

Regulamin Gry „Zostań przyjacielem lasu”

Regulamin

1. Konkurs (dalej „Konkurs”) będzie prowadzony pod nazwą „Zostań przyjacielem lasu”.
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 „Zostań przyjacielem lasu” (zwanej dalej „Grą”) dostępnej w aplikacji mobilnej Klubu Galerii Sudeckiej lub na stronie internetowej <https://galeriasudecka.online> zwanej dalej „Aplikacją” i 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 Galerii Sudecka, osoby świadczące usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (w szczególności umów o dzieło, zlecenie) lub pracę na terenie Galerii Sudecka. W konkursie nie mogą brać również udziału pracownicy punktów handlowo-usługowych zlokalizowanych na terenie 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 01.04.2024 r. do dnia 30.04.2024 r. do godziny 20:00. Ogłoszenie i wydanie nagród odbywa się w terminach określonych w Punkcie 28 poniżej, a reklamacje mogą być zgłaszane zgodnie z Punktem 39-41 – poniżej.
7. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest spełnienie łącznie następujących wymogów:
8. posiada konto w Aplikacji;
9. posiada minimum 50 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej;
10. wymienia 50 punktów na 10 szans.
11. Wymiana punktów na szanse do gry dokonuje się, gdy Uczestnik w oknie aplikacji pod informacją: „Wymień punkty na szanse” kliknie w przycisk „Ok”.
12. Gdy Uczestnik chce zagrać w grę, ale nie posiada minimum 50 punktów w Klubie Galerii Sudeckiej, w oknie aplikacji pojawia się informacja: „Brakuje Ci punktów w Programie, aby odebrać wybraną liczbę szans.”
13. Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „Zostań przyjacielem lasu” dostępnej w Aplikacji.
14. Treść niniejszego Regulaminu jest dostępna w Aplikacji.
15. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
16. 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.
17. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 kodeksu cywilnego.
18. Uczestnik zobowiązuje się do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania określonych w nim zasad.
19. Celem Konkursu jest uatrakcyjnienie Galerii Sudecka.

****Zasady Gry****

20. Każdy uczestnik rozpoczyna planszę z tą samą ilością punktów.
21. W grze należy usunąć wszystkie śmieci z planszy w wyznaczonym czasie i przy użyciu jak najmniejszej ilości własnych wyrzucanych śmieci. Każde usunięty śmieć odejmuje 100 punktów od wyniku poziomu.
22. Aby usuwać śmieci trzeba połączyć trzy lub więcej śmieci tego samego rodzaju. Segregacja śmieci tego samego rodzaju powoduje ich usunięcie z planszy.
23. Śmieci łączymy wyrzucając własne śmieci z wyrzutni poprzez kliknięcie w wybrane miejsce na ekranie.
24. Rodzaj wyrzucanego śmiecia (butelka szklana, karton, puszka czerwona, puszka niebieska, kanister) jest losowy.
25. Dodatkowo po prawej stronie wyrzutki zobaczyć możesz jakiego rodzaju będzie następny wyrzucany śmieć.
26. Gra zakończy się wygraną, jeżeli zostaną usuniete wszystkie śmieci z planszy.
27. Gra zakończy się porażką, jeżeli w wyniku dodawania śmieci znajdą się one poniżej poziomu czubka wyrzutni.
28. Możesz poprawiać swój wynik grając ponownie!
29. Grę wygrywa gracz, który uzyska jak największą liczbę.

****Ranking****

30. Do Rankingu uczestników trafia tylko jeden, najlepszy wynik gry Uczestnika. Oznacza to, że w rankingu Uczestnik występuje tylko jeden raz, niezależnie od tego, ile gier ukończył.
31. 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.
32. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 30.04.2024 r.
33. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 100 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do Rankingu Gry.
34. UWAGA: wszystkie wyniki w Grze uzyskane przez graczy przed rozpoczęciem Konkursu, a więc przed dniem 01.04.2024 r nie wliczają się do Rankingu Konkursu. Wyniki takie zostaną usunięte z Rankingu Gry o godzinie 12:00 02.04.2024 r.

****Nagrody****

35. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:
36. Miejsce 1. w Rankingu: Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej o wartości 300 zł;
37. Miejsca 2. w Rankingu: Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej o wartości 200 zł;
38. Miejsca 3. w Rankingu: Karta podarunkowa Galerii Sudeckiej o wartości 100 zł;
39. Miejsca 4-100. w Rankingu: 350 pkt extra w Klubie Galerii Sudeckiej.
40. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 30.04.2024 r.
41. Wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji, w której na liście rankingowej pojawi się unikalny kod odbioru wygranej.
42. Nagrody w postaci punktów w Klubie Galerii Sudeckiej zostaną dopisane do salda punktowego Laureatów do dnia 07.05.2024 r.
43. Nagrody zostaną przekazane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
44. 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****

