

REGULAMIN WYJAZDÓW ORAZ SZKOLEŃ CZŁONKOWSKICH ORGANIZOWANYCH PRZEZ STOWARZYSZENIE GSTEAM.PL ("GSTEAM.PL")

Stowarzyszenie GSTEAM.PL z siedzibą ul. Szymony 8/7, 34 – 500 Zakopane, NIP: 735-17-13-044, REGON: 122219646, KRS: 372308 zajmuje się organizacją szkoleń narciarskich dla członków stowarzyszenia. Warunkiem uczestnictwa w Wyjeździe bądź Szkoleniu jest członkostwo w Stowarzyszeniu. Stowarzyszenie zgodnie z postanowieniami Statutu organizuje różne formy wypoczynku i rekreacji oraz zajęcia edukacyjne. Dochód z organizowanych Szkoleń lub Wyjazdów jest przeznaczony na realizację celów statutowych.

§1

Definicje

1. GSTEAM.PL – oznacza Stowarzyszenie GSTEAM.PL z siedzibą ul. Szymony 8/7, 34 – 500 Zakopane, NIP: 735-17-13-044, REGON: 122219646, KRS: 372308.
2. Wyjazd – oznacza wyjazd organizowany wyłącznie dla członków GSTEAM.PL który może obejmować szkolenie, transport lub noclegu.
3. Szkolenie – oznacza szkolenie narciarskie bądź snowboardowe dla członków GSTEAM.PL;
4. Program - oznacza program Wyjazdu bądź Szkolenia.
5. Umowa – oznacza umowę o udział w Wyjeździe bądź Szkoleniu.
6. Członek GSTEAM.PL – podmiot zawierający Umowę o wyjazd bądź szkolenie z GSTEAM.PL.
7. Rezerwacja – wiążąca dla Członka GSTEAM.PL propozycja zawarcia przez niego Umowy o zorganizowanie przez GSTEAM.PL Wyjazdu bądź Szkolenia.
8. Lista Uczestników - lista Członków GSTEAM.PL, którzy zawarli Umowę z GSTEAM.PL i będą uczestniczyli w Wyjeździe lub Szkoleniu.
9. Lista Zgłoszeniowa - lista tworzona po dokonaniu Rezerwacji ale przed zawarciem Umowy z GSTEAM.PL.
10. Lista Rezerwowa – lista dodatkowa tworzona po wypełnieniu Listy Uczestników Wyjazdu.
11. Formularz – formularz dostępny na stronie www.gsteam.pl umożliwiający dokonanie Rezerwacji.
12. Instruktor – podmiot współpracujący z GSTEAM.PL realizujący Szkolenie bądź Wyjazd w imieniu GSTEAM.PL.
13. Siła wyższa - oznacza zdarzenie zewnętrzne, niezależne od stron, którego wystąpienia lub skutków nie dało się przewidzieć, bądź im zapobiec przy dochowaniu należytej staranności albo gdy zapobieżenie tym skutkom wiązałoby się z nadmiernymi trudnościami lub kosztami, a w szczególności: wojny, stany nadzwyczajne, klęski żywiołowe, epidemie, ograniczenia związane z kwarantanną, embargo, rewolucje, zamieszki i strajki.
14. Regulamin – oznacza niniejszy dokument.

§2

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin zawiera ogólne warunki udziału w Wyjazdach bądź Szkoleniach organizowanych przez GSTEAM.PL dla swoich członków. Regulamin stanowi integralną część Umowy.
2. Do Umowy o udział w Wyjeździe stosuje się niniejszy Regulamin, z zastrzeżeniem, że §14 stosuje się w przypadku, jeżeli Wyjazd obejmuje Szkolenie. W przypadku stosowania § 14, jeżeli zawiera on postanowienia, które są sprzeczne z pozostałymi postanowieniami Regulaminu, stosuje się postanowienia Regulaminu.
3. Do Umowy o udział w Szkoleniu stosuje postanowienia niniejszego Regulaminu, z zastrzeżeniem, że nie stosuje się przepisów dotyczących ubezpieczenia, a w szczególności § 12.
4. GSTEAM.PL organizuje Wyjazdy bądź Szkolenia dla swoich członków na terenie Republiki Austrii, Republiki Włoskiej oraz Rzeczypospolitej Polskiej.
5. Warunkiem uczestnictwa w Wyjeździe bądź Szkoleniu jest:
 - a) członkostwo w GSTEAM.PL
 - b) zapoznanie się oraz akceptacja niniejszego Regulaminu, a w przypadku osób małoletnich przez jego przedstawicieli ustawowych;
 - c) zapoznanie się oraz akceptacja wszystkich załączników do Regulaminu;
 - d) zawarcie Umowy o Szkolenie bądź Wyjazd;
 - e) zapłata kwoty zgodnie z postanowieniami §8.
6. W miejscu świadczenia Usługi, lub organizowania Wyjazdu mogą obowiązywać odrębne regulaminy, których postanowienia także wiążą Członka GSTEAM.PL, niezależnie od niniejszego Regulaminu.
7. Mając na uwadze bezpieczeństwo i zdrowie Członków GSTEAM.PL, GSTEAM.PL zwraca uwagę, że Wyjazd bądź Szkolenie mają miejsce w górach na dużych wysokościach przy jednoczesnym znacznym wysiłku fizycznym, towarzyszącym jeździe na nartach i przed podjęciem decyzji o uczestnictwie w Wyjeździe bądź Szkoleniu, Członek GSTEAM.PL powinien rozważyć czy nie istnieją przeciwwskazania do jego udziału. Zaleca się również wykonanie odpowiednich badań lekarskich.
8. GSTEAM.PL informuje, że zakres ubezpieczenia oferowanego przez GSTEAM.PL ujęte są szczegółowo w załączniku, który każdorazowo zostanie dostarczony Członkowi GSTEAM.PL, który wyrazi chęć zawarcia umowy o Wyjazd lub Szkolenie przed zawarciem tej Umowy w wiadomości zwrotnej potwierdzającej złożenie zgłoszenia na Wyjazd lub Szkolenie. Członek GSTEAM.PL może dobrowolnie we własnym zakresie wykupić rozszerzony zakres ubezpieczenia, w przypadku uznania, że zakres ubezpieczenia jest niewystarczający.

