

**Regulamin Gry pod nazwą
„MEMORY CHALLENGE” prowadzonej dla klientów sieci sklepów Biedronka**

§ 1 Nazwa Gry

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się Gra pod nazwą „MEMORY CHALLENGE” (zwaną dalej także Grą) organizowana na stronie internetowej dootidonutsmemo.pl dla klientów sieci sklepów Biedronka. Gra zostanie przeprowadzona na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w strefie czasowej środkowoeuropejskiej.
2. Organizator Gry „MEMORY CHALLENGE” oświadcza, że niniejsza Gra nie jest loterią fantową, loterią promocyjną, ani też żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie o grach hazardowych z dnia 19 listopada 2009 r.
3. Organizator Gry oświadcza, że wynik Gry nie jest zależny od przypadku. Gra oparta jest na umiejętnościach pamięciowych i spostrzegawczości uczestników, a ostateczny wynik zależy od umiejętności i strategii graczy.
4. Gra jest przeprowadzana w związku z promocją marki Fundatora.

§ 2 Organizator

1. Organizatorem Gry jest Grzegorz Kańduła, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Amooco Grzegorz Kańduła we Wrocławiu (53-111), przy ulicy Ślężnej 146/148, posiadającą numer identyfikacji podatkowej (NIP): 753-215-35-12 oraz statystyczny REGON: 020845503, zwaną dalej „**Organizatorem**”.
2. Zlecającym Grę oraz Fundatorem nagród w Grze „MEMORY CHALLENGE” jest firma STOKSON Sp. J. Henryk Stokłosa i Wspólnicy z siedzibą w Chorzowie (41-500), przy ulicy Stacyjnej 1, zwana dalej „**Fundatorem**”.

§ 3 Postanowienia ogólne

1. Gra „MEMORY CHALLENGE” rozpocznie się w dniu 20.05.2024 o godzinie 0:00:01, a zakończy się w dniu 7.06.2024 o godzinie 23:59:59.
2. Nadzór nad prawidłowością urządzenia i przeprowadzenia Gry sprawuje Komisja, powołana przez Organizatora.
3. Gra „MEMORY CHALLENGE” organizowana jest wyłącznie dla klientów sklepów sieci Biedronka.

§ 4 Uczestnicy Gry

1. Udział w Grze jest dobrowolny i mogą w niej wziąć udział pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mające miejsce zamieszkania

na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz osoby w wieku powyżej 13. roku życia, na których udział w Grze wyraził zgodę ich przedstawiciel ustawowy, posiadające urządzenie multimedialne (komputer, smartfon) z dostępem do Internetu, a także korzystające z **aktualnej** wersji przeglądarki internetowej Chrome, Safari, Firefox lub Microsoft Edge, które umożliwiają uczestnictwo w Grze.

2. Uczestnikami Gry nie mogą być pracownicy i członkowie rodziny pracowników Organizatora i Fundatora.
3. Przez członków rodziny, o których mowa w ust. 2, rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków i zstępnych rodzeństwa, rodziców i rodzeństwo małżonków oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

§ 5 Przebieg Gry

1. Do wzięcia udziału w Grze uprawnia zakup 3 produktów marki Dooti Donuts w tym minimum jednego donuta **Trzej Królowe** (zwanymi dalej „Produktami Promocyjnymi”), a następnie skuteczne dokonanie zgłoszenia udziału w Grze oraz spełnienie pozostałych postanowień Regulaminu.
2. Sprzedaż Produktów Promocyjnych rozpoczyna się w dniu 20 maja 2024 r. o godzinie 00:01 i trwa do 7 czerwca 2024. do godziny 23:59. Poza tym okresem Produkty Promocyjne są dostępne w sprzedaży, jednak ich zakup nie uprawnia do udziału w Grze.
3. Gra „MEMORY CHALLENGE” podzielona jest na 19 (słownie: dziewiętnaście) dziennych etapów począwszy od dnia 20.05.2024.
4. Każdy etap dzienny Gry rozpoczyna się o godzinie 00:00:01 danego dnia i trwa do godziny 23:59:59 tego samego dnia. Dokładny wykaz etapów stanowi załącznik 1 do niniejszego regulaminu. Każdy etap Gry ma dzienny zestaw dwudziestu kafli (dziesięciu par), a celem Uczestnika jest odnalezienie wszystkich par kafli w jak najkrótszym czasie. Odnalezienie pary kafli polega na tym, że dwa kafle o tym samym oznaczeniu zostaną odślonięte przez Uczestnika bezpośrednio jeden po drugim.
5. Gra przeprowadzona zostanie na stronie internetowej dootidonutsmemo.pl, na której to Uczestnik będzie uprawniony do wzięcia udziału w Grze w ramach danego etapu dziennego i nabędzie możliwość zdobycia w etapach od pierwszego do osiemnastego etapu jednej z pięciu nagród tego etapu, a w etapie dziewiętnastym jednej z dziesięciu nagród tego etapu .
6. Aby wziąć udział w Grze i otrzymać możliwość zdobycia nagrody w jednym z 19 etapów dziennych, Uczestnik powinien spełnić łącznie wszystkie warunki określone w § 4 oraz wykonać następujące czynności:
 - a) dokonać w dowolnym sklepie sieci Biedronka na terenie Polski **jednorazowo** zakupu Produktów Promocyjnych tzn. 3 produktów marki Dooti Donuts w tym minimum jednego donuta Trzej Królowie w dniach 20.05-7.06.2024. Zakup Produktów Promocyjnych musi być potwierdzony jednym dowodem zakupu – paragonem fiskalnym/fakturą;
 - b) w wybranym dniu trwania Gry wejść na stronę internetową Gry, zaakceptować regulamin Gry

