

## Läufer-werben-Läufer-Programm

Lieber Team-Captain,

du hast bereits mit deinen Kolleg:innen gerne am Firmenlauf teilgenommen und kennst ein anderes Unternehmen, für das der Firmenlauf ein passendes Event wäre? Dann nutze unser Läufer-werben-Läufer-Programm und profitiere selbst davon!

Das Programm soll dich motivieren, eine andere Firma als neues teilnehmendes Team beim Firmenlauf zu akquirieren. So einfach geht's:

1. Begeistere ein anderes Unternehmen zur Teilnahme, z.B. das, in dem Partner:in, Familie, Freunde oder Nachbarn tätig sind.
2. Stelle sicher, dass sich dieses Unternehmen inkl. der Teilnehmenden bis zum Anmeldeschluss am Montag, 20. April, über die Online-Registrierung zum Firmenlauf anmeldet.
3. Fülle dieses Formular aus und sende es ebenfalls bis zum Anmeldeschluss (20. April) an uns zurück (firmenlauf-koeln@nplussport.de).
4. Freue dich über einen 25 € Gutschein von dm-drogerie markt.\*

Zur internen Bewerbung erhältst du Plakate, Flyer, Logos, Pressetexte, Fotos und vieles mehr von uns – alles im Downloadbereich auf unserer Webseite verfügbar oder auf Anfrage auch direkt über uns (Kontaktdaten siehe unten).

**Wenn du am Läufer-werben-Läufer-Programm teilnehmen möchtest, fülle bitte dieses Formular aus:**

Dein Unternehmen: \_\_\_\_\_

Name Team-Captain: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Name angeworbenes Unternehmen: \_\_\_\_\_

Name Team-Captain des angeworbenen Unternehmens: \_\_\_\_\_

Für Rückfragen stehen wir gerne unter 0681/968538-0 oder per E-Mail an firmenlauf-koeln@nplussport.de zur Verfügung.

*\*Der Gutschein ist als Dankeschön für den Team-Captain gedacht und wird dem Starterpaket bei der Ausgabe beigelegt. Eine Auszahlung ist nicht möglich. Pro Unternehmen können mehrere Gutscheine erhalten werden. Der Gutschein wird nur ausgegeben, wenn das Formular bis zum Anmeldeschluss vollständig ausgefüllt vorliegt. Die Daten werden stichprobenweise überprüft, bei Nichterfüllung der Bedingung wird sich vorbehalten, das Unternehmen vom Programm zu entfernen.*