§3

Członkostwo w GSTEAM.PL

1. Osoba, która chciałaby wziąć udział w Wyjeździe lub Szkoleniu organizowanym przez GSTEAM.PL musi być członkiem Stowarzyszenia GSTEAM.PL.
2. Wypełnienie formularza dotyczącego Wyjazdu lub Szkolenia stanowi jednocześnie złożenie deklaracji członkowskiej w GSTEAM.PL, w której osoba oświadcza o chęci przynależności do Stowarzyszenia oraz gotowości wypełniania celów statutowych.
3. Celem stowarzyszenia GSTEAM.PL jest tworzenie jak najlepszych warunków wszechstronnego rozwoju narciarskich dyscyplin sportowych, w szczególności poprzez:
 - a) organizowanie zawodów sportowych;
 - b) pomoc i wspieranie zawodników oraz amatorów zajmujących się uprawianiem narciarstwa;
 - c) organizowanie zajęć dodatkowych rozwijających umiejętności narciarskie, takich jak zajęcia weekendowe oraz obozy treningowe;
 - d) organizowanie imprez kulturalno-oświatowych i sportowo-rekreacyjnych a szczególności rodzinnych;
 - e) organizowanie i prowadzenie kursów nauki jazdy na nartach, treningów zimowych i letnich.
4. Deklarację można złożyć jednocześnie z dokonaniem Rezerwacji zgodnie z §5 niniejszego Regulaminu.
5. Przyjęcie nowych członków następuje na podstawie uchwały zarządu Stowarzyszenia GSTEAM.PL.
6. W przypadku złożenia wniosku o członkostwo w GSTEAM.PL jednocześnie z dokonaniem Rezerwacji zgodnie z §5 Regulaminu, GSTEAM.PL w pierwszej kolejności rozpatruje deklarację o członkostwo, a po jego pozytywnym rozpatrzeniu, potwierdza zawarcie Umowy zgodnie z §5 ust. 2.
7. Potwierdzenie zawarcia Umowy opisane w ustępie poprzedzającym oznacza również przyjęcie w poczet członków Stowarzyszenia GSTEAM.PL i nie wymaga dodatkowego potwierdzenia przez GSTEAM.PL.
8. Przyjęcie w poczet członków Stowarzyszenia w rozumieniu niniejszego Regulaminu oznacza, że osoba staje się członkiem wspierającym Stowarzyszenie.

§4

Obowiązki GSTEAM.PL

1. GSTEAM.PL podaje na stronie internetowej gsteam.pl:
 - a) standardowe informacje dotyczące Wyjazdu bądź Szkolenia;
 - b) miejsce pobytu, datę początkową oraz końcową Wyjazdu bądź Szkolenia;
 - c) położenie, rodzaj i kategorię obiektu zakwaterowania;
 - d) charakter środka transportu, a także informacje dotyczące przejazdów jeżeli w Wyjazd obejmuje również dojazd;
 - e) liczbę i rodzaj posiłków;
 - f) program Wyjazdu, jeżeli jest już ustalony;
 - g) kwotę lub procentowy udział przedpłaty w cenie Wyjazdu i termin jej wniesienia oraz termin zapłaty całej ceny, a także sposób dokonania zapłaty;
 - h) cenę Wyjazdu lub Szkolenia łącznie z podatkami;
2. GSTEAM.PL informuje, że:
 - a) Szkolenie odbywa się w grupach liczących od kilku do maksymalnie kilkunastu osób;
 - b) w związku z faktem, że zarówno Wyjazdy jak i Szkolenia mogą odbywać się za granicą dla skorzystania z usług może być wymagana znajomość języka obcego;
 - c) aby skorzystać ze Szkolenia niezbędne jest posiadania sprawnego i poprawnie wyregulowanego sprzętu narciarskiego/snowboardowego, a także kasku narciarskiego;
 - d) minimalna liczba osób wymaganych, aby Wyjazd się odbył wynosi 6 osób w grupie szkoleniowej dla dorosłych.
 - e) minimalna liczba osób wymaganych, aby Szkolenie się odbyło wynosi 3 osoby w grupie szkoleniowej dla dzieci.
3. GSTEAM.PL zobowiązuje się przed rozpoczęciem Wyjazdu bądź Szkolenia podać Członkom GSTEAM.PL informacje zawierające:
 - a) nazwisko lub nazwę lokalnego przedstawiciela GSTEAM.PL, do którego Członek GSTEAM.PL może zwracać się w razie trudności, a także jego miejsce pobytu i numer telefonu;
 - b) w odniesieniu do Wyjazdów dla dzieci - informację o osobie odpowiedzialnej w miejscu pobytu dziecka;
 - c) planowany czas przejazdu, jeżeli przejazd jest zawarty w Wyjeździe;

§5

Rezerwacja Wyjazdu oraz zawarcie Umowy

1. Poprzez wypełnienie formularza na stronie www.gsteam.pl, Członek GSTEAM.PL dokonuje Rezerwacji. Dokonana przez Członka GSTEAM.PL Rezerwacja traktowana jest jako propozycja zawarcia Umowy złożona przez Członka GSTEAM.PL o zorganizowanie dla niego przez GSTEAM.PL Wyjazdu bądź Szkolenia. Podstawą tej propozycji jest opis Wyjazdu bądź Szkolenia oraz informacje uzupełniające otrzymane od GSTEAM.PL i dotyczące danego Wyjazdu lub Szkolenia, o ile Członek GSTEAM.PL takie otrzymał.
2. Umowa zostaje zawarta po jej zaakceptowaniu przez GSTEAM.PL poprzez wysłanie wiadomości e-mail. Po zawarciu umowy Członek GSTEAM.PL otrzymuje od GSTEAM.PL wiadomość e-mail stanowiącą potwierdzenie zawarcia Umowy.
3. Rezerwacja dokonana przez osobę nieposiadającą pełnej zdolności do czynności prawnej winna być potwierdzona przez jej przedstawiciela prawnego. Potwierdzenie może zostać dokonane przy wpłacie zaliczki za Wyjazd bądź Szkolenie lub wcześniej.