- c) zainicjować swój udział w Grze poprzez podanie niezbędnych danych osobowych takich jak: imię, nazwisko, adres e-mail, dodanie numeru i zdjęcia paragonu oraz przyciśnięcie przycisku „Start”, znajdującego się na ekranie urządzenia multimedialnego (komputera lub smartfona). Od momentu naciśnięcia przycisku „Start” Uczestnikowi jest liczony czas udziału w Grze.
- d) odkryć i dopasować do siebie na planszy spośród ułożonych dwudziestu zakrytych kafli po dwa kafle zawierające identyczne obrazki w jak najkrótszym czasie. Uczestnik może odkrywać kafle, klikając na nie myszką lub dotykając ich na ekranie. Uczestnik klika na dwa kafle bezpośrednio po sobie, aby je odkryć. Kafle odkryte przez Uczestnika GRY pozostaną odkryte przez jedną sekundę, aby mógł on zapamiętać ich położenie. Jeśli dwa odkryte jeden po drugim kafle tworzą parę (zawierają identyczny obrazek), pozostają na stałe odkryte na planszy. Jeśli kafle nie tworzą pary (nie zawierają identycznych obrazków) zostają ponownie zakryte. Za każdą nieudaną próbę (czyli odkrycie dwóch niepasujących do siebie kafli), Uczestnikowi doliczanych jest do czasu wykonania zadania dziesięć sekund karnych.
7. Celem gry jest odnalezienie wszystkich 10 par identycznych obrazków na kafelkach poprzez odkrycie ich w jak najkrótszym czasie.
8. Po odkryciu wszystkich podwójnych kafli Uczestnik otrzyma na ekranie swojego urządzenia informację o zakończeniu gry.
9. Po zakończeniu gry wyniki są automatycznie zapisywane i klasyfikowane według czasu. Pięciu uczestników z najlepszymi czasami od etapu pierwszego do etapu osiemnastego, czyli u których suma czasu wykonywania zadania i doliczonych sekund karnych będzie najkrótsza zostaje uznanych za zwycięzców danego etapu. Natomiast dziesięciu uczestników z najlepszymi czasami etapu dziewiętnastego, czyli u których suma czasu wykonywania zadania i doliczonych sekund karnych będzie najkrótsza zostaje uznanych za zwycięzców tego etapu.
10. Aby wziąć udział w Grze i w rankingu Uczestników i otrzymać jedną z pięciu nagród przyznawanych w danym etapie dziennym Uczestnik musi podać swoje imię, nazwisko, adres mailowy, podać numer dowodu zakupu i zdjęcie dowodu zakupu.
11. Ranking Uczestników, którzy zdobędą najlepsze czasy publikowany będzie na stronie internetowej dootidonutsmemo.pl następnego dnia roboczego po zakończonym etapie dziennym GRY do godziny 11:00. Terminy publikacji rankingów poszczególnych etapów dziennych jest wskazany w załączniku nr 2.
12. Nie więcej niż pięciu Uczestników Gry, którzy w danym etapie dziennym od 1 do 18 uzyskają najlepsze czasy i spełnią pozostałe warunki Regulaminu, otrzyma nagrody rzeczowe przewidziane przez Organizatora i Fundatora. Nie więcej niż dziesięciu Uczestników Gry, którzy w 19 etapie dziennym uzyskają najlepsze czasy i spełnią pozostałe warunki Regulaminu otrzyma nagrody rzeczowe przewidziane przez Organizatora i Fundatora.
13. Dowód zakupu (paragon fiskalny/faktura) potwierdza zakup Produktów Promocyjnych, jeżeli spełnia następujące warunki:

