



REGULAMIN OLIMPIADY WIEDZY UBEZPIECZENIOWEJ EDYCJA 2022

1. CEL OLIMPIADY

Celem Olimpiady Wiedzy Ubezpieczeniowej, zwanej dalej „**Olimpiadą**” jest promocja zawodu agenta ubezpieczeniowego, propagowanie poszerzania wiedzy z zakresu ubezpieczeń oraz wsparcie wizerunku agenta jako profesjonalnego i zaufanego doradcy.

2. ORGANIZATOR I WSPÓŁORGANIZATORZY OLIMPIADY

- 2.1. Organizatorem Olimpiady (zwanym dalej: „**Organizatorem**”) jest Unilink S.A. z siedzibą w Warszawie (02-284), al. Krakowska 2, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000341057, NIP 113-23-98-690, o kapitale zakładowym w wysokości 560.906,00 zł, opłaconym w całości.
- 2.2. Do udziału w organizacji Olimpiady Organizator może zaprosić instytucje (np. Komisję Nadzoru Finansowego), zakłady ubezpieczeń i patronów medialnych zajmujących się zagadnieniami związanymi tematycznie z Olimpiadą.

3. UCZESTNICZY OLIMPIADY

W Olimpiadzie udział może wziąć każda osoba fizyczna, która w okresie przeprowadzania Olimpiady (tj. od momentu zgłoszenia udziału w Olimpiadzie do jego zakończenia) figuruje w rejestrze agentów prowadzonym przez Komisję Nadzoru Finansowego. Uczestnik Olimpiady powinien posiadać wiedzę z zakresu ustawy z dnia 15 grudnia 2017 r. o dystrybucji ubezpieczeń, ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych, ustawy z dnia 11 września 2015 r. o działalności ubezpieczeniowej i reasekuracyjnej, ustawy z dnia 22 maja 2003 r. o ubezpieczeniach obowiązkowych, Ubezpieczeniowym Funduszu Gwarancyjnym i Polskim Biurze Ubezpieczycieli Komunikacyjnych, ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. kodeks cywilny, Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (zwane dalej: „**Akty Prawne**”) oraz rynku ubezpieczeniowego jak i produktów poniższych zakładów ubezpieczeń:

- Towarzystwo Ubezpieczeń i Reasekuracji Allianz Polska S. A.
- Towarzystwo Ubezpieczeń Allianz Życie Polska S. A.
- Compensa Towarzystwo Ubezpieczeń S.A. Vienna Insurance Group
- Compensa Towarzystwo Ubezpieczeń na Życie S.A. Vienna Insurance Group
- Sopockie Towarzystwo Ubezpieczeń ERGO Hestia S.A. wraz z MTU
- Sopockie Towarzystwo Ubezpieczeń na Życie ERGO Hestia S.A.
- Generali Towarzystwo Ubezpieczeń S. A. wraz z marką Proama
- Generali Życie Towarzystwo Ubezpieczeń S.A.
- InterRisk Towarzystwo Ubezpieczeń S.A. Vienna Insurance Group
- Leadenhall Insurance S.A.
- Link4 Towarzystwo Ubezpieczeń S.A.
- Powszechny Zakład Ubezpieczeń S.A.



- Powszechny Zakład Ubezpieczeń na Życie S.A.
- SALTUS Towarzystwo Ubezpieczeń Wzajemnych
- SIGNAL IDUNA Życie Polska TU S.A.
- UNIQA Towarzystwo Ubezpieczeń S.A.
- UNIQA Towarzystwo Ubezpieczeń na Życie S.A.
- Towarzystwo Ubezpieczeń i Reasekuracji „Warta” S.A.
- Towarzystwo Ubezpieczeń na Życie „WARTA” S.A.
- Wiener Towarzystwo Ubezpieczeń S.A. Vienna Insurance Group
- Nationale-Nederlanden Towarzystwo Ubezpieczeń na Życie S.A.
- Prudential International Assurance plc Spółka Akcyjna Oddział w Polsce (zwane dalej: „**Produkty Ubezpieczycieli**”).