4. Potwierdzenie opisane w ust. 2 powyżej powinno być złożone poprzez przesłanie wiadomości e - mail na adres info@gsteam.pl.
5. W przypadku, gdy uczestnikiem Wyjazdu bądź Szkolenia ma być dziecko, Członek GSTEAM.PL powinien powiadomić o tym fakcie w momencie dokonywania Rezerwacji, podając jednocześnie wiek dziecka wraz z dokładną datą urodzenia. GSTEAM.PL ma prawo do sprawdzenia wieku dziecka na podstawie dokumentów osobistych. W przypadku niezgodności z podanym przez Członka GSTEAM.PL wiekiem dziecka, GSTEAM.PL uprawnione będzie do naliczenia i pobrania prawidłowej ceny Wyjazdu wraz z opłatą manipulacyjną w wysokości 150 PLN. Opłata ta stanowi równowartość kosztów poniesionych przez GSTEAM.PL z tytułu dokonanych zmian. Za upoważniający do uzyskania zniżki wiek dziecka przyjmuje się wiek w dniu rozpoczęcia Wyjazdu bądź Szkolenia.
6. Aby zostać umieszczonym na Liście Uczestników Członek GSTEAM.PL powinien:
 - a) zawrzeć Umowę zgodnie z ust. 2;
 - b) dokonać zapłaty ceny zgodnie z §8 Regulaminu.
7. Do czasu dokonania zapłaty o której mowa w ust. 6 b) powyżej Członek GSTEAM.PL jest umieszczany na Liście Zgłoszeniowej lub Rezerwowej.
8. W przypadku osoby nieposiadającej pełnej zdolności do czynności prawnych Umowę zawierają przedstawiciele ustawowi. W przypadku wyjazdu osoby małoletniej samej wymagana jest zgoda rodziców lub opiekunów prawnych udzielona w formie wiadomości e – mail, z zastrzeżeniem, że GSTEAM.PL może poprosić również o formę pisemną takiej zgody.
9. Członek GSTEAM.PL, który zawarł Umowę czyni to także w imieniu wszystkich zgłoszonych na Umowie osób i przejmuje tym samym odpowiedzialność dotrzymania warunków Umowy przez te osoby, w tym za zapłatę pełnej kwoty ceny Wyjazdu bądź Szkolenia za wszystkie osoby wskazane na Umowie oraz przez dokonanie wpłaty ceny Wyjazdu lub Szkolenia (zaliczki lub pełnej ceny) akceptuje Umowę i nie musi w inny sposób wyrażać zgody na jej zawarcie. Jest on również odpowiedzialny za informowanie tych osób o wszystkich szczegółach dotyczących Wyjazdu.
10. Przy zawieraniu Umowy, GSTEAM.PL może zażądać dostarczenia:
 - a) Oświadczenia o stanie zdrowia małoletniego;
 - b) Oświadczenia o wyrażeniu zgody na wyjazd małoletniego.
11. Członek GSTEAM.PL jest zobowiązany poinformować GSTEAM.PL o każdorazowej zmianie danych teleadresowych lub danych osobowych (imię i nazwisko). Informacje te winny być przekazane GSTEAM.PL nie później niż na 7 dni przed terminem Wyjazdu. W przypadku zaniechania poinformowania GSTEAM.PL o zmianie danych, o których mowa w zdaniu poprzedzającym lub przekazaniu tych informacji w terminie uniemożliwiającym załatwienie przez GSTEAM.PL niezbędnych formalności, GSTEAM.PL nie ponosi odpowiedzialności za skutki z tego wynikające. Zaniechanie poinformowania GSTEAM.PL o zmianie danych podanych powyżej może być potraktowane jako rezygnacja z udziału w Wyjeździe lub Szkoleniu z przyczyn nieleżących po stronie GSTEAM.PL i rodić skutki określone w § 10.

§6

Lista Rezerwowa

1. Po zapełnieniu dostępnych miejsc na Wyjazd bądź Szkolenie GSTEAM.PL może przyjmować dalsze zgłoszenia, wpisując zainteresowanych Członków GSTEAM.PL na Listę Rezerwową.
2. GSTEAM.PL informuje Członka GSTEAM.PL e-mailem, że został wpisany na Listę Rezerwową.
3. Aby Członek GSTEAM.PL mógł znaleźć się na Liście Uczestników musi się zwolnić miejsce oraz musi on zawrzeć Umowę oraz dokonać płatności za Wyjazd bądź Szkolenie.
4. Członek GSTEAM.PL wpisany na Listę Rezerwową powinien dokonać płatności w wysokości określonej w §8 nie później niż w ciągu 3 dni kalendarzowych od chwili otrzymania od GSTEAM.PL zawiadomienia o przeniesieniu na Listę Zgłoszeniową.

§7

Przeniesienie na inną osobę uprawnień i obowiązków z tytułu Umowy lub zmiana Wyjazdu

1. Członek GSTEAM.PL może bez zgody GSTEAM.PL przenieść na innego Członka GSTEAM.PL spełniającego warunki udziału w Wyjeździe wszystkie przysługujące mu z tytułu Umowy uprawnienia, jeżeli jednocześnie osoba ta przejmuje wszystkie wynikające z tej Umowy obowiązki.
2. Przeniesienie uprawnień i przejęcie obowiązków, o którym mowa w ust. 1, jest skuteczne wobec GSTEAM.PL, jeżeli Członek GSTEAM.PL zawiadomi GSTEAM.PL na e-mail info@gsteam.pl o tym nie później niż 7 dni przed rozpoczęciem Wyjazdu.
3. Przeniesienie uprawnień i przejęcie obowiązków, o którym mowa w ust. 1, jest skuteczne wobec GSTEAM.PL, jeżeli Członek GSTEAM.PL zawiadomi GSTEAM.PL na e-mail info@gsteam.pl o tym później niż 7 dni przed rozpoczęciem Wyjazdu, natomiast w takim przypadku GSTEAM.PL pobiera opłatę manipulacyjną w wysokości 100 PLN za osobę. Opłata ta stanowi równowartość kosztów poniesionych przez GSTEAM.PL z tytułu dokonanych zmian.
4. W sytuacji określonej w ust. 1, dokonane przez Członka GSTEAM.PL wpłaty na poczet Wyjazdu zostaną mu zwrócone po dokonaniu odpowiedniej wpłaty na poczet Wyjazdu przez innego Członka GSTEAM.PL przejmującą jego uprawnienia oraz po potrąceniu opłaty manipulacyjnej.
5. Za nieuiszczoną część ceny Wyjazdu oraz koszty poniesione przez GSTEAM.PL w wyniku zmiany uczestnika Wyjazdu Członek GSTEAM i Członek GSTEAM.PL przejmująca jego uprawnienia odpowiadają solidarnie.