- a) jest czytelny, autentyczny i pochodzi ze sklepu sieci: Biedronka, którego nazwa i adres znajdują się na dowodzie zakupu i są możliwe do odczytania;
 - b) nie jest uszkodzony i nie budzi wątpliwości co do zawartych w nim treści czy jego autentyczności, w szczególności nie jest naderwany, rozmazany, niewyraźny, jak też nie stanowi połączenia dwóch różnych paragonów/faktur;
 - c) na liście zakupów na paragonie/fakturze jest słowo lub oznaczenie pozwalające stwierdzić, iż zakup dotyczy 3 Produktów Promocyjnych marki Dooti Donuts w tym minimum jednego donuta Trzej Królowie upoważniających do udziału w Grze;
 - d) data i godzina wystawienia paragonu/faktury przypada w przewidzianym Regulaminem czasie dokonywania Zgłoszeń określonym w § 3 ust. 1 Regulaminu oraz przed wystaniem Zgłoszenia.
14. W razie utraty lub zniszczenia dowodu zakupu Uczestnik traci prawo do udziału w Grze i nie przysługują mu żadne roszczenia z tego tytułu wobec Organizatora.
15. Jeden dowód zakupu można zgłosić w Grze tylko jeden raz.
16. Uczestnik może wziąć udział w Grze tylko jeden raz w każdym z etapów Gry. Każdorazowo spełnione muszą zostać warunki określone w Regulaminie (tzn. m.in., że podstawą każdego Zgłoszenia jest osobny, **unikalny** dowód zakupu tj. paragon/faktura). Organizator zastrzega też, że w każdym z 19 etapów dziennych jeden uczestnik może otrzymać tylko jedną nagrodę, a we wszystkich etapach dziennych łącznie nie więcej niż 2 nagrody. Po wyczerpaniu dopuszczalnej puli przyznanych nagród dla jednego uczestnika, uczestnik ten nie jest klasyfikowany w kolejnych rankingach. W razie zajęcia dwóch lub więcej miejsc wśród pięciu najlepszych wyników danego etapu dziennego uczestnik uzyskuje jedynie prawo do najwyższej nagrody. W razie uzyskania miejsc wśród pięciu najlepszych wyników poszczególnych etapów dziennych więcej niż dwa razy w całej Grze, Uczestnik uzyskuje jedynie prawo do dwóch nagród wygranych najwcześniej.
17. Jeden paragon stanowi podstawę do dokonania zgłoszenia udziału w Grze tylko przez jedną osobę i tylko jeden raz. Jeśli na podstawie tego samego numeru paragonu/faktury dokonywane będzie więcej niż jedno zgłoszenie, osobie dokonującej kolejnego zgłoszenia, wyświetli się komunikat informujący o już zgłoszonym numerze paragonu i Uczestnik ten nie będzie mógł kontynuować Gry na podstawie tego zgłoszenia i z tym numerem paragonu/faktury.
18. Zgłoszenia niekompletne lub nieprawidłowe są nieważne.
19. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o dotarciu Zgłoszenia do Organizatora, należy przez to rozumieć wpływ Zgłoszenia poprzez stronę dootidonutsmemo.pl.
20. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Grze przez Uczestnika, który ma nieaktualną przeglądarkę, zablokowany obsługę JavaScript. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za wydłużenie się czasu wykonania zadania wynikające z okoliczności, na które nie miał wpływu, np. zwolnienie prędkości przesyłu danych drogą internetową.
21. Przedstawiciele Organizatora mają prawo do usunięcia zgłoszenia z Gry, jeśli stwierdzą, że zgłoszenia do Gry dokonywane są automatycznie za pomocą systemów

informatycznych, programów lub skryptów mających na celu obejście zasad Gry, a tym samym wpłynięcie na jej wynik. Organizator ma również prawo do dyskwalifikacji osób, które wielokrotnie dokonują zgłoszeń w Grze na podstawie nieprawidłowych dowodów zakupu załączanych do zgłoszenia udziału w Grze.