4. ORGANIZACJA OLIMPIADY

- 4.1. Olimpiada organizowana jest w ramach jednej edycji w roku.
- 4.2. Informacje na temat Olimpiady publikowane są na stronie internetowej www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl oraz na stronie wydarzenia Olimpiady na portalu społecznościowym Facebook.
- 4.3. Edycja Olimpiady przebiega w trzech etapach:
 - a) I etap – kwalifikacje;
 - b) II etap – eliminacje;
 - c) III etap – finał Olimpiady.
- 4.4. Szczegółowe terminy poszczególnych etapów:
 - a) do 15.09.2022 r. - zgłaszanie chęci udziału w Olimpiadzie poprzez stronę www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl;
 - b) 21.09.2021 r. - I etap Olimpiady;
 - c) do 29.09.2022 r. - kwalifikacja 100 najlepszych uczestników do II etapu Olimpiady;
 - d) od 30.09 do 07.10.2022 r. - ogłoszenie na stronie www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl i stronie wydarzenia Olimpiady na portalu społecznościowym Facebook listy zakwalifikowanych Uczestników oraz informacji o terminie II etapu, jak również telefoniczne i/lub mailowe powiadomienie ich o tym fakcie, a także przeszkolenie zakwalifikowanych Uczestników z obsługi oprogramowania, za pośrednictwem którego przeprowadzony zostanie II etap;
 - e) od 11.10 do 13.10.2022 r. - II etap Olimpiady;
 - f) do 19.10.2022 r. - ogłoszenie na stronie www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl i stronie wydarzenia Olimpiady na portalu społecznościowym Facebook listy zakwalifikowanych Uczestników oraz informacji o terminie III etapu, jak również telefoniczne i mailowe powiadomienie ich o tym fakcie;
 - g) 21.10.2022 r. - Finał Olimpiady.
- 4.5. Każdy Uczestnik I i II etapu zobowiązany jest do posiadania sprawnie działającego komputera, tabletu lub smartfona z dostępem do Internetu, kamerą internetową, głośnikami/słuchawkami i mikrofonem.
- 4.6. W przypadku gdy z zakwalifikowanym do I etapu Uczestnikiem, Organizator nie będzie mógł się skontaktować w ciągu trzech dni celem potwierdzenia udziału w II etapie, zostanie on zdyskwalifikowany, a w jego miejsce zostanie zakwalifikowany kolejny Uczestnik z najlepszym wynikiem.



- 4.7. W przypadku gdy zakwalifikowany Uczestnik (w II lub w III etapie) nie będzie mógł wziąć udziału w danym etapie lub w jego trakcie nie będzie kontynuował udziału, zostanie zdyskwalifikowany, a Olimpiada toczy się dalej z mniejszą liczbą Uczestników.
- 4.8. Każdy Uczestnik II i III etapu zobowiązany jest mieć ze sobą i okazać na wezwanie dokument ze zdjęciem potwierdzający tożsamość, np. dowód osobisty.
- 4.9. Za koordynację, realizację i ostateczne rozstrzygnięcie wyników Olimpiady odpowiada Organizator Olimpiady;
- 4.10. W I etapie wynik i czas wyliczane są automatycznie w ramach elektronicznej aplikacji do przeprowadzania testów wiedzy, którą zapewnia Organizator. Reguła obliczania wyniku polega na punktowym i procentowym ujęciu tylko poprawnych odpowiedzi (X poprawnych odpowiedzi/100%);
- 4.11. W II i III etapie punktacja wyliczana jest na podstawie ilości poprawnie udzielonych odpowiedzi na pytania. Szczegółowe zasady przyznawania punktów znajdują się w pkt. 4.16.2.e);
- 4.12. Organizator przygotowuje pytania do poszczególnych etapów Olimpiady oraz rozstrzyga wątpliwości w kwestiach merytorycznych związanych z pytaniami.
- 4.13. Z udziału w Olimpiadzie wyłączone są wszystkie osoby pracujące w biurze centrali Organizatora (ul. Gałczyńskiego 2A w Raszynie), Dyrektorzy Regionalni Organizatora, wszyscy pracownicy Organizatora (niezależnie od podstawy zatrudnienia), osoby bliskie tych osób. Za osobę bliską rozumiani są: wstępni, zstępni, rodzeństwo, małżonek lub osoba pozostająca we wspólnym pożyciu i krewni. Jeśli któraś z tych osób zostanie zwycięzcą, nie może otrzymać nagrody, która zostanie w rękach Organizatora.
- 4.14. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zamknięcia możliwości zgłaszania udziału w Olimpiadzie przez zainteresowanych;
- 4.15. Przebieg Olimpiady edycja 2022:
- 4.15.1. I etap – etap zdalny:**
- za organizację I etapu odpowiedzialny jest Organizator;
 - zgłoszenie udziału Uczestnika w Olimpiadzie następuje poprzez poprawne wypełnienie formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie internetowej www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl, akceptując warunki niniejszego regulaminu oraz wyrażając zgodę na przetwarzanie danych w celu przeprowadzenia Olimpiady, w terminie określonym w 4.5.a;
 - Organizator drogą mailową niezwłocznie potwierdzi zgłaszającemu uczestnictwo w Olimpiadzie;
 - nie później niż na 1 dzień przed startem I etapu, Uczestnicy drogą mailową otrzymają link do próbnej wersji testu;
 - etap I rozpocznie się dla wszystkich Uczestników w tym samym terminie. Test będzie dostępny w przedziale czasowym dwóch godzin. Na rozwiązanie testu Uczestnik będzie miał jedną próbę, która potrwa maksymalnie 30 min.;
 - Organizator po przeprowadzeniu I etapu, wyłania 100 Uczestników, którzy zdobyli najlepszy wynik w jak najkrótszym czasie. Czas mierzony jest z dokładnością do 1 sekundy;
 - o kolejności miejsc decyduje osiągnięty wynik. W przypadku osiągnięcia takiego samego wyniku przez kilku Uczestników, o przejściu do II etapu decyduje najkrótszy czas ukończenia testu, a w dalszej kolejności data rejestracji do wzięcia udziału w Olimpiadzie;