§8

Cena Wyjazdu i warunki płatności

1. Cena Wyjazdu będzie zależna od wyboru opcji dostępnych na stronie www.gsteam.pl. Między innymi może zawierać:
 - a) koszty zakwaterowania z wyżywieniem lub bez wyżywienia;
 - b) koszty karnetu narciarskiego;
 - c) koszty ubezpieczenia NNW i KL;
 - e) opłatę klimatyczną;
 - f) transport;
 - g) szkolenie narciarskie lub snowboardowe;
 - h) składkę członkowską.
2. Zaliczkę lub pełną cenę Wyjazdu bądź Szkolenia należy wpłacić w terminie do 3 dni kalendarzowych od chwili spełnienia warunków z §5 ust. 6 pkt a), b).
3. Wysokość zaliczki wynosi 200 Euro od osoby, a w przypadku umowy o Szkolenie 50% ceny szkolenia, gdy do rozpoczęcia Wyjazdu lub Szkolenia pozostało więcej niż 30 dni. W takim przypadku Członek GSTEAM.PL ma obowiązek zapłaty reszty ceny Wyjazdu najpóźniej na 30 dni przed planowaną datą rozpoczęcia Wyjazdu.
4. Członek GSTEAM.PL jest zobowiązany do wpłaty pełnej ceny Wyjazdu lub Szkolenia, w przypadku gdy zawarcie Umowy nastąpiło w terminie krótszym niż 30 dni od rozpoczęcia Wyjazdu bądź Szkolenia. W takim przypadku nie pobiera się zaliczki.
5. Członek GSTEAM.PL ma możliwość wpłaty zaliczki, reszty ceny oraz pełnej ceny przelewem.
6. GSTEAM.PL posiada konto walutowe w euro. Członek GSTEAM.PL powinien dokonać wpłaty zaliczki, reszty ceny lub pełnej ceny Wyjazdu zgodnie z zawartą Umową w walucie euro lub w złotychkach.
7. Za datę wpłaty zaliczki, reszty ceny lub pełnej ceny Wyjazdu uznaje się datę wpływu środków pieniężnych na rachunek bankowy GSTEAM.PL.
8. Brak wpłaty zaliczki lub pełnej ceny w terminie określonym w ust. 2 wiąże się ze skreśleniem Członka GSTEAM.PL z Listy Zgłoszeniowej.
9. Członek GSTEAM.PL będzie skreślony z Listy Zgłoszeniowej również w przypadku wpłaty kwoty mniejszej niż 200 euro od osoby, jak również w przypadku braku zapłaty reszty ceny Wyjazdu w wyznaczonych terminach. Niedotrzymanie powyższych terminów płatności jest jednoznaczne z rezygnacją Członka GSTEAM.PL z udziału w Wyjeździe lub Szkoleniu i rodzi skutki określone w § 11 ust. 2.

§9

Realizacja Umowy i Odpowiedzialność

1. Członek GSTEAM.PL uczestniczący w Wyjeździe lub Szkoleniu powinien stosować się do wskazówek osoby wymienionej w § 4 ust. 3 pkt a).
2. Członek GSTEAM.PL uczestniczący w Wyjeździe lub Szkoleniu zobowiązany jest do pokrycia kosztów wyrządzonych przez siebie szkód w trakcie trwania Wyjazdu w miejscu ich powstania. Za szkody wyrządzone przez osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych odpowiadają ich przedstawiciele ustawowi.
3. GSTEAM.PL odpowiada za przebieg Wyjazdu zgodny z Programem oraz za umówioną jakość świadczeń, z wyłączeniem sytuacji opisanych w §9 ust. 4, 5, 6, 7, 8. W szczególności GSTEAM.PL nie jest zobowiązany do dokonania zwrotu Członkowi GSTEAM.PL wartości niezrealizowanych świadczeń, które nie zostały w całości lub w całości wykorzystane z przyczyn leżących po stronie Członka GSTEAM.PL, w szczególności wynikających z awarii środka transportu przy Wyjazdach z dojazdem własnym, skrócenia pobytu przez Członka GSTEAM.PL. GSTEAM nie odpowiada także za rezygnację przez Członka GSTEAM.PL z uczestnictwa w Wyjeździe bądź Szkoleniu w całości lub części lub w poszczególnych wydarzeniach w trakcie Wyjazdu bądź Szkolenia. W takim przypadku GSTEAM nie dokonuje zwrotu wpłaconych przez Klienta kwot.
4. GSTEAM.PL ponosi odpowiedzialność za niewykonanie lub nienależyte wykonanie Umowy, chyba że jej niewykonanie lub nienależyte wykonanie wynika z:
 - a) działań lub zaniechań Członka Stowarzyszenia uczestniczącego w Wyjeździe bądź Szkoleniu;
 - b) niemożliwych do przewidzenia i zapobieżenia działań lub zaniechań osób trzecich, w tym nieuczestniczących w wykonywaniu przewidzianych w Umowie usług;
 - c) siły wyższej.
5. GSTEAM.PL nie ponosi odpowiedzialności za nieprzestrzeganie przez Członka GSTEAM.PL przepisów celnych, dewizowych lub porządkowych obowiązujących na terenie kraju/ów, w których odbywa się Wyjazd, jak również nie odpowiada za świadczenia nabywane przez Klienta w miejscu odbywanej Wyjazdu od lokalnych przedsiębiorców.
6. GSTEAM.PL podkreśla, że kwestie nieujęte w ofercie, niezależne od GSTEAM.PL, a związane z pobytem takie jak:
 - godziny ciszy nocnej w obiekcie noclegowym;
 - godziny otwarcia i zamknięcia usług dodatkowych (odnowa biologiczna, sauna, basen) świadczonych przez obiekt noclegowy;
 - godziny posiłków;
 - nieodpowiedni pokój (mały balkon, niedogrзany);i inne podobne przypadki, nie są objęte niniejszym Regulaminem oraz Umową i Członek GSTEAM.PL zobowiązuje się kierować swoje roszczenia bezpośrednio do obiektu noclegowego.
7. W przypadku wypadku Członka GSTEAM.PL, który ma ukończone 18 lat, GSTEAM.PL nie jest zobowiązany do asystowania przy dostarczeniu Członka GSTEAM.PL do szpitala, ani przy czynnościach leczenia w szpitalu.

8. W przypadku wypadku Członka GSTEAM.PL, który nie ma ukończonych 18 lat, a przebywa na Wyjeździe bądź uczestniczy w Szkoleniu z opiekunem prawnym, GSTEAM.PL nie jest zobowiązany do asystowania przy dostarczeniu Członka GSTEAM.PL do szpitala, a ani przy czynnościach leczenia w szpitalu. W takim przypadku obowiązki te powinien realizować opiekun prawny.

