



Regulamin gry „Wystrzałowa 2!” dostępnej od dnia 06.10.2025 roku

Rozdział I. Gra „Wystrzałowa 2!”

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Organizatorem i Fundatorem nagród w grze „Wystrzałowa 2!” (dalej „Gra”) jest T-Mobile Polska S.A. z siedzibą w Warszawie (02-674), przy ul. Marynarskiej 12, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000391193, NIP 526-10-40-567, Regon 011417295, numerem rejestrowym BDO 000020490, kapitał zakładowy w wysokości 711 210 000 PLN (wpłacony w całości) (dalej „Organizator” lub „T-Mobile”).
- 1.2. W trakcie trwania Gry treść niniejszego regulaminu (dalej „Regulamin”) będzie dostępna do wglądu na stronie www.t-mobile.pl oraz w aplikacji mobilnej Mój T-Mobile.
- 1.3. Warunki uczestnictwa w Grze określone są w niniejszym Regulaminie.
- 1.4. Gra nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania) w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj.: Dz.U. z 2025 r., poz. 595).
- 1.5. Gra jest przeprowadzana na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

2. Czas trwania Gry

- 2.1. Gra trwa od 06.10.2025 r. do 02.11.2025 r. i jest podzielona na cztery (4) tygodniowe edycje („Edycje Gry”):
 - 2.1.1. Pierwsza edycja: 06.10.2025 - 12.10.2025 (I Edycja)
 - 2.1.2. Druga edycja: 13.10.2025 - 19.10.2025 (II Edycja)
 - 2.1.3. Trzecia edycja: 20.10.2025 - 26.10.2025 (III Edycja)
 - 2.1.4. Czwarta edycja: 27.10.2025 - 02.11.2025 (IV Edycja)
- 2.2. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia Gry, bądź przedłużenia czasu jej trwania oraz zmiany Regulaminu bez podawania przyczyny, za uprzednim powiadomieniem Uczestników Gry o tym fakcie drogą elektroniczną, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Grze. Nie będzie to również miało wpływu na prawa nabyte przez Uczestników.
- 2.3. Organizator może powierzyć część zadań związanych z organizacją Gry podwykonawcy.

3. Uczestnicy Gry

- 3.1. Uczestnikiem Gry, zwanym dalej „Uczestnikiem Gry”, na warunkach określonych w Regulaminie, może być wyłącznie osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat i która – co najmniej na dzień przystąpienia do Gry i prawa do uzyskania ewentualnej nagrody w Grze - spełnia łącznie wszystkie opisane poniżej warunki (z zastrzeżeniem pkt. 3.2 i 3.3 poniżej):
 - 3.1.1. jest abonentem usług głosowych lub użytkownikiem systemu na kartę T-Mobile lub Heyah na kartę, bądź użytkownikiem numeru za zgodą abonenta T-Mobile (w tym abonenta

będącego osobą fizyczną, prawną lub jednostką organizacyjną nie posiadającą osobowości prawnej));

- 3.1.2. posiada aktywny numer w sieci T-Mobile, przez co rozumie się posiadanie karty SIM umożliwiającej wykonywanie połączeń wychodzących. W przypadku użytkowników w systemie T-Mobile na kartę, Heyah na kartę oraz abonentów MIX dodatkowo numer musi być aktywny w sieci T-Mobile przez okres co najmniej 90 dni od zawarcia umowy, a suma doładowań z ostatnich 90 dni musi wynosić co najmniej 50 zł lub w przypadku Użytkowników T-Mobile na kartę wystarczy posiadać aktywną usługę cykliczną GO!XL;
- 3.1.3. posiada miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i posiada numer PESEL w systemach Organizatora;
- 3.1.4. jest użytkownikiem aplikacji Mój T-Mobile i Uczestnikiem Programu Magenta Moments, w tym zaakceptowała w aplikacji Mój T-Mobile „Regulamin Programu Magenta Moments”;
- 3.1.5. posiada na swoim koncie co najmniej 30 Serc.
- 3.2. W Grze nie mogą brać udziału Użytkownicy korzystający z oferty „Testujesz – decydujesz z e-SIM” w sieci T-Mobile oraz Użytkownicy, którzy nie posiadają usług głosowych w sieci T-Mobile.
- 3.3. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora zatrudnieni przez Organizatora w okresie trwania Gry i osoby współpracujące z Organizatorem na innej podstawie niż stosunek pracy w okresie trwania Gry (w szczególności na podstawie umowy cywilnoprawnej, np. umowy o dzieło lub umowy zlecenia), a także członkowie ich najbliższej rodziny. Za członka najbliższej rodziny pracownika lub osoby współpracującej z Organizatorem na innej podstawie niż stosunek pracy uważa się jej małżonka, dzieci, rodziców i rodzeństwo oraz osoby pozostające we wspólnym gospodarstwie domowym.
- 3.4. Uczestnictwo w Grze jest dobrowolne.
- 3.5. Uczestnik Gry przystępując do Gry zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu, zaakceptować jego treść.
- 3.6. Uczestnik Gry zobowiązuje się do przestrzegania zasad określonych w Regulaminie.
- 3.7. Aplikacja Mój T-Mobile jest dostępna na stronie www.t-mobile.pl/aplikacja dla Abonentów oraz Użytkowników korzystających z telefonu z systemem Android w wersji 8 lub wyższej lub telefonu z systemem iOS w wersji 16 lub wyższej.
- 3.8. W Grze mogą brać udział użytkownicy aktualnej wersji aplikacji Mój T-Mobile umożliwiającej korzystanie z Programu Magenta Moments.