- h) w przypadku gdy Uczestnik zakwalifikowany do II etapu, nie będzie mógł wziąć udziału w II etapie Organizator może zaprosić do udziału kolejne osoby z etapu I-go, które uzyskały najlepszy wynik i najkrótszy czas, a które nie zakwalifikowały się początkowo do II etapu Olimpiady;
- i) lista Uczestników zakwalifikowanych do II etapu zostanie opublikowana na stronie internetowej www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl, na stronie wydarzenia Olimpiady na portalu społecznościowym Facebook. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną poinformowani o tym także telefonicznie i/lub mailowo;
- j) warunkiem kwalifikacji do II etapu jest poprawna weryfikacja przez Organizatora numeru Uczestnika znajdującego się w rejestrze agentów ubezpieczeniowych, który został podany podczas rejestracji oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku, o której wzór stanowi załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu;
- k) Zadania I etapu:**
- I etap realizowany jest w oparciu o zakres wiedzy dotyczący Aktów Prawnych i rynku ubezpieczeniowego;
 - Uczestnicy I etapu rozwiązują indywidualnie jednakowy test składający się z 30 pytań jednokrotnego wyboru. Czas trwania testu wynosi maksymalnie 30 minut;
 - Organizator zastrzega sobie prawo do wyświetlania pytań i odpowiedzi w kolejności losowej.

4.15.2. II etap – na żywo w formie zdalnej:

- a) Uczestnikami II etapu są laureaci I etapu;
- b) za organizację II etapu odpowiedzialny jest Organizator;
- c) nie później niż na 1 dzień przed startem II etapu, Uczestnicy drogą mailową otrzymają link do próby technicznej II etapu i zostaną przeszkoleni przez podwykonawcę z obsługi programu na platformie zewnętrznej, za pośrednictwem której zostanie przeprowadzony etap II. Udział w próbie technicznej jest obowiązkowy;
- d) II etap rozgrywany jest w ciągu trzech dni w podziale na 10 odcinków po 10 uczestników każdy;
- e) każdy odcinek podzielony jest na 3 tury o innym stopniu trudności:

1. Tura I

Uczestnicy mają po dwie szanse. Wylosowany przez prowadzącego Uczestnik rozpoczyna turę. Tura składa się z dwóch rund. Każdy Uczestnik odpowiada na jedno pytanie w każdej rundzie. Pytania zadaje prowadzący. Uczestnik musi rozpocząć udzielanie odpowiedzi w ciągu trzech sekund. Brak poprawnej odpowiedzi lub nieudzielenie żadnej odpowiedzi na łącznie dwa pytania powoduje odpadnięcie z gry. Za jedną niepoprawną odpowiedź lub jej brak - zawodnik traci jedną szansę. Uczestnicy, którzy poprawnie odpowiedzą co najmniej na jedno pytanie, przechodzą dalej. W tej turze Uczestnicy nie otrzymują punktów za prawidłowe odpowiedzi.

