


## Upoluj dynie i zgarnij extra punkty!

Biegiesz co sił, aby wydostać się z ponurego tunelu, w którym czyhają na Ciebie niebezpieczne duchy, nietoperze i kościotrupy.

**\*\*Grę wygrywa ten kto przebiegnie najdłuższy dystans.\*\***

Unikaj strachów skacząc do góry lub robiąc unik. Pozbądź się ich skacząc na nie z góry lub używając pochodni  !

**\*\*W rankingu pokazujemy tylko 100 najlepszych graczy. Każdy gracz pojawia się w Rankingu tylko raz ze swoim najlepszym wynikiem.\*\***

\*\*\*

## Konkurs!

**Już 7 października 2024 o 17:00** rusza **MARATON STRACHU** z nagrodami za najlepsze miejsca w rankingu gry!

**Ranking Konkursu zostanie zamknięty o 20:00 w dniu 31 października.**

Nagrodami w konkursie są:

### Miejsce Nagroda


1. **Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej 100 zł**
2. **Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej 100 zł**
3. **Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej 100 zł**
- 4.-10. **Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej 50 zł**
- 11.-100. **300 Punktów w Klubie Galerii Sudeckiej**

## Spróbuj swoich sił zbierając dynie!

Biegiesz co sił, aby wydostać się z ponurego tunelu, w którym czyhają na Ciebie niebezpieczne duchy, nietoperze i kościotrupy.

Unikaj ich **skacząc do góry lub robiąc unik** za pomocą **klawiszy z lewej strony ekranu**.

Możesz też pozbyć się ich **skacząc na nie z góry** lub **używając pochodni dostępnej pod klawiszem z prawej strony ekranu!**

Gromadź dynie !

Będą Ci potrzebne na zakup (w sklepie – dostępnym przez ikonkę w prawym górnym rogu) artefaktów zwiększających Twoje moce.

## Zasady

W Grze wygrywa ten kto przebiegnie **największy dystans**.

Staraj się pochwycić umieszczone gdzieś tam **artefakty** – zwiększają Twoje moce.

- **Serce** – zwiększa liczbę żyć;
- **Pochodnie** – dodatkowa pochodnia w arsenale Gracza;
- **Magnes** – Umożliwia szybkie zebranie dyń (przyciąga je);
- **But** – Zapewnia większą prędkość biegu i niezniszczalność;

**Artefakty** możesz kupić za zgromadzone 🎃 w **sklepie** dostępnym w prawym górnym rogu.

## Ranking

W rankingu pokazujemy tylko **100 najlepszych graczy**. Każdy gracz pojawia się w Rankingu tylko raz ze swoim najlepszym wynikiem.

Przy liczeniu pozycji w rankingu **liczy się tylko liczba zdobytych punktów** (im więcej, tym wyższa pozycja w Rankingu).

Gdy dwie osoby uzyskują ten sam wynik, wyżej w Rankingu jest ta z nich, która osiągnęła ten wynik **wcześniej**.

## Regulamin Konkursu „ŁAP DYNIE” prowadzonego w dniach od 7.10.2024 (poniedziałek) do 31.10.2024 (czwartek) w Galerii Sudeckiej w Jeleniej Górze.

### „Regulamin”

#### §1 – DEFINICJE

- Regulamin – niniejszy dokument, określający w szczególności zasady udziału Uczestników w Konkursie Promocyjnym oraz prawa, obowiązki i zakres odpowiedzialności Organizatora oraz Uczestników.
  - Galeria – Galeria Sudecka, położona przy Alei Jana Pawła II w Jeleniej Górze (kod: 58-506).
  - Aplikacja – aplikacja mobilna dostępna pod nazwą „Klub Galerii Sudeckiej” w sklepach Appstore i Google Play, zwana dalej „Aplikacją” lub „App”.
  - Klub Galerii Sudeckiej – Program Punktowy Galerii jest działaniem marketingowo-promocyjnym realizowanym w wybranych sklepach i placówkach handlowo-usługowych Galerii poprzez Aplikację.
  - Nagroda – korzyść, którą Uczestnik ma szansę uzyskać biorąc udział w Grze „AP DYNIE”, na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.
  - Uczestnik – osoba biorąca udział w Konkursie.
  - Konkurs – Gra – polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „ŁAP DYNIE” dostępnej w Aplikacji.
  - Czas trwania Konkursu – Gra rozpoczyna się 7.10.2024 r o godz. 17:00 i kończy 31.10.2024 r. o godz. 20:00. Konkurs trwa 25 dni.
  - Organizatorem Konkursu jest spółka Mall Promo Sp. z o.o., z siedzibą: 30–656 Kraków, ul. Ossowskiego 3a, wpisana do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000865094, NIP: 6793206744 (zwana dalej „Organizatorem”).
2. Konkurs organizowany jest za zgodą, na zlecenie i na rzecz spółki EPP RETAIL – **Galeria Sudecka Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą

w Warszawie przy ul. Konstruktorskiej 12a, 02-673 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000406757, NIP: 1070020741, REGON: 145942528, która jest jednocześnie fundatorem nagród w Konkursie (dalej: „Zlecniodawca”).