§10

Odwołanie Wyjazdu bądź Szkolenia oraz zmiana warunków Umowy

1. GSTEAM może rozwiązać Umowę i dokonać pełnego zwrotu Członkowi GSTEAM.PL wpłat dokonanych z tytułu Wyjazdu, bez dodatkowego odszkodowania lub zadośćuczynienia, jeżeli:
 - a) liczba osób, które zgłosiły się do udziału w Wyjeździe bądź Szkoleniu, jest mniejsza niż 6 osób w grupie szkoleniowej dla osób dorosłych, lub mniejsza niż 3 osobowy w grupie szkoleniowej dla dzieci, a GSTEAM.PL powiadomił Członka GSTEAM.PL o rozwiązaniu Umowy w terminie określonym w Umowie, lecz nie później niż na:
 - 20 dni przed rozpoczęciem Wyjazdu bądź Szkolenia trwającej ponad 6 dni;
 - 7 dni przed rozpoczęciem Wyjazdu bądź Szkolenia trwającej 2-6 dni;
 - 48 godzin przed rozpoczęciem Wyjazdu bądź Szkolenia trwającej krócej niż 2 dni.lub
 - b) GSTEAM.PL nie może zrealizować Umowy o udział w Wyjeździe lub Szkoleniu z powodu nieuniknionych i nadzwyczajnych okoliczności i powiadomił Członka GSTEAM.PL o rozwiązaniu Umowy niezwłocznie przed rozpoczęciem Wyjazdu bądź Szkolenia.
2. W przypadku rozwiązania Umowy przez GSTEAM.PL, Członek GSTEAM.PL może żądać:
 - a) wpisania go na Listę Uczestników innego Wyjazdu bądź Szkolenia;
 - b) zwrotu wpłaconych GSTEAM.PL kwot.
3. W przypadku, gdy cena innego Wyjazdu lub Szkolenia będzie niższa od odwołanego Wyjazdu lub Szkolenia, Członek GSTEAM.PL otrzyma od GSTEAM.PL zwrot różnicy pomiędzy cenami Wyjazdów lub Szkoleń.
4. W przypadku, gdy cena innego Wyjazdu lub Szkolenia będzie wyższa od odwołanego Wyjazdu lub Szkolenia, Członek GSTEAM.PL zobowiązany jest dopłacić różnicę w cenie.
5. W przypadku nieosiągnięcia wymagalnej minimalnej liczby uczestników w grupach narciarskich dla dorosłych w liczbie 6 lub dla dzieci w liczbie 3, GSTEAM.PL zastrzega sobie prawo odwołania szkolenia najpóźniej na 7 dni przed datą rozpoczęcia Wyjazdu. Członkowi przysługuje zwrot wpłaconych kwot za szkolenie.
6. W przypadku małej liczby (poniżej sześciu) osób w grupie szkoleniowej GSTEAM.PL zastrzega sobie prawo do ograniczenia czasu trwania szkolenia. Decyzja może zostać zakomunikowana przed rozpoczęciem szkolenia.
7. GSTEAM.PL zastrzega sobie prawo do jednostronnej zmiany warunków Umowy z Członkiem GSTEAM.PL, o ile zmiana jest nieznaczna. GSTEAM.PL zobowiązany jest niezwłocznie poinformować o treści tych zmian drogą mailową.
8. W przypadku zmiany przez GSTEAM.PL istotnych warunków Umowy z Członkiem GSTEAM.PL z przyczyn od GSTEAM.PL niezależnych, przed rozpoczęciem Wyjazdu, GSTEAM.PL zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Członka GSTEAM.PL o treści tych zmian drogą mailową. Po otrzymaniu takiej informacji Członek GSTEAM.PL w ciągu kolejnych 5 dni jest zobowiązany mailowo poinformować GSTEAM.PL czy przyjmuje proponowaną zmianę Umowy czy też odstępuje od zawartej Umowy za zwrotem wniesionych przez niego opłat. Brak odpowiedzi będzie oznaczał akceptację Członka GSTEAM.PL na dokonane zmiany. Członek GSTEAM.PL który przyjmie zaproponowane zmiany warunków Umowy nie ma prawa do dochodzenia odszkodowania z tytułu przyjęcia zmiany. Skorzystanie przez Członka GSTEAM.PL z uprawnienia do odstąpienia od Umowy wskutek nie zaakceptowania przez niego dokonanych zmian w Umowie, uprawnia go wedle wyboru, do złożenia oferty uczestnictwa w innym Wyjeździe organizowanym przez GSTEAM.PL, chyba że zgodzi się na Wyjazd o niższym standardzie za zwrotem różnicy w cenie, lub do żądania zwrotu wniesionych z tytułu zawarcia Umowy o Wyjazd bądź Szkolenie.
9. Jeżeli część programu Wyjazdu, z przyczyn niezależnych od GSTEAM.PL (np. złe warunki pogodowe) nie będzie mogła zostać wykonana, pozostanie to bez wpływu na koszt Wyjazdu, przy czym GSTEAM.PL w miarę możliwości czasowych dołoży starań, aby wykonać w ramach tej Wyjazdu odpowiednie świadczenia zastępcze. W przypadku braku możliwości zrealizowania Szkolenia z powodu warunków pogodowych GSTEAM.PL, w miarę możliwości czasowych, dołoży starań aby wykonać odpowiednie świadczenie zastępcze w postaci wykładów, zajęć sportowych lub innych zajęć.
10. GSTEAM.PL dołoży wszelkich starań aby w miarę możliwości uwzględnić pozaumowne szczególnie życzenia Członków GSTEAM.PL nie ujęte w informacjach zawartych na stronie internetowej www.gsteam.pl lub Umowie jak np. pokoje obok siebie, piętro lub konkretny numer pokoju. GSTEAM.PL zaznacza, że realizacja wskazanych życzeń może być uzależniona od innych podmiotów z którymi GSTEAM.PL współpracuje. GSTEAM.PL nie może zagwarantować, że życzenia te zostaną spełnione. Członkowi GSTEAM.PL nie przysługują roszczenia wobec GSTEAM.PL w przypadku niewykonania życzeń przez GSTEAM.PL.
11. W przypadku jeżeli w niniejszym Regulaminie jest mowa o zwrocie wpłaconych środków przez GSTEAM.PL, to GSTEAM.PL dokona zwrotu wpłaconych środków w terminie dwóch tygodni od zakończenia Wyjazdu.

§11

Rezygnacja z uczestnictwa w Wyjeździe lub Szkoleniu / Odstąpienie od Umowy przez Członka GSTEAM.PL

1. W każdym czasie przed rozpoczęciem Wyjazdu Członek GSTEAM.PL może odstąpić od Umowy. Odstąpienie od Umowy powinno być zgłoszone wiadomością e - mail na adres info@gsteam.pl i jest skuteczne z chwilą jego otrzymania przez GSTEAM.PL.