2. Tura II

W tej turze każdy z Uczestników ma tyle szans, ile wyniósł z I tury. Uczestnicy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi wskazują dowolnego Uczestnika do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności Uczestnika. Jeśli nie udzielił on prawidłowej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno



pytania następnym Uczestnikom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Po udzieleniu dobrej odpowiedzi Uczestnik wskazuje do następnego pytania wybranego przez siebie Uczestnika. Jeżeli wskazany Uczestnik nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal Uczestnik, który ostatni udzielił poprawnej odpowiedzi. Decyzję o wskazaniu - podając odpowiedni numer Uczestnika - należy podjąć w ciągu trzech sekund. Po przekroczeniu czasu następuje utrata szansy i wskazuje ten Uczestnik, który poprzednio dobrze odpowiedział. W tej turze Uczestnicy nie otrzymują punktów za prawidłowe odpowiedzi. II tura trwa do chwili, kiedy szanse zachowuje tylko trójka Uczestników.

3. Tura III

Trójka Uczestników, którzy zachowali szanse przechodzi do III tury. Każdy Uczestnik przed rozpoczęciem rozgrywki tej tury otrzymuje trzy szanse i tyle punktów, ile szans zachował po dwóch turach (maksymalnie 2 pkt). Tura III dzieli się na dwie części. W pierwszej części prowadzący zadaje pytania wszystkim Uczestnikom. Kto pierwszy się zgłosi (naciśnie pop-up na swoim ekranie) i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje 10 punktów. Zła odpowiedź lub jej brak po naciśnięciu pop-up - to strata szansy. Jeżeli żaden z Uczestników nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech sekund od momentu zadania pytania - wówczas nikt nie traci szansy. Uczestnik, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tej tury. Uczestnicy mogą wskazywać innych Uczestników lub sami odpowiadać na pytania. Za dobrą odpowiedź otrzymują 10 punktów, a przy wskazaniu na siebie - 20 punktów i możliwość dalszego odpowiadania lub wskazania dowolnego Uczestnika, w tym siebie. Za błędną odpowiedź lub jej brak w ustalonym czasie (3 sekundy) następuje utrata jednej szansy i nadal wskazuje Uczestnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi. W przypadku, gdy Uczestnik wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy się zgłosi klikając w pop-up na swoim ekranie. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, ten Uczestnik, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru - albo odpowiada sam, albo wskazuje innego Uczestnika. Uczestnicy grają do wyczerpania puli 30 pytań. Za każdą błędną odpowiedź Uczestnik traci 1 szansę. W przypadku utraty wszystkich szans Uczestnik odpada z gry.

4. Zakończenie

Jeżeli po wyczerpaniu puli 30 pytań, o których mowa powyżej został jeden Uczestnik wygrywa on swój odcinek. Natomiast jeżeli zostało dwóch lub trzech Uczestników, którzy zachowali szanse do tego momentu, każdemu z nich dolicza się po 10 punktów za każdą zachowaną szansę. Wygrywa Uczestnik z największą liczbą punktów.

- f) Uczestnik może zgłaszać jakiegokolwiek wątpliwości, w tym reklamacje dotyczące udzielonej przez siebie lub przez innego uczestnika odpowiedzi na pytanie, tylko prowadzącemu i najpóźniej do momentu zadania przez prowadzącego kolejnego pytania;
- g) osobami wyłącznie uprawnionymi do rozpatrywania wszelkich reklamacji jest komisja powołana przez Organizatora. Decyzja komisji w zakresie reklamacji jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca Uczestników. Nie przysługuje od niej żadne odwołanie. Uczestnik oświadcza, że zrzeka się wszelkich roszczeń, które mogłyby dotyczyć lub być związane z decyzją komisji w zakresie wątpliwości lub reklamacji;