3. Regulamin jest dostępny w czasie trwania Konkursu, nieodpłatnie, w Aplikacji.
4. Konkurs skierowany jest do osób, które są zainteresowane udziałem w Grze „ŁAP DYNIE” dostępnej w Aplikacji, oraz spełniają warunki bycia Uczestnikiem zgodnie z niniejszym Regulaminem.
5. 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 (tj. Dz. U.2020 r. poz. 2094 ze zm.).
6. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 kodeksu cywilnego.
7. Uczestnik może wziąć udział w Konkursie od godz. 17:00 w dniu 7.10.2024 r. Konkurs kończy się o godz. 20:00 w dniu 31.10.2024 r.
8. Wydanie Nagród odbywa się w terminach określonych w § 5 ust. 3-6 Regulaminu, a reklamacje mogą być zgłaszane zgodnie z § 8 ust. 1-4 Regulaminu.

## § 2 – WARUNKI UCZESTNICTWA W AKCJI

1. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.
2. W Konkursie mogą wziąć wyłącznie osoby fizyczne pełnoletnie i posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które zarejestrowały się w Aplikacji.
3. Uczestnik zobowiązuje się do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania określonych w nim zasad. Uczestnik potwierdza uczestnictwo w Konkursie akceptując Regulamin w App na swoim koncie.
4. Z Konkursu wyłączeni są właściciele, dzierżawcy, najemcy punktów handlowych, usługowych i gastronomicznych znajdujących się na terenie Galerii, członkowie zarządu, pełnomocnicy oraz pracownicy, odpowiednio Organizatora Konkursu, Administracji i Właściciela Galerii, Administratora oraz Spółek powiązanych kapitałowo z Administratorem, punktów handlowych, usługowych i gastronomicznych, znajdujących się na terenie Galerii, ochrony, serwisu sprzątającego i technicznego Galerii, firm zaangażowanych bezpośrednio w przeprowadzenie Konkursu, oraz członkowie najbliższej rodziny wszystkich wyżej wymienionych osób. Pracownikiem w rozumieniu niniejszego zapisu Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę, jak i osoba współpracująca na podstawie umowy cywilnoprawnej.
5. Przez członków najbliższej rodziny, o których mowa w ust. 4. powyżej, rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
6. W przypadku uczestnictwa w Konkursie wbrew ograniczeniom określonym w ust. 4-5 powyżej, osoby te nie nabywają prawa do Nagrody, a jeżeli fakt podlegania wspomnianym wyżej ograniczeniom zostanie ujawniony po odebraniu Nagrody, zobowiązane są zwrócić równowartość otrzymanej Nagrody.

## § 3 – ZASADY I PRZEBIEG KONKURSU

1. Uczestnik biegnie przez ponury tunel pełen niebezpiecznych duchów, nietoperzy i kościotrupów.
2. Podczas biegu przez tunel Uczestnik unika niebezpieczeństw skacząc (spacja w wersji desktop i odpowiedni przycisk w wersji mobilnej) oraz robiąc unik (klawisz C w wersji desktop i odpowiedni przycisk w wersji mobilnej).
3. Uczestnik może pozbyć się „Stworów” w tunelu skacząc na nie z góry (spacja w wersji desktop i odpowiedni przycisk w wersji mobilnej) lub używając pochodni (klawisz X w wersji desktop i odpowiedni przycisk w wersji mobilnej).
4. Uczestnik podczas MARATONU STRACHU może zbierać następujące artefakty ułatwiające grę:
  - Serce – zwiększa liczbę żyć;
  - Pochodnie – dodatkowa pochodnia w arsenale Gracza;
  - Magnes – Umożliwia szybkie zebranie dyń (przyciąga je);
  - But – Zapewnia większą prędkość biegu i niezniszczalność;
5. Podczas maratonu uczestnik gromadzi dynie, które pozwalają mu dokonywać zakupów w sklepie (ikona w prawym górnym rogu zarówno w wersji desktop jak i mobilnej).
6. W sklepie można zakupić artefakty opisane w punkcie 16: Serce, Pochodnie i wydłużenie czasu trwania Magnesu i Buta.
7. Ulepszenie działania Buta i Magnesu Uczestnik może zakupić jedynie 5 razy.
8. Wynikiem gry jest dystans jaki przebiegnie uczestnik.