4. Nagrody w Grze

- 4.1. Nagroda główna: voucher do sklepu internetowego H&M o wartości 25 zł oraz voucher do kina Cinema City na seans 2D o wartości 35,90 zł. Organizator przewidział 250 nagród głównych w każdej Edycji Gry; łącznie 1000 nagród w Grze o łącznej wartości 60.900 zł
- 4.2. Nagrody dodatkowe:
 - 4.2.1. Nagrody I stopnia: 1000 Serc do odebrania w programie Magenta Moments w okresie 14.11 – 30.11.2025 r.
 - 4.2.2. Nagroda II stopnia: 500 Serc do odebrania w programie Magenta Moments w okresie 14.11 – 30.11.2025 r.
 - 4.2.3. Nagroda III stopnia: 250 Serc do odebrania w programie Magenta Moments w okresie 14.11 – 30.11.2025 r.

4.3. Zasady przyznawania nagród w Grze zostały opisane w pkt. 7 i pkt. 8 Regulaminu.

4.4. Nagrody nie podlegają zamianie na inną nagrodę lub gotówkę. Prawo do nagrody w Grze nie może być przeniesione na osoby trzecie wskazane przez Laureata.

5. Zasady uczestnictwa w Grze

5.1. Aby wziąć udział w Grze, w wybranej przez siebie Edycji, osoby spełniające warunki, o których mowa w pkt. 3.1 Regulaminu, zobowiązane są spełnić łącznie warunki:

5.1.1. w czasie trwania Gry wejść do aplikacji Mój T-Mobile do zakładki Moments, wybrać ofertę „Wystrzałowa 2!”, a następnie odblokować ofertę poprzez wymianę 30 Serc na możliwość wzięcia udziału w Grze. Po odblokowaniu oferty Uczestnikowi Gry pokaże się unikalny kod, zwany dalej „Unikalnym Kodem”, uprawniający do udziału w Grze. Po wykorzystaniu Unikalnego Kodu, zostanie on automatycznie oznaczony jako wykorzystany i nie będzie możliwości ponownego użycia tego samego Unikalnego Kodu przy kolejnym zgłoszeniu.

5.1.2. w czasie trwania Gry zarejestrować się w Grze, klikając w aplikacji mobilnej Mój T-Mobile w zakładce Moments w odblokowanej ofercie, po wyświetleniu Unikalnego Kodu w przycisk „Chcę zrealizować teraz” i uzupełniając formularz zwany dalej „Formularzem zgłoszeniowym” poprzez wyrażenie zgody na automatyczne zaciągnięcie danych z profilu Uczestnika Programu w aplikacji Mój T-Mobile. Brak wyrażenia zgody uniemożliwi rejestrację w Formularzu zgłoszeniowym i wzięcie udziału w Grze. Do Formularza zgłoszeniowego automatycznie będą przekazane dane z profilu Uczestnika w aplikacji Mój T-Mobile takie jak: numer telefonu, Unikalny Kod.