2. W przypadku rezygnacji Członka GSTEAM.PL z uczestnictwa w Wyjeździe lub Szkoleniu z przyczyn nieleżących po stronie GSTEAM.PL, Członek GSTEAM.PL otrzyma zwrot kwoty wpłaconej na poczet ceny Wyjazdu, po uprzednim potrąceniu poniesionych przez GSTEAM.PL rzeczywistych nakładów i kosztów związanych z przygotowaniem Wyjazdu, a wynikających z uwzględnienia uczestnictwa osoby dokonującej rezygnacji oraz niemożności pokrycia powstałego uszczerbku mimo zawarcia Umowy z innym Członkiem GSTEAM.PL.
3. Wysokość potrącenia, o którym mowa w ust. 2, wynosi standardowo za osobę:
 - a) 30% ceny Wyjazdu przy rezygnacji w terminie do 31 dni przed datą rozpoczęcia Wyjazdu;
 - b) 40% ceny Wyjazdu przy rezygnacji w okresie 30 - 21 dni przed datą rozpoczęcia Wyjazdu;
 - c) 50% ceny Wyjazdu przy rezygnacji w okresie 20 - 11 dni przed datą rozpoczęcia Wyjazdu;
 - d) 100% ceny Wyjazdu w przypadku rezygnacji poniżej 11 dni przed datą rozpoczęcia Wyjazdu lub niezgłoszenia się w wyznaczonym czasie na miejsce zbiórki, lub nie dotarcia na miejsce Wyjazdu.
4. GSTEAM.PL nie ma prawa do potrącenia kwot, o których mowa w ust. 2 i 3, w sytuacjach określonych w §10 ust. 1 b).
5. W przypadku którym następuje wykupienie pokoju dwuosobowego, wieloosobowego, apartamentu lub studia, a z udziału w Wyjeździe rezygnuje jeden lub więcej Członków GSTEAM.PL, Członkowie GSTEAM.PL którzy nie rezygnują z Wyjazdu są zobowiązani do zapłaty kwoty odpowiadającej:
 - a) Dodatkowi za pokój jednoosobowy w przypadku jeżeli rezygnuje jedna osoba w pokoju dwuosobowym;
 - b) Kosztom pobytu jednej lub więcej rezygnujących osób w pokoju wieloosobowym, studio lub apartamencie;
6. W przypadku braku zapłaty opisane w ust. 5 a) i b) powyżej, Członkowie GSTEAM.PL, które zdecydowali się na udział w Wyjeździe mogą zostać dokwaterowani do innych Członków GSTEAM.PL.
7. W przypadku wcześniejszego powrotu Członka GSTEAM.PL na jego życzenie, powrót ten odbywa się na koszt i ryzyko Członka GSTEAM.PL, bez zwrotu kwoty odpowiadającej wysokości wszystkich niewykorzystanych świadczeń.

§12

Rezygnacja z uczestnictwa w Wyjeździe lub Szkoleniu/Odstąpienie od Umowy przez członka GSTEAM.PL w związku z sytuacją epidemiologiczną

1. Członek GSTEAM.PL może odstąpić od umowy przed rozpoczęciem Wyjazdu i otrzyma zwrot kwoty wpłaconej na poczet ceny Wyjazdu, bez potrącenia o którym mowa w §11 ust. 2, w przypadku jeżeli w miejscu docelowym lub jego najbliższym sąsiedztwie występują nieuniknione i nadzwyczajne okoliczności które mają znaczący wpływ na realizację Wyjazdu lub przemieszczenie do miejsca docelowego. Zgłaszający może żądać wyłącznie zwrotu zapłaconej kwoty bez dochodzenia odszkodowania lub zadośćuczynienia w tym zakresie.
2. Przez nadzwyczajne i nieuniknione okoliczności należy rozumieć:
 - a) Zamknięcie granic w kraju docelowym lub kraju rozpoczęcia podróży uniemożliwiające dotarcie do miejsca docelowego;
 - b) Zamknięcie hotelu w docelowym miejscu pobytu z powodu zagrożenia epidemią.
3. Nadzwyczajnymi i nieuniknionymi okolicznościami mającymi wpływ na realizację nie są w szczególności:
 - a) Obowiązkowa kwarantanna dla osób wracających z Wyjazdu;
 - b) Stwierdzone przypadki zarażenia Covid – 19 w miejscu docelowym;
 - c) Brak możliwości korzystania z wyciągów w ośrodku narciarskim w miejscu docelowym. W takim przypadku GSTEAM.PL wskaże najbliższy otwarty ośrodek narciarski, z którego usług będzie można skorzystać. Również w najbliższym otwartym ośrodku narciarskim odbędzie się szkolenie narciarskie prowadzone przez GSTEAM.PL.
 - d) Zamknięcie lotnisk w kraju rozpoczęcia podróży lub kraju docelowym, lub odwołanie lotów jeżeli granice pozostają otwarte.
4. Odstąpienie od umowy w trybie określonym w ust. 1 powyżej lub rozwiązanie przez GSTEAM.PL umowy o udział w Wyjeździe w trybie określonym w §10 ust. 1 pkt b), które to odstąpienie od umowy lub rozwiązanie umowy pozostaje w bezpośrednim związku z wybuchem epidemii wirusa SARS-CoV-2, jest skuteczne z mocy prawa po upływie 180 dni od dnia powiadomienia przez podróżnego o odstąpieniu lub powiadomienia o rozwiązaniu przez GSTEAM.PL.
5. Odstąpienie od umowy bądź jej rozwiązanie nie jest skuteczne w przypadku wyrażenia przez Członka GSTEAM.PL zgody na otrzymanie w zamian od GSTEAM.PL vouchera do realizacji na poczet przyszłych wyjazdów w ciągu roku od dnia, w którym miał się odbyć wyjazd.
6. W przypadku o którym mowa w ust. 4 powyżej środki pieniężne są zwracane Klientowi w terminie 194 dni.

§13

Ubezpieczenie

1. GSTEAM.PL na podstawie umowy ubezpieczenia zawiera na rzecz Członków GSTEAM.PL uczestniczących w organizowanych Wyjazdach, podstawowe ubezpieczenie turystyczne. Warunki i zakres ubezpieczenia ujęte są szczegółowo w załączniku, który każdorazowo zostanie dostarczony Członkowi GSTEAM.PL, który wyrazi chęć zawarcia umowy o Wyjazd lub Szkolenie przed zawarciem tej Umowy w wiadomości zwrotnej potwierdzającej złożenie zgłoszenia na Wyjazd lub Szkolenie. Członek GSTEAM.PL może dobrowolnie we własnym zakresie wykupić rozszerzony zakres ubezpieczenia w przypadku uznania, że powyższy zakres ubezpieczenia jest niewystarczający.
2. Umowa ubezpieczenia zawierana jest pomiędzy: Członkiem GSTEAM.PL a ubezpieczycielem. W ramach ubezpieczenia zawartego za pośrednictwem GSTEAM.PL nie wydaje się odrębnych polis.
3. Członek GSTEAM.PL przyjmuje do wiadomości, że posiadanie chorób przewlekłych i nowotworowych wymaga doubezpieczenia.
4. Członek GSTEAM.PL deklaruje za siebie i za innych uczestników Wyjazdu, w imieniu których zawiera Umowę i dokonuje płatności, że przed zawarciem Umowy otrzymał Ogólne Warunki Ubezpieczenia.

