

REGULAMIN KONKURSU „MONSTER MATCH”

prowadzonego w dniach od 20 października do 12 listopada 2025 r. w Galerii Handlowej Sudecka w Jeleniej Górze.

§ 1 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Definicje:

- a) Regulamin – niniejszy dokument, określający w szczególności zasady udziału Uczestników w Konkursie Promocyjnym oraz prawa, obowiązki i zakres odpowiedzialności Organizatora oraz Uczestników.
 - b) Galeria – Galeria SUDECKA położona przy alei Jana Pawła II 51, 58-506 Jelenia Góra (dalej Galeria).
 - c) Aplikacja – aplikacja mobilna dostępna pod nazwą „Klub Galerii Sudeckiej” w sklepach Appstore i Google Play, zwana dalej „Aplikacją” lub „App”.
 - d) Klub Galerii Sudeckiej – Program Punktowy Galerii jest działaniem marketingowo-promocyjnym realizowanym w wybranych sklepach i placówkach handlowo-usługowych Galerii poprzez Aplikację.
 - e) Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu gry „MONSTER MATCH” dostępnej w aplikacji Klub Galerii Sudeckiej. Dalej „Konkurs” lub „Gra”.
 - f) Nagroda – korzyść, którą Uczestnik ma szansę uzyskać biorąc udział w Grze, na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.
 - g) Uczestnik – osoba biorąca udział w Konkursie.
 - h) Czas trwania Konkursu – Gra rozpoczyna się 20 października 2025 r. o godz. 11:00 i kończy 12 listopada 2025 r. o godz. 20:00. Konkurs trwa 24 dni.
 - i) 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 Sp. z o.o. w Warszawie z siedzibą przy ul. Konstruktorskiej 12a, 02-673 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS0000406757, NIP: 1070020741, REGON: 146845980, która jest jednocześnie fundatorem nagród w Konkursie (dalej: „Zleceniodawca”).
3. Regulamin jest dostępny nieodpłatnie w czasie trwania Konkursu – w dniach od 20 października do 12 listopada 2025, w Aplikacji, a także na stronie internetowej Galerii <https://galeriasudecka.pl/>.
4. 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.).
5. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 kodeksu cywilnego.
6. Uczestnik może wziąć udział w Wyzwaniu Konkursowym, które rozpoczyna się o 11:00 w dniu 20 października 2025 r. i kończy się o godz. 20:00 w dniu 12 listopada 2025 r.

7. Wydanie Nagród odbywa się w terminach określonych w § 6 ust. 3-6 Regulaminu, a reklamacje mogą być zgłaszane zgodnie z § 8 ust. 1-5 Regulaminu.

§ 2 – WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

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. Uczestnictwo 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 Sudeckiej, członkowie zarządu, pełnomocnicy oraz pracownicy, odpowiednio Organizatora Konkursu, Administracji i Właściciela Galerii Sudeckiej w Jeleniej Górze, Administratora oraz Spółek powiązanych kapitałowo z Administratorem, punktów handlowych, usługowych i gastronomicznych, znajdujących się na terenie Galerii Sudeckiej, ochrony, serwisu sprzątającego i technicznego Galerii Sudeckiej, 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. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest spełnienie łącznie następujących wymogów:
 - a) posiadanie konta w Aplikacji;
 - b) posiadanie minimum 20 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej;
 - c) wymiana 20 punktów na 10 szans w Grze.
2. Wymiana Punktów na szanse do Gry dokonuje się, gdy Uczestnik w oknie aplikacji pod informacją: „Wymień punkty na szanse” kliknie w przycisk „Potwierdź”.
3. Gdy Uczestnik chce zagrać w Grę, ale nie posiada minimum 20 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej, w oknie aplikacji pojawia się informacja: „Brakuje Ci punktów w Programie, aby odebrać wybraną liczbę szans.”
4. Uczestnik wykorzystuje szansę w momencie rozpoczęcia danej Gry.
5. Uczestnik usuwa z planszy potworne słodczyce łączyąc ruchem palca sąsiadujące obiekty tego samego rodzaju w sekwencje po minimum trzy obiekty. Oprócz słodczych można połączyć także obiekty specjalne: „kość” oraz „czaszka”. Połączenie takiego obiektu powoduje usunięcie z planszy także obiektów znajdujących się w linii wskazanej

przez kierunek „kości”, a w przypadku „czaszki” wszystkich obiektów bezpośrednio przylegających do czaszki. Za każdy usunięty z planszy obiekt uczestnik otrzymuje punkty zależne od liczby połączonych palcem obiektów według zasady:

