

## Regulamin Konkursu „ŁAP DYNIĘ” „Regulamin”

1. Konkurs będzie prowadzony pod nazwą „ŁAP DYNIĘ” - zwany dalej „Konkuresem”.
2. Organizatorem Konkursu „ŁAP DYNIĘ” 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”. Konkurs organizowany jest za zgodą, na zlecenie i na rzecz spółki EPP RETAIL - GALERIA OLIMPIA Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-673), ul. Konstruktorska 12A, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000438668, która jest jednocześnie fundatorem nagród w Konkursie (dalej: „Zleceniodawca”).
3. Konkurs skierowany jest do osób, które są zainteresowane udziałem w grze „ŁAP DYNIĘ” (zwaną dalej „Grą”) dostępnej w aplikacji Klub Galerii Olimpia lub pod adresem: <https://galeriaolimpia.online/>, zwaną dalej „Aplikacją”, oraz spełniają warunki bycia Uczestnikiem zgodnie z niniejszym Regulaminem.
4. Udział w Konkursie mogą wziąć wyłącznie osoby fizyczne pełnoletnie i posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które zarejestrowały się w Aplikacji (zwane dalej: „Uczestnikiem”). W Konkursie nie mogą brać udziału członkowie organów lub pracownicy Organizatora, oraz osoby współpracujące z Organizatorem na podstawie umów cywilnoprawnych. W Konkursie nie mogą również brać udziału członkowie najbliższej rodziny osób, o których mowa powyżej. Przez wyżej wymienionych członków rodzin rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków i zstępnych rodzeństwa, rodziców i rodzeństwa lub małżonków oraz osoby połączone przez stosunki adopcyjne.
5. Uczestnik może wziąć udział w Grze organizowanej w Konkursie od godziny 10:00 w dniu 16.10.2023 r. do godziny 20:00 w dniu 06.11.2023 r. Ogłoszenie i wydanie nagród odbywają się w terminach określonych w Punkcie 27 poniżej, a reklamacje mogą być zgłaszane zgodnie z Punktem 40-43 - poniżej.
6. Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „ŁAP DYNIĘ” dostępnej w aplikacji Klub Galerii Olimpia.
7. Treść niniejszego Regulaminu jest dostępna w Aplikacji, oraz na stronie <https://www.galeriaolimpia.pl/>
8. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
9. 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.
10. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 kodeksu cywilnego.
11. Uczestnik zobowiązuje się do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania określonych w nim zasad.
12. Celem Konkursu jest uatrakcyjnienie aplikacji Klubu Galeria Olimpia.

## Zasady Gry

13. Uczestnik biegnie przez ponury tunel pełen niebezpiecznych duchów, nietoperzy i kościotrupów.
14. 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).
15. 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).
16. 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;
17. Podczas maratonu uczestnik gromadzi dynie, które pozwalają mu dokonywać zakupów w sklepie (ikona w prawym górnym rogu zarówno w wersji desktop jak i mobilnej).
18. W sklepie można zakupić artefakty opisane w punkcie 16: Serce, Pochodnie i wydłużenie czasu trwania Magnesu i Buta.
19. Ulepszenie działania Buta i Magnesu Uczestnik może zakupić jedynie 5 razy.
20. Wynikiem gry jest dystans jaki przebiegnie uczestnik.

## Ranking

21. 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.
22. 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.
23. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 06 listopada 2023 r (poniedziałek).
24. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 100 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do Rankingu Gry.
25. UWAGA: wszystkie wyniki w Grze uzyskane przez graczy przed rozpoczęciem Konkursu, a więc przed godziną 10:00 w dniu 16.10.2023 r nie wliczają się do Rankingu Konkursu. Wyniki takie zostaną usunięte z Rankingu Gry o godzinie 10:00 16.10.2023 r.

## Nagrody

26. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:
  - a. Miejsce 1 w Rankingu: 30 Szans w programie lojalnościowym PREZENTY ZA PARAGONY dostępnym w Aplikacji;
  - b. Miejsce 2 w Rankingu: 24 Szans w programie lojalnościowym PREZENTY ZA PARAGONY dostępnym w Aplikacji;

- c. Miejsce 3 w Rankingu: 15 Szans w programie lojalnościowym PREZENTY ZA PARAGONY dostępnym w Aplikacji;
- d. Miejsca od 4 do 100 w Rankingu: 6 Szanse w programie lojalnościowym PREZENTY ZA PARAGONY dostępnym w Aplikacji.
- 27. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 06 listopada 2023 r.
- 28. O Wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji - jego wynik i zajęte miejsce w rankingu będą widoczne po godzinie 20:00, 06 listopada 2023 r.
- 29. Nagroda (punkty - Szanse w programie lojalnościowym) zostaną dodane do konta Uczestnika najpóźniej do dnia 13 listopada 2023 r.
- 30. Nagrody zostaną przekazane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
- 31. 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

- 32. Do zagrania w Grze, wymagana jest rejestracja Uczestnika w Aplikacji.
- 33. 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).
- 34. Współadministratorami danych osobowych Uczestników są spółki:
  - a. EPP PROPERTY MANAGEMENT sp. z o.o. z siedzibą w Kielcach, adres: ul. Świętokrzyska 20, 25-406 Kielce, oraz
  - b. 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”).
- 35. 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

- 36. 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+.

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

38. 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

39. 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, sfalszowane itp.), Komisja decyduje o wykluczeniu danego Uczestnika z udziału w Akcji, a Uczestnik traci prawo do otrzymania Nagrody.

40. 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.

41. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości co do zasad lub warunków określonych w Regulaminie, Uczestnik może przestać Organizatorowi wiadomość na adres e-mail: [biuro@mallpromo.pl](mailto:biuro@mallpromo.pl), a Organizator odpowie na taką wiadomość w terminie 7 (siedmiu) dni roboczych od jej otrzymania.

42. Uczestnik może zgłaszać do Organizatora wszelkie reklamacje dotyczące Akcji. Prawo do składania reklamacji, przysługuje od dnia rozpoczęcia Akcji do dnia 31 sierpnia 2023 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](mailto: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 przestać 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.

43. 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 galeriaolimpia.pl oraz w Aplikacji. W szczególności Organizator ma prawo do powiększenia puli dostępnych nagród oraz do wydłużenia okresu Akcji.
44. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Akcji, przesyłając stosowaną wiadomość email - na adres: [biuro@mallpromo.pl](mailto:biuro@mallpromo.pl).
45. Jeżeli nie określono inaczej w niniejszym Regulaminie, Uczestnik może komunikować się z Organizatorem drogą elektroniczną, pod adresem [biuro@mallpromo.pl](mailto:biuro@mallpromo.pl).
46. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się postanowienia obowiązujących przepisów prawa polskiego.
47. Wszystkie spory wynikające z realizacji zobowiązań w związku z Akcją będą rozwiązywane przez właściwy sąd cywilny.