- h) do III etapu Olimpiady przechodzi każdy Uczestnik, który wygrał swój odcinek w II etapie;
- i) w przypadku gdy zwycięzca II etapu, nie będzie mógł wziąć udziału w III etapie lub nie potwierdzi swojego uczestnictwa w III etapie w terminie wskazanym przez Organizatora, Organizator może zaprosić do udziału w III etapie Olimpiady kolejną osobę, która uzyskała najlepszą punktację z danego odcinka, a w razie jej niedostępności, kolejną (do skutku) która nie zakwalifikowała się początkowo do III etapu Olimpiady;
- j) informacja o zakwalifikowaniu do III etapu zostanie umieszczona na stronie internetowej www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl oraz na stronie wydarzenia Olimpiady na portalu społecznościowym Facebook;
- k) **Zadania II etapu:**
 - II etap Olimpiady realizowany jest w oparciu o zakres wiedzy dotyczący Aktów Prawnych i Produktów Ubezpieczycieli;

4.15.3. III etap – na żywo w formie stacjonarnej:

- a) za organizację III etapu oraz jego przebieg odpowiada Organizator;
- b) III etap odbywa się w studiu nagrań w Warszawie;
- c) Uczestnicy zakwalifikowani do III etapu zawiadamiani są telefonicznie i mailowo przez Organizatora o terminie III etapu na co najmniej 2 dni kalendarzowe przed jego rozpoczęciem;
- d) każdy odcinek podzielony jest na 3 tury o innym stopniu trudności:

1. Tura I

Uczestnicy mają po dwie szanse. Wylosowany przez prowadzącego Uczestnik rozpoczyna turę. Tura składa się z dwóch rund. Każdy Uczestnik odpowiada na jedno pytanie w każdej rundzie. Pytania zadaje prowadzący. Uczestnik musi rozpocząć udzielanie odpowiedzi w ciągu trzech sekund. Brak poprawnej odpowiedzi lub nieudzielenie żadnej odpowiedzi na łącznie dwa pytania powoduje odpadnięcie z gry. Za jedną niepoprawną odpowiedź lub jej brak - zawodnik traci jedną szansę. Uczestnicy, którzy poprawnie odpowiedzą co najmniej na jedno pytanie, przechodzą dalej. W tej turze Uczestnicy nie otrzymują punktów za prawidłowe odpowiedzi.

2. Tura II

W tej turze każdy z Uczestników ma tyle szans, ile wyniósł z I tury. Uczestnicy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi wskazują dowolnego Uczestnika do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności Uczestnika. Jeśli nie udzielił on prawidłowej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejne pytania następnym Uczestnikom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Po udzieleniu dobrej odpowiedzi Uczestnik wskazuje do następnego pytania wybranego przez siebie Uczestnika. Jeżeli wskazany Uczestnik nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal Uczestnik, który ostatni udzielił poprawnej odpowiedzi. Decyzję o wskazaniu - podając odpowiedni numer Uczestnika - należy podjąć w ciągu trzech sekund. Po przekroczeniu czasu następuje utrata szansy i wskazuje ten Uczestnik, który poprzednio dobrze odpowiedział. W tej turze Uczestnicy nie otrzymują punktów za prawidłowe odpowiedzi. II tura trwa do chwili, kiedy szanse zachowuje tylko trójka Uczestników.



3. Tura III

Trójka Uczestników, którzy zachowali szanse przechodzi do III tury. Każdy Uczestnik przed rozpoczęciem rozgrywki tej tury otrzymuje trzy szanse i tyle punktów, ile szans zachował po dwóch turach (maksymalnie 2 pkt). Tura III dzieli się na dwie części. W pierwszej części prowadzący zadaje pytania wszystkim Uczestnikom. Kto pierwszy się zgłosi (naciśnie przycisk) i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje 10 punktów. Zła odpowiedź lub jej brak po naciśnięciu przycisku - to strata szansy. Jeżeli żaden z Uczestników nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech sekund od momentu zadania pytania - wówczas nikt nie traci szansy. Uczestnik, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tej tury. Uczestnicy mogą wskazywać innych Uczestników lub sami odpowiadać na pytania. Za dobrą odpowiedź otrzymują 10 punktów, a przy wskazaniu na siebie – 20 punktów i możliwość dalszego odpowiadania lub wskazania dowolnego Uczestnika, w tym siebie. Za błędną odpowiedź lub jej brak w ustalonym czasie (3 sekundy) następuje utrata jednej szansy i nadal wskazuje Uczestnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi. W przypadku, gdy Uczestnik wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy się zgłosi klikając w przycisk na swoim stanowisku. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, ten gracz, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru - albo odpowiada sam, albo wskazuje innego Uczestnika. Uczestnicy grają do wyczerpania puli 30 pytań. Za każdą błędną odpowiedź Uczestnik traci 1 szansę. W przypadku utraty wszystkich szans Uczestnik odpada z gry.