5.1.3. w Formularzu zgłoszeniowym Uczestnik Gry zobowiązany jest do:

5.1.3.1. weryfikacji numeru telefonu komórkowego Uczestnika Gry i Unikalnego Kodu zaciągniętego z profilu (Organizator zastrzega, iż wprowadzony numer telefonu musi być aktywny w sieci T-Mobile i musi być zgłoszony w programie Magenta Moments)

5.1.3.2. złożenia przez Uczestnika Gry oświadczenia o zapoznaniu się z Regulaminem poprzez zaznaczenie checkboxa

5.1.3.3. złożenia przez Uczestnika oświadczenia o ukończeniu 18 lat, posiadaniu miejsca zamieszkania na terytorium Polski, posiadaniu numeru PESEL, nie byciu pracownikiem/współpracownikiem Organizatora oraz braku przesłanek uniemożliwiających uczestnictwo w Grze, w tym otrzymanie nagrody (zgodnie z pkt 3 Regulaminu)

5.1.3.4. kliknięcia „Gram”

5.2. Po wypełnieniu Formularza zgłoszeniowego Uczestnik przechodzi do Gry.

5.3. Organizator zastrzega, iż nie można dokonywać zmiany danych w Formularzu zgłoszeniowym.

5.4. Zgłoszenie do Gry musi być dokonane wyłącznie przez osobiste wypełnienie Formularza zgłoszeniowego przez Uczestnika Gry, bez narzędzi programistycznych, algorytmów lub skryptów dokonujących automatycznego zgłoszenia w miejsce Uczestnika Gry.

5.5. Każdy Uczestnik Gry może wziąć udział w Grze wielokrotnie, z zastrzeżeniem, iż Unikalny Kod może być wykorzystany tylko jeden raz.

5.6. Uczestnik Gry może pobrać dowolną liczbę Unikalnych Kodów pod warunkiem posiadania wystarczającej liczby Serc.

5.7. Unikalne Kody pobrane w ramach poszczególnych Edycji mogą być wykorzystane w czasie trwania całej Gry.

6. Przebieg Gry

- 6.1. Po uzupełnieniu Formularza zgłoszeniowego Uczestnik Gry klikając przycisk "Graj" rozpoczyna Grę.
- 6.2. Gra polega na zbieraniu spadających elementów urodzinowych do koszyka.
- 6.3. Jeden złapany element to 1 (jeden) punkt. Punkty sumują się w rankingu tygodniowym.
- 6.4. W każdej Grze Uczestnik Gry ma 3 życia.
- 6.5. W momencie, gdy element spadnie i nie zostanie złapany, Uczestnik Gry traci 1 (jedno) życie.
- 6.6. W trakcie gry pojawi się złoty balon z cyfrą 2. Złapanie tego elementu daje Uczestnikowi Gry 1 (jedno) dodatkowe życie. Złoty balon pojawi się najwcześniej gdy Uczestnik Gry korzysta z drugiego życia w Grze.
- 6.7. Oprócz elementów urodzinowych będą spadały elementy dodatkowe tj. bomby. Złapanie elementu dodatkowego (bomby) pomniejsza saldo punktów o 2 punkty
- 6.8. Wraz z upływem czasu wzrasta prędkość spadających elementów.
- 6.9. Gra kończy się w momencie utraty wszystkich żyć.
- 6.10. Po zakończeniu danej Gry, Uczestnik Gry zobaczy ekran z informacją o liczbie zebranych w danej Grze punktów oraz liczbę punktów zebranych w danej Edycji Gry
- 6.11. O wyniku gry decyduje liczba zebranych punktów w danej Edycji Gry.
- 6.12. Organizator nie ma obowiązku informowania Uczestników Gry o zajętych miejscach w rankingu.