5. Członek GSTEAM.PL wyraża zgodę na udostępnienie ubezpieczycielowi przez podmioty udzielające świadczeń zdrowotnych dokumentacji medycznej oraz przez NFZ nazw i adresów świadczeniodawców (a także zwalnia lekarzy w kraju i za granicą z tajemnicy lekarskiej) w celu ustalenia prawa do świadczenia z zawartej umowy ubezpieczenia i wysokości tego świadczenia. Zgoda jest ważna pod warunkiem zaistnienia zdarzenia ubezpieczeniowego.
6. Dane Członków GSTEAM.PL będą udostępnione do ubezpieczyciela w celu realizacji umowy ubezpieczenia. Każda osoba ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
7. Członek GSTEAM.PL jest odpowiedzialny za prawidłowe podanie swoich danych oraz innych Członków GSTEAM.PL, na rzecz których zawiera Umowę z GSTEAM.PL. Prawidłowe podanie danych jest konieczne dla wykonania umowy ubezpieczenia. Podanie błędnych danych może skutkować odmową uznania roszczenia odszkodowawczego przez ubezpieczyciela. GSTEAM.PL nie weryfikuje danych przesyłanych do Ubezpieczyciela i nie odpowiada za błędnie podane dane Członków GSTEAM.PL.
8. Członek GSTEAM.PL może dobrowolnie ubezpieczyć się od kosztów rezygnacji z uczestnictwa w Wyjeździe lub Szkoleniu.

§13

Obowiązek zawiadomienia o wadliwym wykonywaniu Umowy; reklamacja

1. W przypadku stwierdzenia przez Członków GSTEAM.PL w trakcie trwania Wyjazdu, że Umowa jest wykonywana wadliwie Członek GSTEAM.PL ma obowiązek niezwłocznie zawiadomić o tym osobę odpowiedzialną za prawidłowy przebieg i realizację Wyjazdu przez GSTEAM.PL wskazanej w § 4 ust. 3 a). GSTEAM.PL dołoży wszelkich starań, aby wszelkie wady zostały niezwłocznie usunięte, natomiast w przypadku świadczeń podmiotów współpracujących GSTEAM.PL może nie mieć wpływu na usunięcie wad.
2. Ewentualne reklamacje z tytułu wad lub uchybień w wykonaniu Umowy Członek GSTEAM.PL może złożyć na piśmie w terminie nie dłuższym niż 30 dni od dnia zakończenia Wyjazdu, przesyłając je przesyłką poleconą lub kurierską na adres korespondencyjny: Stowarzyszenie GSTEAM.PL ul. Szymony 8/7, 34 – 500 Zakopane. Reklamacje wniesione po upływie 30 dni od dnia zakończenia Wyjazdu nie będą rozpatrywane przez GSTEAM.PL. Jeżeli reklamacja dotyczy wad wykonywania Umowy, które powstały w toku jej wykonywania w trakcie Wyjazdu, reklamacja powinna zawierać także informacje o terminie, formie i sposobie zgłoszenia tych wad w trakcie trwania Wyjazdu.
3. GSTEAM.PL zobowiązuje się do rozpoznania reklamacji w ciągu 30 dni od dnia jej złożenia, a w razie reklamacji złożonej w trakcie trwania Wyjazdu w terminie 30 dni od dnia zakończenia Wyjazdu. O uznaniu bądź odmowie uznania reklamacji Członek GSTEAM.PL zostanie poinformowany na piśmie. Jeżeli GSTEAM.PL nie ustosunkuje się do złożonej reklamacji we wskazanych terminach, uważa się, że uznało reklamację za uzasadnioną.

§14

Umowa o szkolenie

1. Członek GSTEAM.PL może zawrzeć z GSTEAM.PL umowę o przeprowadzenie Szkolenia. W takim przypadku GSTEAM.PL nie organizuje dla Członka GSTEAM.PL noclegu w miejscu Szkolenia, przejazdu na miejsce Szkolenia ani pobytu na miejscu Szkolenia.
2. Do opisanej w niniejszym paragrafie umowy stosuje się postanowienia Regulaminu, chyba, że postanowienia niniejszego paragrafu modyfikują treść pozostałej części Regulaminu. W przypadku jeżeli zakupiony przez Członka GSTEAM.PL Wyjazd obejmuje swoim zakresem również usługę szkolenia, do uczestnictwa w tej usłudze stosuje się odpowiednio przepisy niniejszego paragrafu.
4. W przypadku nieosiągnięcia wymagalnej minimalnej liczby osób w grupie szkoleniowej narciarskiej dla dorosłych w liczbie 6 osób lub w liczbie 3 osób w grupie szkoleniowej dla dzieci, GSTEAM.PL zastrzega sobie prawo odwołania szkolenia najpóźniej na 7 dni przed datą rozpoczęcia szkolenia. Członkowi GSTEAM.PL przysługuje zwrot za szkolenie lub propozycja szkolenia w innym terminie.
5. W przypadku małej liczby (poniżej sześciu) osób w grupie szkoleniowej dla dorosłych GSTEAM.PL zastrzega sobie prawo do ograniczenia czasu trwania Szkolenia. Decyzja może zostać zakomunikowana przed rozpoczęciem Szkolenia.
6. W przypadku małej liczby (poniżej 3) osób w grupie szkoleniowej dla dzieci GSTEAM.PL zastrzega sobie prawo do ograniczenia czasu trwania Szkolenia. Decyzja może zostać zakomunikowana przed rozpoczęciem Szkolenia.
7. W związku z tym, że zostaje zawarta umowa o wykonanie wyłącznie jednej usługi, GSTEAM.PL nie ponosi odpowiedzialności za poczynione przez Członka GSTEAM.PL we własnym zakresie rezerwacje innych usług takich jak nocleg, dojazd, karnet, ubezpieczenie i nie ma obowiązku zwrotu kosztów tych usług.
8. Mając na uwadze możliwość odwołania Szkolenia, GSTEAM.PL zaleca zawieranie umów z innymi podmiotami na usługę noclegu, dojazdu czy zakupu karnetu z możliwością ich wypowiedzenia lub odstąpienia.
9. Ze względu na szczególny rodzaj usługi jakim jest Szkolenie, świadczenie rozpoczyna się i kończy w ściśle określonym przez GSTEAM.PL terminie.
10. W przypadku opóźnienia w realizacji Szkolenia powstałego ze strony Członka GSTEAM.PL, Szkolenie nie podlega przedłużeniu i kończy się o ustalonym przez strony przed jego rozpoczęciem terminie.
11. W związku z tym, że w Szkolenie bierze jednocześnie udział więcej niż jedna osoba, to Instruktor prowadzący Szkolenie rozpoczyna je o wyznaczonej godzinie. W przypadku ewentualnego spóźnienia Członka GSTEAM.PL na szkolenie, może on dołączyć do Szkolenia w późniejszym czasie po uprzedniej zgodzie Instruktorów i przeprowadzeniu rozgrzewki.
12. Realizacja Szkolenia ma miejsce na terenie w miejscu wyznaczonym wcześniej przez GSTEAM.PL.
13. Na terenie realizacji Szkolenia mogą obowiązywać odrębne regulaminy, których postanowienia także wiążą Członka GSTEAM.PL niezależnie od niniejszego Regulaminu.