4. Zakończenie

Jeżeli po wyczerpaniu puli 30 pytań, o których mowa powyżej został jeden Uczestnik wygrywa on etap. Natomiast jeżeli zostało dwóch lub trzech Uczestników, którzy zachowali szanse do tego momentu, każdemu z nich dolicza się po 10 punktów za każdą zachowaną szansę. Wygrywa Uczestnik z największą liczbą punktów.

- e) Uczestnik może zgłaszać jakiegokolwiek wątpliwości, w tym reklamacje dotyczące udzielonej przez siebie lub przez innego uczestnika odpowiedzi na pytanie, tylko prowadzącemu i najpóźniej do momentu zadania przez prowadzącego kolejnego pytania;
- f) osobami wyłącznie uprawnionymi do rozpatrywania wszelkich reklamacji jest komisja powołana przez organizatora, składająca się z pracowników Unilink. Decyzja komisji w zakresie reklamacji jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca Uczestników. Nie przysługuje od niej żadne odwołanie. Uczestnik oświadcza, że zrzeka się wszelkich roszczeń, które mogłyby dotyczyć lub być związane z decyzją komisji w zakresie wątpliwości lub reklamacji;
- g) ogłoszenie wyników Olimpiady i wręczenie nagród następuje bezpośrednio po zakończeniu Olimpiady.
- h) **Zadania III etapu:**
 - III etap Olimpiady realizowany jest w oparciu o zakres wiedzy Produktów Ubezpieczycieli;

5. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

5.1. Laureaci Olimpiady otrzymują nagrody rzeczowe przyznawane przez Organizatora. Nagrodami są:



- 5.1.1.dla Uczestników II etapu (100 osób) – dyplomy wraz z oznakowanymi gadżetami z logo Olimpiady oraz sponsorów;
- 5.1.2.dla siedmiu Uczestników III etapu, którzy zajęli miejsca od 4 do 10 – personalizowane dyplomy wraz z nagrodą rzeczową – drukarka wielofunkcyjna;
- 5.1.3.dla finalistów III etapu:
- nagroda za III miejsce – statuetka za udział, czek o wartości 3.000 zł, działania mające na celu promocję Uczestnika jako doradcy ubezpieczeniowego w mediach branżowych. O wyborze mediów decyduje Organizator.
 - nagroda za II miejsce – statuetka za udział, czek o wartości 5.000 zł, działania PR o wartości do 4.000 zł mające na celu promocję Uczestnika jako doradcy ubezpieczeniowego w mediach lokalnych. O wyborze kanałów i projekcie reklamy decyduje Organizator.
 - nagroda za I miejsce – Tytuł „Najlepszy Agent 2022” w Olimpiadzie Wiedzy Ubezpieczeniowej wraz ze statuetką, samochód osobowy BMW X1 do użytkowania na rok oznakowany logotypem Olimpiady, Organizatora i sponsorów, czek o wartości 10.000 zł, działania PR o wartości do 4.000 zł mające na celu promocję Uczestnika jako doradcy ubezpieczeniowego w mediach lokalnych. O wyborze kanałów i projekcie reklamy decyduje Organizator.
- 5.1.4.Laureaci Olimpiady otrzymują dodatkowo nagrodę pieniężną, przy czym nagroda ta przeznaczana jest na pokrycie zryczałtowanego podatku dochodowego od przyznanej Uczestnikowi nagrody rzeczowej i nie zostanie wydana laureatom. Uczestnik wskaże Organizatorowi niezwłocznie po odbiorze nagrody właściwy Urząd Skarbowy.
- 5.1.5.Organizator zastrzega możliwość rozszerzenia puli nagród.
- 5.1.6.Organizator zastrzega możliwość zmiany nagród na inne o tej samej lub podobnej wartości, jeśli przyznanie ich będzie niemożliwe z przyczyn niezależnych od Organizatora.