#### § 4 – RANKING

1. Do Rankingu uczestników trafia tylko jeden – najlepszy wynik gry Uczestnika. To znaczy, że w rankingu Uczestnik występuje tylko jeden raz, niezależnie od tego, ile gier ukończył.
2. Pozycja w rankingu zależy od długości dystansu jaki przebiegł Uczestnik (im więcej metrów, tym wyższa pozycja). Jeśli dwóch graczy uzyska taki sam dystans o pozycji w rankingu decyduje data osiągnięcia wyniku. Jeśli dwóch graczy uzyska taki sam dystans to wyżej w rankingu będzie ten z nich, który dokonał tego wcześniej.
3. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 31.10.2024 r. (czwartek).
4. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 100 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do Rankingu Gry.
5. UWAGA: wszystkie wyniki w Grze uzyskane przez graczy przed rozpoczęciem Konkursu, a więc przed godziną 17:00 w dniu 7.10.2024 r nie wliczają się do Rankingu Konkursu. Wyniki takie zostaną usunięte z Rankingu Gry o godzinie 17:00 7.10.2024 r.

#### § 5 – NAGRODY

1. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:
  - a) Miejsce 1 w Rankingu: **Karta pucharowa Galerii Sudeckiej 100 zł;**
  - b) Miejsce 2 w Rankingu: **Karta pucharowa Galerii Sudeckiej 100 zł;**
  - c) Miejsce 3 w Rankingu: **Karta pucharowa Galerii Sudeckiej 100 zł;**
  - d) Miejsca od 4 do 10 w Rankingu: **Karta pucharowa Galerii Sudeckiej 50 zł;**
  - d) Miejsca od 11 do 100 w Rankingu: **300 pkt w Klubie Galerii Sudeckiej.**

2. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 31.10.2024 r.
3. O wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji – jego wynik i zajęte miejsce w rankingu będą widoczne po godzinie 20:00, 31.10.2024 r.
4. Nagrody w postaci Kart Podarunkowych Galerii Sudeckiej zostaną udostępnione do odbioru najpóźniej do dnia 11.11.2024 r.
5. Nagrody w postaci Punktów w Klubie Galerii Sudecka zostaną dodane do konta Uczestnika najpóźniej do dnia 11.11.2024 r.
6. Nagrody zostaną przekazane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
7. 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.

## § 6 – NADZÓR NAD PRZEBIEGIEM KONKURSU

1. Organizator sprawuje nadzór nad przebiegiem Konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub niniejszym Regulaminem oraz Regulaminem Klubu Galerii Sudecka.
3. Każdy przypadek wykrycia nieuczciwego udziału w Konkursie przez Uczestnika skutkować będzie wykluczeniem takiego Uczestnika z udziału w Konkursie o czym Uczestnik będzie poinformowany za pośrednictwem App wraz ze wskazaniem powodu. Organizator zastrzega, iż w tych okolicznościach nie będzie ponosić żadnej odpowiedzialności wobec takiego Uczestnika za jego wykluczenie z udziału w Konkursie.

## § 7 – WYMAGANIA SPRZĘTOWE

1. Uczestnik musi spełniać co najmniej poniższe wymagania techniczne, aby móc współpracować z systemem informatycznym wykorzystywanym przez Organizatora oraz do prawidłowego udziału w Konkursie:
  - a) Mieć urządzenie mobilne (telefon lub tablet);
  - b) mieć dostęp do Internetu;
  - c) posiadać odpowiednią prędkość łącza;
  - d) mieć dostęp do aplikacji.
2. Niespełnienie przez Uczestnika wymagań technicznych określonych w ustępie powyżej (w szczególności nieprawidłowa konfiguracja urządzenia lub oprogramowania) może prowadzić do niemożności udziału w Konkursie.
3. 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.

## § 8 – POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Reklamację należy złożyć w formie pisemnej na adres Organizatora Programu Punktowego lub na adres E-mail [galeriasudecka@mallpromo.pl](mailto:galeriasudecka@mallpromo.pl), z dopiskiem

„Reklamacja – Konkurs „ŁAP DYNIE” w Klubie Galerii Sudeckiej, najpóźniej w terminie 30 dni od dnia zakończenia Konkursu.

2. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, numer UID uczestnika (pokazywany w Aplikacji), Nick wpisywany przed rozpoczęciem Gry „ŁAP DYNIE”, oraz adres e-mail i numer telefonu (podane podczas rejestracji) dokładny adres Uczestnika, przyczynę reklamacji, treść żądania w ramach reklamacji wraz z jej uzasadnieniem oraz podpis Uczestnika.

3. Organizator Programu Punktowego poinformuje Uczestnika zgłaszającego reklamację na piśmie, na adres wskazany w treści reklamacji lub za pomocą wiadomości E-mail, na adres wskazany przez uczestnika w terminie 14 (czternastu) dni od dnia otrzymania reklamacji, o sposobie jej załatwienia.

4. Po wyczerpaniu postępowania reklamacyjnego Uczestnikowi przysługuje prawo do dochodzenia nieuwzględnionych roszczeń w sądzie.

## § 9 – PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są zgodnie z Regulaminem „Klubu Galerii Sudeckiej”. Dane osobowe gromadzone w celu przeprowadzenia Konkursu promocyjnego są przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych, dalej: „Ustawa”) oraz z Rozporządzeniem 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, dalej: „RODO”). Współadministratorami danych osobowych Uczestników są spółki EPP PROPERTY MANAGEMENT Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Kielcach, adres: ul. Świętokrzyska 20, 25-406 Kielce oraz EPP COMMUNITY PROPERTIES – PM SERVICES sp. z o.o. z siedzibą w Kielcach, adres: ul. Świętokrzyska 20, 25-406 Kielce, nazywane dalej łącznie „Administratorem”.

2. Dane osobowe przekazane Organizatorowi oraz Mall Promo Sp. z o.o. przez Uczestników Konkursu będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu Promocyjnego.

3. Dane osobowe mogą być także przetwarzane, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionych celów administratora danych.

4. 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 promocyjnym.

5. 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.

6. Dane osobowe Uczestnika Konkursu Promocyjnego mogą być przekazywane na zlecenie Administratora podmiotom współpracującym z Organizatorem przy realizacji

Konkursu Promocyjnego i wyłącznie w celu realizacji Konkursu, przy czym podmiot ten przetwarza dane na podstawie umowy powierzenia danych.

7. Z Administratorem można się skontaktować poprzez adres email: [rodo@epp-poland.com](mailto:rodo@epp-poland.com) lub pisemnie na adres siedziby Administratora.

8. 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 dostępnych na stronie internetowej <https://galeriasudecka.pl/polityka-transparentnosc>, <https://galeriasudecka.pl/polityka-prywatnosc> oraz w App na koncie Uczestnika.

## § 10 – INNE POSTANOWIENIA

2. Organizator zastrzega sobie prawo powierzenia wykonania poszczególnych czynności organizacyjnych, administracyjnych i innych w ramach realizacji Konkursu, podwykonawcom Organizatora. Powierzenie obowiązków podwykonawcom nie zmienia faktu, iż za prawidłowe wyliczenie i odprowadzenie podatku do właściwego Urzędu Skarbowego odpowiedzialność ponosi Organizator Konkursu.

3. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmiany niniejszego Regulaminu, jeśli jest to niezbędne dla prawidłowego i zgodnego z prawem przeprowadzenia Konkursu oraz nie pogorszy sytuacji Uczestników, z uwzględnieniem już nabytych przez Uczestników praw do otrzymania Nagrody. W takim przypadku Organizator zobowiązany jest poinformować Uczestników Konkursu o treści zmian Regulaminu i terminie ich wprowadzenia, tak by każdy Uczestnik miał możliwość zapoznania się z nowymi postanowieniami Regulaminu i podjęcia decyzji, co do uczestnictwa w tym Konkursie lub odstąpienia od udziału w nim.

4. W wyjątkowych sytuacjach Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu.

5. Niniejszy Konkurs promocyjna nie jest grą losową ani zakładem wzajemnym w rozumieniu przepisów o grach hazardowych i zakładach wzajemnych.

6. We wszystkich sprawach nieuregulowanych regulaminem decyzje podejmuje Organizator Konkursu i stosuje się do postanowień obowiązujących przepisów prawa polskiego.

7. Interpretacja zasad i warunków określonych niniejszym Regulaminem dokonana przez Organizatora może być kwestionowana wyłącznie na drodze postępowania reklamacyjnego.

8. Wszystkie spory wynikające z realizacji zobowiązań w związku z Konkursem będą rozwiązywane przez właściwy polski sąd.