14. Ze Szkolenia może skorzystać osoba pełnoletnia lub małoletnia za uprzednią zgodą przedstawiciela ustawowego (rodzica lub opiekuna). W przypadku zawarcia Umowy o Szkolenie przez osobę będącą faktycznym opiekunem (wychowawcę, nauczyciela, opiekuna, członka rodziny) przyjmuje się, że ten posiada zgodę przedstawiciela ustawowego małoletniego.
15. Każdy korzystający ze Szkolenia powinien mieć przygotowany: sprawny i poprawnie wyregulowany sprzęt narciarski/snowboardowy, kask narciarski.
16. Instruktor może odmówić prowadzenia Szkolenia w przypadku, gdy korzystający ze Szkolenia jest pod wpływem alkoholu (lub innych środków odurzających). W takim przypadku nie przysługuje zwrot wpłaconej kwoty za Szkolenie w całości bądź części.
17. W przypadku rozpoczęcia Szkolenia od rozgrzewki, jeżeli Członek Stowarzyszenia odmówi uczestnictwa w rozgrzewce, Instruktor może odmówić dalszej realizacji Szkolenia na rzecz tego Członka Stowarzyszenia. W takim przypadku nie przysługuje zwrot wpłaconej kwoty za Szkolenie w całości bądź części.
18. GSTEAM.PL nie odpowiada za rezultat Szkolenia, a za sposób jego wykonania.
19. Nauka jazdy na nartach i snowboardzie prowadzona jest na podstawie systemu szkolenia opracowanego przez Stowarzyszenie Instruktorów i Trenerów Narciarstwa, przez wykwalifikowaną kadrę instruktorską.
20. Członek GSTEAM.PL powinien w czasie posiadać ubezpieczenie NNW oraz OC, wykupione we własnym zakresie, w przypadku jeżeli nie dokona zakupu ubezpieczenia oferowanego przez GSTEAM.PL. GSTEAM.PL nie odpowiada za szkody osobowe lub na rzeczy wyrządzone przez Klienta podczas trwania Szkolenia.

§15

Postanowienia końcowe

1. GSTEAM.PL oświadcza, że administratorem danych w rozumieniu 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), pozyskanych w związku z Rezerwacją oraz Umową opisanymi w niniejszym Regulaminie jest Stowarzyszenie GSTEAM.PL.PL z siedzibą ul. Szymony 8/7, 34 – 500 Zakopane, który będzie je przetwarzał w celu realizacji Wyjazdów lub Szkoleń. Klientowi przysługuje prawo dostępu do treści jego danych osobowych oraz ich poprawienia. Podanie GSTEAM.PL danych osobowych jest dobrowolne.
2. Wszelkie informacje o prawach związanych z ochroną danych osobowych znajdują się w Polityce Prywatności GSTEAM.PL, która dostępna jest pod adresem: <http://gsteam.pl/> i w załączniku do niniejszego Regulaminu.
3. Członek GSTEAM.PL wyraża zgodę na wykonywanie zdjęć lub materiałów filmowych zawierających wizerunek Członka GSTEAM.PL, podczas Wyjazdu bądź Szkolenia oraz związanych z uczestnictwem Członka GSTEAM.PL w Wyjeździe bądź Szkoleniu. Członek GSTEAM.PL wyraża zgodę na umieszczanie i publikowanie bez dodatkowej opłaty, opisanych w zdaniu poprzedzającym zdjęć lub materiałów filmowych zawierających wizerunek Członka GSTEAM.PL na stronie internetowej GSTEAM.PL, profilach internetowych zarządzanych przez GSTEAM.PL jak Facebook, Google, Instagram, YouTube i inne oraz w mediach w celu informacji i promocji GSTEAM.PL. GSTEAM.PL nie jest zobowiązane każdorazowo do uzyskiwania odrębnej zgody Członka GSTEAM.PL.
4. Członek GSTEAM.PL, którego dziecko jest Uczestnikiem Wyjazdu lub Szkolenia wyraża zgodę na wykonywanie zdjęć lub materiałów filmowych zawierających wizerunek dziecka Członka GSTEAM.PL, podczas Wyjazdu bądź Szkolenia oraz związanych z uczestnictwem Członka GSTEAM.PL w Wyjeździe bądź Szkoleniu. Członek GSTEAM.PL wyraża zgodę na umieszczanie i publikowanie bez dodatkowej opłaty, opisanych w zdaniu poprzedzającym zdjęć lub materiałów filmowych zawierających wizerunek dziecka Członka GSTEAM.PL na stronie internetowej GSTEAM.PL, profilach internetowych zarządzanych przez GSTEAM.PL jak Facebook, Google, Instagram, YouTube i inne oraz w mediach w celu informacji i promocji GSTEAM.PL. GSTEAM.PL nie jest zobowiązane każdorazowo do uzyskiwania odrębnej zgody Członka GSTEAM.PL.
5. W przypadku braku porozumienia między stronami, strony Umowy poddadzą spór pod rozstrzygnięcie sądu powszechnego właściwego miejscowo ze względu na siedzibę GSTEAM.PL.
6. Nieważność pojedynczych postanowień nie narusza ważności całego Regulaminu.
7. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 01.07.2018 r.