6. INFORMACJE DODATKOWE

- 6.1. Nieprzestrzeganie zasady samodzielności podczas każdego z etapów stanowi podstawę dyskwalifikacji uczestnika Olimpiady. Przez nieprzestrzeganie zasady samodzielności rozumie się m.in. porozumiewanie się z innymi Uczestnikami Olimpiady w czasie jej trwania lub korzystanie z pomocy naukowych i dydaktycznych. Przez nieprzestrzeganie zasady samodzielności w przypadku zdalnego przeprowadzania danego etapu rozumie się m.in. porozumiewanie się z osobą trzecią w czasie trwania etapu, korzystanie z jakichkolwiek materiałów, w których może znaleźć się odpowiedź na pytanie testowe oraz otwieranie w przeglądarce internetowej innych witryn niż test.
- 6.2. Dyskwalifikacja może mieć również miejsce w wypadku innych zachowań naruszających postanowienia Regulaminu lub zakłócających przebieg Olimpiady, a w szczególności niepodporządkowanie się zaleceniom Organizatora.
- 6.3. Decyzję o dyskwalifikacji Uczestnika podejmuje Organizator.

7. POSŁUGIWANIE SIĘ TYTUŁEM NAJLEPSZY AGENT 2022

- 7.1. Finalista podając informacje do publicznej wiadomości o zdobytym tytule Najlepszy Agent 2022, zobowiązany jest do umieszczenia pełnej nazwy Olimpiady oraz nazwy Organizatora („Olimpiada Wiedzy Ubezpieczeniowej organizowana przez Multiagencję Unilink S.A.”) na każdym materiale marketingowym i



promocyjnym (m.in.: w artykułach prasowych, oznakowaniu wewnętrznym i zewnętrznym placówki pośrednictwa ubezpieczeniowego, w social media, materiałach filmowych).

- 7.2. Organizator zastrzega sobie prawo do udzielania zgody na wykorzystanie nazwy i logotypu Olimpiady.
- 7.3. Logotyp i nazwa Olimpiada Wiedzy Ubezpieczeniowej jest własnością Unilink S.A.

8. DANE OSOBOWE I WIZERUNEK

- 8.1. Organizator Olimpiady zbiera i przetwarza dane osobowe Uczestników Olimpiady zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych, w szczególności Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1).
- 8.2. Dane osobowe przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia Organizatorowi Olimpiady zorganizowania Olimpiady.
- 8.3. Szczegółowe informacje na temat przetwarzania danych osobowych, w tym o celach przetwarzania, podstawach prawnych, okresie przechowywania, odbiorcach danych, prawach związanych z przetwarzaniem znajdują się w Klauzuli informacyjnej Klauzuli, stanowiącej załącznik nr 1 do regulaminu i opublikowanej na stronie internetowej www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl.
- 8.4. Uczestnik Olimpiady wyraża zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku i udziela zgody do nieodpłatnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem poprzez złożenie oświadczenia o zgodzie wykorzystanie wizerunku, które stanowi załącznik nr 2 do regulaminu Olimpiady. Wyrażenie powyższej zgody jest niezbędne do wzięcia udziału w etapie II i III. W przypadku braku wyrażenia tej zgody przez Uczestnika stosuje się odpowiednio postanowienia pkt. 4.15.2.i).

9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 9.1. Przystąpienie do Olimpiady oznacza akceptację regulaminu.
- 9.2. Regulamin Olimpiady dostępny jest na stronie internetowej www.olimpiada-ubezpieczeniowa.pl.
- 9.3. Organizator zastrzega, że Regulamin może ulec zmianie, o której niezwłocznie drogą mailową zostaną poinformowani Uczestnicy.

Załączniki:

[Zał. Nr 1 – Klauzula informacyjna RODO](#)

[Zał. Nr 2 - Oświadczenie Uczestnika Olimpiady 2022](#)