45. Do zagrania w Grze, wymagana jest rejestracja Uczestnika w Aplikacji.
46. 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).
47. Współadministratorami danych osobowych Uczestników są spółki:
48. EPP PROPERTY MANAGEMENT sp. z o.o. 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”).
49. 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****

50. Urządzenie techniczne, dzięki któremu Uczestnik bierze udział w Akcji (telefon typu smartphone) musi spełniać co najmniej poniższe wymagania techniczne, aby móc współpracować z systemem informatycznym wykorzystywanym przez Organizatora:
 - a) mieć dostęp do Internetu;
 - b) mieć odpowiednią prędkość łącza (powyżej 1Mbit/s);
 - c) mieć dostęp do stron www — przeglądarki www muszą być odpowiednio skonfigurowane;
 - d) posiadać wbudowany aparat fotograficzny o rozdzielczości minimum 1MB;
 - e) organizator zaleca użycie przeglądarki Google Chrome w wersji 80+ lub przeglądarki Safari w wersji 14+.
51. Niespełnienie przez Uczestnika wymagań technicznych określonych w ustępie powyżej (w szczególności nieprawidłowa konfiguracja urządzenia lub oprogramowania) może prowadzić do niemożności udziału w Konkursie.
52. 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

53. Nad przestrzeganiem Regulaminu czuwa komisja, składająca się z nieparzystej liczby osób (dalej: „Komisja”). W przypadku niespełnienia wymogów uczestnictwa określonych w Regulaminie lub w przypadku innego naruszenia postanowień Regulaminu, w tym uzasadnionego podejrzenia, że Uczestnik wszedł w posiadanie paragonów – w sposób inny niż w związku z zakupem w ramach Akcji – jak również w sytuacji, kiedy istnieją uzasadnione zastrzeżenia czy liczba paragonów związana jest z zakupem jako konsument, a ponadto w przypadku uzasadnionych zastrzeżeń co do oryginalności i autentyczności czy czytelności paragonów (np. przerobione, sfałszowane itp.), Komisja decyduje o wykluczeniu danego Uczestnika z udziału w Akcji, a Uczestnik traci prawo do otrzymania Nagrody.
54. W zakresie weryfikacji przestrzegania Regulaminu, w przypadku wątpliwości dotyczących

przestrzegania Regulaminu lub spełniania przez Uczestnika warunków uprawniających do udziału w Akcji lub wydania Nagrody, Organizator może żądać od każdego Uczestnika przedstawienia niezbędnych dokumentów, a Uczestnik zobowiązuje się zadośćuczynić temu żądaniu w terminie do 3 (trzech) dni od jego przedstawienia.

55. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości co do zasad lub warunków określonych w Regulaminie, Uczestnik może przestać Organizatorowi wiadomość na adres e-mail: biuro@mallpromo.pl, a Organizator odpowie na taką wiadomość w terminie 7 (siedmiu) dni roboczych od jej otrzymania.
56. Uczestnik może zgłaszać do Organizatora wszelkie reklamacje dotyczące Akcji. Prawo do składania reklamacji, przysługuje od dnia rozpoczęcia Akcji do dnia 07 stycznia 2024 roku. Reklamacja powinna być złożona w formie pisemnej (listem poleconym) na adres: Mall Promo Sp. z o.o., 30–656 Kraków, ul. Ossowskiego 3A lub w formie e-mail, na adres e-mail Organizatora: biuro@mallpromo.pl, z dopiskiem „Reklamacja”. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 14 (czternastu) dni od jej otrzymania oraz powiadomi zgłaszającego o jej rozstrzygnięciu. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, adres zgłaszającego, a także dokładny opis oraz wskazanie przyczyny reklamacji, jak również określenie żądania. Organizator może przesłać odpowiedź na reklamację listem poleconym lub w formie wiadomości e-mail (jeżeli zgłaszający wskazał swój adres e-mail). Niezależnie od postępowania reklamacyjnego Uczestnik Akcji ma prawo dochodzić swoich praw w postępowaniu sądowym przed sądami cywilnymi.
57. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie i warunkach Akcji w czasie trwania Akcji, jeżeli jest to uzasadnione celem Akcji i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Akcji, z tym, że zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych przez Uczestników Akcji. Wszyscy Uczestnicy Akcji zostaną o tym fakcie powiadomieni poprzez zamieszczenie informacji na stronie <https://www.galeriasudecka.pl> oraz w Aplikacji. W szczególności Organizator ma prawo do powiększenia puli dostępnych nagród oraz do wydłużenia okresu Akcji.
58. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Akcji, przesyłając stosowaną wiadomość email – na adres: biuro@mallpromo.pl.
59. Jeżeli nie określono inaczej w niniejszym Regulaminie, Uczestnik może komunikować się z Organizatorem drogą elektroniczną, pod adresem biuro@mallpromo.pl.
60. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się postanowienia obowiązujących przepisów prawa polskiego.
61. Wszystkie spory wynikające z realizacji zobowiązań w związku z Akcją będą rozwiązywane przez właściwy sąd cywilny.