7. Zasady przyznawania i wydawania nagród głównych

- 7.1. Organizator przewidział 1000 nagród głównych, po 250 w ramach każdej Edycji Gry:
 - 7.1.1. 250 nagród głównych w I Edycji trwającej 06.10.2025 godz. 10:00 - 12.10.2025 godz. 23:59
 - 7.1.2. 250 nagród głównych w II Edycji trwającej 13.10.2025 godz. 00:00- 19.10.2025 godz. 23:59
 - 7.1.3. 250 nagród głównych w III Edycji trwającej 20.10.2025 godz. 00:00- 26.10.2025 godz. 23:59
 - 7.1.4. 250 nagród głównych w IV Edycji trwającej 27.10.2025 godz. 00:00 - 02.11.2025 godz. 23:59
- 7.2. 250 Uczestników Gry, którzy uzyskają najlepszy wynik w danej Edycji Gry tj. zebrali najwięcej punktów w czasie jej trwania, zostaną laureatami danej Edycji Gry („Laureat”).
- 7.3. W przypadku, gdy więcej niż jeden Uczestnik uzyska identyczny wynik w Grze w danej Edycji Gry, dodatkowe kryteria decydujące o ich kolejności w rankingu będą obejmować: liczbę podejść Uczestnika w danej Edycji Gry (preferowana jest mniejsza liczba gier) oraz datę osiągnięcia wyniku (Uczestnicy, którzy uzyskali dany wynik wcześniej, będą umieszczani wyżej w rankingu).
- 7.4. Uczestnik Gry może wygrać maksymalnie 1 (jedną) nagrodę główną w każdej Edycji Gry na numer telefonu i maksymalnie 3 (trzy) nagrody główne na PESEL w każdej edycji Gry.
- 7.5. W przypadku, gdy więcej niż 3 (trzy) numery należące do tego samego Uczestnika Gry zostały uwzględnione w rankingu danej edycji Gry wg numeru PESEL), , Organizator wyda tylko 3 nagrody główne w ramach Edycji, dla numerów z najwyższą pozycją w rankingu.
- 7.6. Organizator nagrodzi w każdej Edycji Gry 250 Laureatów nagrodą główną w postaci vouchera do sklepu H&M o wartości 25 zł i vouchera do kina Cinema City na seans 2D o wartości 35,90 zł – łączna wartość nagrody 55,90 zł.

- 7.7. Informacja o wygranej nagrodzie głównej w danej Edycji Gry oraz nagroda główna, tj. voucher do sklepu H&M oraz voucher do kina Cinema City zostanie przekazana przez Organizatora Laureatowi niezwłocznie po ustaleniu wyników danej Edycji Gry, za pośrednictwem SMS na numer telefonu z Formularza zgłoszeniowego.
- 7.8. Wysyłka SMS nastąpi niezwłocznie po wyłonieniu Laureatów, najpóźniej piątego dnia roboczego po zakończeniu danej Edycji Gry.
- 7.9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku podania w systemach T-Mobile niepoprawnych danych. W takiej sytuacji Organizator ma prawo odmówić wydania nagrody.
- 7.10. T-Mobile zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestnika z Gry i odmowy wydania nagrody, a nawet zablokowania dostępu do Programu w przypadku uzasadnionego podejrzenia naruszenia przez Uczestnika Regulaminu Gry lub Regulaminu Programu Magenta Moments. W szczególności, jeśli Uczestnik weźmie udział w Grze z wykorzystaniem mechanizmów automatyzujących, takich jak boty, skrypty, programy do generowania ruchu czy inne narzędzia mające na celu spowolnienie gry i sztuczne zwiększenie miejsca w rankingu lub uzyskanie korzyści związanych z Programem.
- 7.11. Nagrody główne pozyskane w ramach Gry są przeznaczone do użytku osobistego Uczestnika. Zabronione jest odsprzedawanie lub odpłatne przekazywanie nagród na rzecz osób trzecich, wymienianie ich na ekwiwalent pieniężny lub jakiegolwiek inne dobra lub usługi. W przypadku naruszenia powyższych zasad T-Mobile zastrzega sobie prawo do unieważnienia wszelkich voucherów podlegających ww. zakazanym czynnościom. T-Mobile zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu wykorzystania kodów/voucherów przez Uczestnika oraz do podjęcia działań w przypadku wykrycia nieprawidłowości.
- 7.12. W przypadku niewykorzystania nagrody przez Laureata we wskazanym terminie traci on prawo do nagrody.
- 7.13. W przypadkach, w których przyznana Laureatowi nagroda podlega opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych, Laureatowi zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości nagrody, która zostanie pobrana i odprowadzona przez Organizatora bezpośrednio do właściwego organu podatkowego na poczet zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych.
- 7.14. Laureat przyjmuje do wiadomości, że Organizator odprowadzi zryczałtowany podatek dochodowy od osób fizycznych wykorzystując dane (numer telefonu, imię, nazwisko, PESEL) podane przy zawieraniu umowy z Organizatorem lub przy rejestracji karty).
- 7.15. Laureat ma prawo zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje mu prawo żądania jakiegolwiek innej nagrody ani ekwiwalent pieniężny.
- 7.16. W przypadku zrzeczenia się, nagroda przepada bez prawa do dochodzenia jakichkolwiek roszczeń od Organizatora.
- 7.17. Unikalny Kod nie podlega wymianie na gotówkę, w całości ani w części.
- 7.18. Wygrana nagrody głównej nie wpływa na możliwość otrzymania nagrody dodatkowej I stopnia/II stopnia/III stopnia.
- 7.19. W przypadku awarii, prac serwisowych i niedostępności aplikacji Mój T-Mobile skutkujących brakiem możliwości pobrania Unikalnego Kodu w celu rejestracji w Grze, Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania reklamacyjnego.

