeniu zamówienia.

§ 15. Zmiany, awarie i zakończenie Wyzwania

1. Zmiana techniczna, redakcyjna albo korzystna dla Uczestników jest dopuszczalna, jeżeli nie narusza praw nabytych ani uczciwości weryfikacji. Istotna zmiana okresu lub warunków Ukończenia wymaga ważnej przyczyny i ogranicza się do zakresu niezbędnego.
2. Ważną przyczyną może być w szczególności zmiana prawa, decyzja organu, poważna awaria, zagrożenie bezpieczeństwa, siła wyższa albo trwała niedostępność kluczowej usługi zewnętrznej.
3. Przy awarii Organizator może wydłużyć termin zgłoszeń, umożliwić alternatywny sposób przesłania Dowodu albo zastosować inne proporcjonalne rozwiązanie przywracające możliwość ukończenia na równych zasadach.
4. O istotnej zmianie Organizator informuje wraz z przyczyną, zakresem i skutkami. Zmiana nie działa wstecz na niekorzyść Uczestnika, chyba że wymaga tego prawo lub bezpieczeństwo.
5. Przerwanie albo odwołanie Wyzwania nie powoduje automatycznie utraty praw z zawartej umowy sprzedaży. Skutki dotyczące opłaconego Produktu ocenia się zgodnie z Regulaminem Sklepu i prawem.

§ 16. Dane w Serwisie i publikacja osiągnięć

1. Dane związane z udziałem, Wynikiem, Dowodem, certyfikatem i odznaką są przetwarzane zgodnie z Polityką prywatności BoostroGO. Prywatny Dowód Wyniku nie jest publikowany jako część zwykłego Ukończenia.
2. Serwis może pokazywać w profilu Uczestnika informację o Ukończeniu, odznakę lub inne dane przewidziane funkcjonalnością Konta. Publikacja nie oznacza zgody na dowolne wykorzystanie wizerunku lub materiałów Uczestnika w reklamie.
3. Treści i grafiki promocyjne Wyzwania mogą być tworzone lub edytowane z pomocą AI na zasadach Regulaminu Serwisu. Nie wpływa to na wiążące zadanie, parametry Produktów ani prawa Uczestnika.

§ 17. Reklamacje i odwołania sportowe

1. Reklamację dotyczącą działania Serwisu, Konta, Pakietu, Produktu, płatności, XP lub innego świadczenia można złożyć na kontakt@boostrogo.pl albo pisemnie na adres Organizatora. Sprawy konsumenckie są rozpatrywane w terminie wymaganym prawem, co do zasady do 14 dni.
2. Odwołanie sportowe dotyczące odrzucenia Wyniku, cofnięcia Ukończenia, certyfikatu, odznaki albo korekty XP należy przesłać w ciągu 7 dni od udostępnienia decyzji. Powinno wskazywać sporne zgłoszenie i uzasadnienie.
3. Odwołanie jest rozpatrywane przez człowieka posiadającego dostęp do historii weryfikacji. W miarę możliwości nie jest to ta sama osoba, która wydała pierwotną decyzję. Termin odwołania sportowego nie ogranicza ustawowego prawa do reklamacji.

§ 18. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest udostępniany w sposób umożliwiający zapisanie i odtworzenie. Do Wyzwania stosuje się prawo polskie z zachowaniem ochrony konsumenta wynikającej z bezwzględnie obowiązujących przepisów.
2. Nieważność lub bezskuteczność pojedynczego postanowienia nie wpływa na pozostałą część Regulaminu.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się właściwe dokumenty BoostroGO i przepisy prawa zgodnie z hierarchią opisaną w § 1.