

## Regulamin Konkursu „SUDMASTER”

1. Konkurs (dalej „Konkurs”) będzie prowadzony pod nazwą „SUDMASTER”.
2. Organizatorem Konkursu jest Mall Promo Sp. z o.o., z siedzibą: 30–656 Kraków, ul.

Ossowskiego 3a, wpisaną do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000865094, zwana dalej „Organizatorem”.

3. Konkurs organizowany jest za zgodą, na zlecenie i na rzecz spółki EPP RETAIL – GALERIA SUDECKA SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ Konstruktorska 12A 02- 673 Warszawa Polska, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000406757 (dalej: „Zleceniodawca”).

4. Konkurs skierowany jest do osób, które są zainteresowane udziałem w grze „SUDMASTER” (zwanej dalej „Grą”) dostępnej w aplikacji mobilnej Klubu Galerii Sudeckiej dostępnej w sklepach Appstore i Google Play lub na stronie internetowej <https://galeriasudecka.online/> zwanej dalej „Aplikacją” a także na stronie internetowej <https://galeriasudecka.pl/>, a które spełniają warunki uczestnictwa określone w Regulaminie. 5. Udział w Konkursie mogą wziąć wyłącznie osoby fizyczne pełnoletnie i posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które zarejestrowały się w Aplikacji oraz przystąpiły do Klubu Galerii Sudeckiej dostępnego w Aplikacji. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy oraz członkowie organów Organizatora i zarządcy Centrum Handlowego Galeria Sudecka, osoby świadczące usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (w szczególności umów o dzieło, zlecenie) lub pracę na terenie Centrum Handlowego Galeria Sudecka . W konkursie nie mogą brać również udziału pracownicy punktów handlowo-usługowych zlokalizowanych na terenie Centrum Handlowego Galerii Sudeckiej (dalej „Galeria”). W Konkursie nie mogą również brać udziału członkowie najbliższej rodziny wszystkich osób, o których mowa powyżej. Przez wyżej wymienionych członków rodzin rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków i zstępnych rodzeństwa, oraz osoby połączone przez stosunki adopcyjne.

6. Uczestnik może wziąć udział w Grze organizowanej w Konkursie od godziny 12:00 w dniu 7 sierpnia 2023 r. do godziny 20:00 w dniu 3 września 2023 r. Ogłoszenie i wydanie nagród odbywają się w terminach określonych w Punkcie 34 poniżej, a reklamacje mogą być zgłaszane zgodnie z Punktem 44-47 – poniżej.

7. Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „SUDMASTER” dostępnej w Aplikacji.

8. Treść niniejszego Regulaminu jest dostępny w aplikacji mobilnej Klubu Galerii Sudeckiej dostępnej w sklepach Appstore i Google Play lub na stronie <https://galeriasudecka.online/> zwanej dalej „Aplikacją” a także na stronie internetowej <https://galeriasudecka.pl/>.

9. Udział w Konkursie jest dobrowolny.

10. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem

wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

11. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 kodeksu cywilnego.

12. Uczestnik zobowiązuje się do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania określonych w nim zasad.

13. Celem Konkursu jest uatrakcyjnienie Centrum Handlowego Galeria Sudecka.

## Zasady Gry

14. Szczegółowe zasady opisane są z zakładce „Zasady” w Aplikacji.
15. Użytkownik sterując SUDMASTEREM ma za zadanie przemierzyć labirynt tak, by zgromadzić jak największą ilość punktów.
16. Użytkownik musi unikać wrogo nastawionych przeciwników, którymi są kolorowe potwory. Kontakt z choć jednym z nich oznacza utratę jednego życia.
17. Użytkownik ma do wykorzystania 5 żyć.
18. Co minutę na planszy pojawia się kolejny z potworów.
19. Co minutę w labiryncie stopniowo pojawiają się żółte kulki, a co dwie minuty czerwone wiśnie.
20. Zdobyta wiśnia daje Użytkownikowi możliwość wyeliminowania kolorowego potwora poprzez kontakt z nim. Uwaga: czas na wyeliminowanie potwora po zjedzeniu wiśni wynosi 5 sekund.
21. Za zdobycie żółtej kulki Użytkownik otrzymuje 100 punktów.
22. Za wyeliminowanie jednego potwora Użytkownik otrzymuje 5000 punktów.
23. Nachodząc SUDMASTEREM na czerwony guzik Użytkownik zmienia ustawienie szlabanów w labiryncie.
24. Gra kończy się w momencie, gdy Użytkownik wykorzysta wszystkie swoje życia.
25. Uczestnik może w każdym momencie spróbować poprawić swój wynik.