8. Zasady przyznawania i wydawania nagród dodatkowych

- 8.1. Organizator przewidział Nagrody dodatkowe:

- 8.1.1. Nagrody I stopnia: 1000 Serc dla Uczestników Gry, którzy wezmą udział w Grze 30 razy i więcej
- 8.1.2. Nagroda II stopnia: 500 Serc dla Uczestników Gry, którzy wezmą udział w Grze 20 - 29 razy
- 8.1.3. Nagroda III stopnia: 250 Serc dla Uczestników Gry, którzy wezmą udział w Grze 10 - 19 razy
- 8.2. Uczestnik Gry, może wygrać maksymalnie 1 (jedną) nagrodę dodatkową.
- 8.3. Informacja o przysługującej nagrodzie dodatkowej zostanie przekazana przez Organizatora Laureatowi niezwłocznie po zakończeniu Gry, za pośrednictwem SMS na numer telefonu z Formularza zgłoszeniowego.
- 8.4. Wysyłka SMS nastąpi w terminie 10 – 15.11.2025 r.
- 8.5. Nagroda dodatkowa będzie wystawiona jako oferta do odebrania w programie Magenta Moments.
- 8.6. Nagrodę dodatkową będzie można odebrać w terminie 14.11 – 30.11.2025 r.
- 8.7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku podania w systemach T-Mobile niepoprawnych danych. W takiej sytuacji Organizator ma prawo odmówić wydania nagrody dodatkowej.
- 8.8. W przypadku nieodebrania nagrody przez Laureata we wskazanym terminie 14.11 – 30.11.2025 r. traci on prawo do nagrody.

9. Przetwarzanie danych osobowych

- 9.1. Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych użytkowników aplikacji Mój T-Mobile znajdują się w ww. aplikacji i na stronie internetowej T-Mobile. Informacje na temat przetwarzania danych osobowych na potrzeby programu Magenta Moments znajdują się Polityce Prywatności Magenta Moments (w aplikacji Mój T-Mobile i na stronie internetowej T-Mobile).
- 9.2. Administratorem danych osobowych Uczestników Gry jest T-Mobile. W związku z niniejszą Grą, w tym obsługą zgłoszeń Uczestników do udziału w Grze oraz wyłonieniem i obsługą Laureatów Gry (w tym kontaktem w celu przekazania Nagrody), a także obsługą potencjalnych reklamacji, dochodzeniem i obroną przed roszczeniami T-Mobile może przetwarzać dane osobowe na podstawie:
 - 9.2.1. art. 6 ust. 1 lit. f 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 „RODO” (tj. na podstawie prawnie uzasadnionego interesu T-Mobile, jakimi są cele związane z realizacją Gry opisane powyżej, w tym obsługa Uczestników i dochodzenie i obrona przed roszczeniami, środki bezpieczeństwa). Dane osobowe mogą być przetwarzane przez czas niezbędny dla realizacji ww. celów lub do momentu wyrażenia sprzeciwu przez osobę, której dane dotyczą,
 - 9.2.2. art. 6 ust. 1 lit. c RODO w celu wypełnienia obowiązków podatkowych i prowadzenie rachunkowości, związanych z obsługą Uczestników lub Laureatów, przez czas trwania Gry, a następnie do czasu upływu terminu przedawnienia zobowiązania podatkowego lub do czasu realizacji innych obowiązków prawnych spoczywających na T-Mobile,
 - 9.2.3. art. 6 ust. 1 lit. a RODO tj. zgody udzielonej we wskazanym każdorazowo w jej treści celu.
- 9.3. Odbiorcami danych mogą być: podmioty z grupy kapitałowej T-Mobile/Deutsche Telekom, podmioty związane z organizacją Gry: podmioty zajmujące się organizacją i obsługą Gry (np. agencja marketingowa), usługodawcy, którzy wykonują na rzecz T-Mobile usługi, w tym usługi IT, utrzymują aplikacje, a także organy administracji, organy podatkowe, sądy oraz inne organy

procesowe działające w ramach prowadzonych przez nie postępowań, a także inni administratorzy danych lub inne podmioty, o ile będzie to niezbędne dla realizacji działań podejmowanych na żądanie osoby, której dane dotyczą.