- a) za trzy połączone obiekty – 10 punktów za każdy usunięty obiekt;
- b) za więcej niż 3 połączone obiekty – (liczbę zaznaczonych obiektów + 7) za każdy usunięty z planszy obiekt.
- c) obiekty usunięte wyłącznie przy użyciu kości lub czaszki przydzielają punkty lecz nie liczą się jako „zaznaczone” przy kalkulacji ile punktów należy przyznać za obiekt.

6. Gra składa się z 18 poziomów. Na każdym poziomie Uczestnik otrzymuje inne „zadanie”, którego wykonanie warunkuje przyznanie punktów za dany poziom. „Zadanie” to polega na usunięciu określonej liczby słodyczy określonego rodzaju lub dwóch określonych rodzajów. „Zadanie” i stan jego wykonania pokazywane są na bieżąco w prawym górnym rogu planszy. Obliczony zgodnie z zasadami określonymi w pkt 5 wynik, jest zapisywany jako wynik Uczestnika za dany poziom, o ile gra zakończy się realizacją „zadania”. Uczestnik może w każdym momencie próbować poprawić swój wynik na dowolnym z poziomów.

7. Na każdym poziomie gra kończy się w momencie:

- a) upływu określonego czasu – dla poziomów z limitem czasowym lub;
- b) wykorzystania dostępnej liczby ruchów – dla poziomów z limitem ruchów.

8. Wynik osiągnięty na danym etapie jest zapisywany wyłącznie w przypadku zakończenia etapu realizacją „zadania” – gra jest wtedy wygrana. Jeśli gra na danym etapie nie zakończy się realizacją „zadania” – gra jest przegrana i jej wynik nie jest zapisywany. Do ostatecznego rankingu zaliczana jest suma najlepszych wyników osiągniętych przez Uczestnika na wszystkich poziomach.

§ 4 – 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 Sudeckiej.
- 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.

§ 5 – RANKING

- 1. Do rankingu uczestników trafia tylko jeden – najlepszy wynik Gry Uczestnika.
- 2. W rankingu Uczestnik występuje tylko jeden raz, niezależnie od tego, ile gier ukończył.
- 3. 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.
- 4. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 100 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do rankingu gry.

§ 6 – NAGRODY

1. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:

Miejsce Nagroda

1. 3000 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 2. 2000 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 3. 1000 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 - 4.-10. 500 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 - 11.-30. 400 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 - 31.-50. 300 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 - 51.-75. 200 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
 - 76.-100. 100 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej
-
2. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 12 listopada 2025 r.
 3. O wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji – jego wynik i zajęte miejsce w rankingu będą widoczne po godzinie 20:00, 12 listopada 2025 r.
 4. Nagrody zostaną dodane do konta Uczestników najpóźniej do dnia 17 listopada 2025 r.
 5. Nagrody zostaną przekazane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
 6. 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.

§ 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 (rekomendowana min. 1 MB/s);
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. Wszelkie reklamacje można składać w formie elektronicznej (e-mail) na adres sudecka@mallpromo.pl, z dopiskiem „Reklamacja – Konkurs „MONSTER MATCH”

w Klubie Galerii Sudeckiej, najpóźniej w terminie jednego miesiąca od dnia zakończenia Konkursu.

2. Forma pisemna reklamacji zastrzeżona jest pod rygorem nieważności.
3. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres osoby składającej reklamację, Nick wpisywany przed rozpoczęciem Gry „MONSTER MATCH”, 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.
4. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie do 14 dni od daty wpłynięcia.
5. Niezależnie od postępowania reklamacyjnego Uczestnik Konkursu ma prawo dochodzić swoich praw w postępowaniu sądowym przed sądami cywilnymi.

§ 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 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-transparentnosci> <https://galeriasudecka.pl/polityka-prywatnosci> oraz w App na koncie Uczestnika.

§ 10 – INNE POSTANOWIENIA

1. 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.

2. 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.

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

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

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

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

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