## Ranking

26. Do Rankingu uczestników trafia tylko jeden – najlepszy wynik gry Uczestnika. Oznacza to, że w rankingu Uczestnik występuje tylko jeden raz, niezależnie od tego, w którym momencie ukończył grę.
27. Pozycja w rankingu zależy od ilości uzyskanych punktów (im więcej punktów, tym wyższa pozycja). Jeśli dwóch graczy uzyska tyle samo punktów, wyżej w rankingu będzie ten z nich, który dokonał tego wcześniej.
28. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 3 września 2023 r.
29. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 100 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do Rankingu Gry.
30. UWAGA: wszystkie wyniki w Grze uzyskane przez graczy przed rozpoczęciem Konkursu, a więc przed godziną 12:00 dnia 7 sierpnia 2023 r nie wliczają się do Rankingu Konkursu. Wyniki takie zostaną usunięte z Rankingu Gry o godzinie 12:00 w dniu 7 sierpnia 2023 r.

## Nagrody

31. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:
  - a) Miejsce 1. w rankingu: 1500 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej;
  - b) Miejsce 2. w rankingu: 1000 punktów Klubie Galerii Sudeckiej;
  - c) Miejsce 3. w rankingu: 700 punktów Klubie Galerii Sudeckiej;
  - d) Miejsca 4. – 100. w rankingu: 350 punktów Klubie Galerii Sudeckiej.
32. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 3 września 2023 r.
33. O wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji, w której na liście rankingowej pojawi się unikalny kod odbioru wygranej.
34. Nagrody w postaci punktów w Klubie Galerii Sudeckiej zostaną dopisane do salda punktowego Laureatów do dnia 18 września 2023 r.

35. Nagrody zostaną przekazane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
36. Zwycięzca nie ma prawa żądać wymiany nagrody na inną nagrodę lub jej ekwiwalent pieniężny, nie ma prawa do przeniesienia roszczenia do odbioru nagrody na osobę trzecią.

#### Dane osobowe

37. Do zagrania w Grze wymagana jest rejestracja Uczestnika w Aplikacji.
38. Uczestnicy, którzy zarejestrują się w Aplikacji, w tym przy okazji korzystania z innych dostępnych w niej form promocji (np. Programu Lojalnościowego) biorą udział w Grze jako zarejestrowani Uczestnicy. W tym wypadku wyniki gry uczestnika są powiązane z jego kontem w Aplikacji (poprzez nr telefonu).
39. Dane osobowe przekazane Organizatorowi oraz Mall Promo Sp. z o.o. przez Uczestników Konkursu będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu. Dane osobowe mogą być także przetwarzane, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionych celów administratora danych. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie uniemożliwi Uczestnikom otrzymanie nagród. Odmowa podania danych osobowych lub odwołanie zgody na ich przetwarzanie jest równoważne z brakiem możliwości uczestnictwa w Konkursie. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych, ich poprawiania, uzupełniania, uaktualniania, sprostowania oraz żądania ich usunięcia, w szczególności, jeżeli są one niekompletne, nieaktualne, nieprawdziwe lub zostały zebrane z naruszeniem ustawy, albo są już zbędne do realizacji celu, dla którego zostały zebrane. Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Współadministratorami danych osobowych Uczestników są spółki:

1. EPP PROPERTY MANAGEMENT sp. z o.o. z siedzibą w Kielcach, adres: ul. Świętokrzyska 20, 25-406 Kielce, oraz
2. EPP COMMUNITY PROPERTIES – PM SERVICES sp. z o.o. z siedzibą z siedzibą w Kielcach, adres: ul. Świętokrzyska 20, 25-406 Kielce (nazywane dalej łącznie „Administratorem”).

40. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku 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”). Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z Polityką Prywatności, która dostępna jest w Aplikacji. Każdy Uczestnik przed przystąpieniem do Konkursu powinien zapoznać się z treścią Polityki Prywatności i zaakceptować jej treść.

#### Wymagania sprzętowe

41. Uczestnik musi spełniać co najmniej poniższe wymagania techniczne, aby móc współpracować z systemem informatycznym wykorzystywanym przez Organizatora oraz do prawidłowego udziału w Konkursie:

1. Mieć urządzenie mobilne (telefon lub tablet) lub komputer;
2. mieć dostęp do Internetu;
3. posiadać odpowiednią prędkość łącza;
4. mieć dostęp do stron www — przeglądarki www muszą być odpowiednio

skonfigurowane.

5. Organizator zaleca użycie przeglądarki Google Chrome w wersji nie mniejszej niż 80 lub przeglądarki Safari w wersji nie mniejszej niż 12.

42. Niespełnienie przez Uczestnika wymagań technicznych określonych w ustępie powyżej (w szczególności nieprawidłowa konfiguracja urządzenia lub oprogramowania) może prowadzić do niemożności udziału w Konkursie.

43. Korzystanie przez Uczestnika z usług świadczonych zgodnie z Regulaminem nie wiąże się ze szczególnym zagrożeniem wynikającym z korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną, poza tym, że usługi te są powszechnie dostępne w publicznej sieci teleinformatycznej.

#### Postanowienia końcowe

44. Wszelkie reklamacje można składać w formie elektronicznej (e-mail) na adres [biuro@mallpromo.pl](mailto:biuro@mallpromo.pl), z dopiskiem „Reklamacja – Konkursu „SUDMASTER” w Klubie Galerii Sudeckiej”, najpóźniej w terminie jednego miesiąca od dnia zakończenia Akcji.

45. Forma pisemna reklamacji zastrzeżona jest pod rygorem nieważności.

46. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres osoby składającej reklamację, nick wpisywany przy zapisywaniu wyniku do rankingu, nr. telefonu, adres e-mail użyty w procesie rejestracji w Aplikacji, jak również dokładny opis zdarzenia, jego datę i powód reklamacji oraz podpis osoby składającej reklamację.

47. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie do 14 dni od daty wpłynięcia.

48. Niezależnie od postępowania reklamacyjnego Uczestnik Konkursu ma prawo dochodzić swoich praw w postępowaniu sądowym przed sądami cywilnymi.

49. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie w trakcie trwania Konkursu i warunków Konkursu w czasie trwania Konkursu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie, z tym, że zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych przez Uczestników Konkursu. Wszyscy Uczestnicy Konkursu zostaną o tym fakcie powiadomieni poprzez zamieszczenie informacji w Aplikacji.

50. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Konkursie, przesyłając stosowaną wiadomość email na adres: [biuro@mallpromo.pl](mailto:biuro@mallpromo.pl).

51. Jeżeli nie określono inaczej w niniejszym Regulaminie, Uczestnik może komunikować się z Organizatorem drogą elektroniczną, pod adresem [biuro@mallpromo.pl](mailto:biuro@mallpromo.pl).

52. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się postanowienia obowiązujących przepisów prawa polskiego.

53. Wszystkie spory wynikające z realizacji zobowiązań w związku z Konkursem będą rozwiązywane przez właściwy sąd cywilny.

54. Uprawnienia Uczestnika oraz więcej bieżących informacji na temat ochrony danych osobowych, w tym obowiązków informacyjnych wymaganych przez RODO, znajdują się w Polityce Prywatności i Transparentności dostępnej pod linkiem:

<https://galeriasudecka.online/> na stronie głównej Aplikacji oraz na stronie internetowej <https://galeriasudecka.pl/>.