- 9.4. T-Mobile nie dokonuje zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym w oparciu o profilowanie.
- 9.5. Podanie danych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie uniemożliwi udział w Grze.
- 9.6. Z uwagi na to, że korzystamy z usług innych dostawców, np. dostawców w zakresie rozwiązań teleinformatycznych, dane osobowe mogą być przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy (EOG). Zapewniamy, że w takim przypadku przekazywanie danych odbywać się będzie wyłącznie z zapewnieniem odpowiedniego stopnia ochrony i przy zastosowaniu obowiązujących środków prawnych, do których należy:
 - 9.6.1. współpraca z podmiotami, które przetwarzają dane osobowe w państwach, w odniesieniu do których została wydana stosowna decyzja Komisji Europejskiej dotycząca stwierdzenia zapewnienia odpowiedniego stopnia ochrony danych osobowych;
 - 9.6.2. stosowanie standardowych klauzul umownych zatwierdzonych przez Komisję Europejską;
 - 9.6.3. stosowanie wiążących reguł korporacyjnych zatwierdzonych przez właściwy organ nadzorczy.
- 9.7. W celu uzyskania informacji w ww. zakresie oraz uzyskania kopii zabezpieczeń, prosimy o kontakt pod adresem: iod@t-mobile.pl.
- 9.8. W T-Mobile wyznaczono Inspektora Ochrony Danych, z którym można skontaktować się pod adresem: iod@t-mobile.pl lub na adres wskazany w pkt 1.1 Regulaminu.
- 9.9. Osobie, której dane są przetwarzane przysługuje prawo żądania od T-Mobile dostępu do tych danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jego danych osobowych oraz do przeniesienia danych, cofnięcia zgody (bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej wycofaniem), jak również prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego (Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych).
- 9.10. Więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych można uzyskać kontaktując się: mailowo, na adres iod@t-mobile.pl, pocztą tradycyjną, na adres siedziby T-Mobile wskazany w ust. 1 niniejszego Regulaminu lub na adresy dedykowane do kontaktu w zakresie przetwarzania danych osobowych, wskazane w dokumentach aplikacji Mój T-Mobile i Polityce Prywatności Programu Magenta Moments.

Rozdział II. Inne

1. Postanowienia dodatkowe

- 1.1. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości w czasie trwania Gry wynikających z nadużyć ze strony Uczestnika Gry, w tym w szczególności złamania przez Uczestnika Gry zasad Regulaminu, Regulaminu Programu Magenta Moments, Organizator ma prawo nieodwołalnie wykluczyć danego Uczestnika Gry z Gry i odmówić wydania nagrody.
- 1.2. Organizator zastrzega sobie prawo powierzenia wykonania poszczególnych czynności organizacyjnych, administracyjnych i innych w ramach realizacji Gry, podwykonawcom Organizatora.
- 1.3. Reklamacje dotyczące Gry należy kierować pocztą elektroniczną na adres boa@t-mobile.pl w ciągu 30 dni od daty zakończenia Gry. Reklamacja powinna zawierać dane osoby wnoszącej

Regulamin obowiązuje od dnia 06.10.2025 r.

reklamację tj. imię, nazwisko, numer telefonu MSISDN, którego dotyczy reklamacja oraz powód reklamacji z określeniem żądania reklamacyjnego. Reklamacja zostanie rozpatrzona w terminie 30 (trzydzieści) dni kalendarzowych od daty jej wniesienia.

- 1.4. We wszystkich sprawach nieuregulowanych Regulaminem, mają zastosowanie postanowienia właściwego dla danego Abonenta/Użytkownika Regulaminu świadczenia usług telekomunikacyjnych przez T-Mobile Polska S.A., dostępnego na stronie www.t-mobile.pl.