§ 6 Nagrody i ich przyznawanie

1. Nagrodami w Grze są:

- a) za zajęcie pierwszego miejsca w każdym z pierwszych **18 etapów** dziennych – podwójny bilet na Festiwal Ekipy w Krakowie na strefę GOLDEN CIRCLE w dniu 16.06.2024 o wartości 458 złotych (słownie: czterysta pięćdziesiąt osiem złotych). Każdemu z Uczestników, którzy zajmą pierwsze miejsce w danym etapie dziennym dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 458 złotych, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w Grze nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.
- b) za zajęcie drugiego, trzeciego, czwartego, piątego miejsca w każdym z pierwszych **18 etapów** – po jednym KING BOX Trzech Króli x Dooti Donuts o wartości 115 złotych (słownie: sto piętnaście złotych). Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 115 złotych, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w GRZE nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.
- c) za zajęcie pierwszego, drugiego, trzeciego, czwartego, piątego i szóstego miejsca w **19 etapie** dziennym w dniu **7.06.2024** – podwójny bilet na Festiwal Ekipy w Krakowie na strefę GOLDEN CIRCLE w dniu 16.06.2024 o wartości 458 złotych (słownie: czterysta pięćdziesiąt osiem złotych). Każdemu z Uczestników, którzy zajmą miejsce od pierwszego do szóstego w tym etapie dziennym dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 458 złotych, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w Grze nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.
- d) za zajęcie siódmego, ósmego, dziewiątego i dziesiątego miejsca w **19 etapie** dziennym w dniu **7.06.2024** - KING BOX Trzech Króli x Dooti Donuts o wartości 115 złotych (słownie: sto piętnaście złotych). Każdemu z Uczestników, który zajmie miejsce od siódmego do dziesiątego w tym etapie dziennym dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 115 złotych, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób

fizycznych od przekazanych w GRZE nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.

2. Wyboru zwycięzców nagród w etapach dziennych w oparciu o zapisy Regulaminu dokona Jury, składające się z przedstawicieli Organizatora, w składzie 3-osobowym (zwane dalej: „Jury”).
3. Uczestnikowi, który stał się Zwycięzcą nagrody, nie przysługuje prawo przeniesienia prawa do nagrody na osobę trzecią.
4. O wygranej w Grze Zwycięzcy poszczególnych etapów dziennych powiadomieni zostaną drogą mailową na wskazany przez Uczestnika podczas udzielania odpowiedzi adres e-mail Wiadomość zostanie wysłana do Zwycięzców drogą elektroniczną w terminie do 3 dni roboczych od daty publikacji rankingu Uczestników danego etapu dziennego na stronie internetowej Gry.
5. W wiadomości mailowej informującej o wygranej Zwycięzcy zostaną poproszeni o wypełnienie formularza dostępnego online pod adresem laureaci.amooco.com.
6. Formularz online zawiera: dane do wypełnienia przez Zwycięzcę, tj. dane osobowe konieczne do weryfikacji i realizacji prawa do Nagrody: imię, nazwisko, adres e-mail, a także numery wszystkich Dowodów Zakupu zgłoszonych przez Uczestnika w Grze, które Uczestnik powinien dołączyć do Formularza online, ponadto oświadczenia Uczestnika wraz z informacją dotyczącą przetwarzania danych osobowych Uczestnika.
7. Uczestnik powinien wypełnić Formularz online oraz dołączyć do niego zdjęcie lub skany Dowodu Zakupu/Dowodów Zakupu potwierdzających zakup Produktów Promocyjnych, zgodnie z pkt 6 powyżej, w terminie **3 dni kalendarzowych** od daty otrzymania wiadomości e-mail informującej o wygranej.
8. Jeśli Zwycięzca nie prześle danych niezbędnych do wydania nagrody w terminie, o którym mowa w § 6 ust. 7 Regulaminu, lub prześle dane niepełne, oznacza to, iż rezygnuje z prawa do nagrody.
9. Nagrody niewydane w Grze pozostają do dyspozycji Organizatora.
10. Podlegające wydaniu nagrody I stopnia zostaną wydane do dnia 15.06.2024.
11. Podlegające wydaniu nagrody II stopnia zostaną wydane do dnia 30.07.2024.

§ 7 Postępowanie reklamacyjne

1. Każdy Uczestnik Gry lub osoba go reprezentująca może w związku z przeprowadzeniem i uczestnictwem w Grze zgłosić reklamację w formie pisemnej na adres Organizatora Gry.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dane kontaktowe (np. numer telefonu, e-mail), dokładny adres Uczestnika, wskazanie powodu reklamacji oraz roszczenia. Reklamacja powinna być przesłana listem poleconym na adres

korrespondencyjny Organizatora: Amooco Agency, ul. Ślężna 146/148, 53-111 Wrocław. Reklamacja powinna wpłynąć do siedziby Organizatora najpóźniej do dnia 15 czerwca 2024 r. Reklamacje otrzymane przez Organizatora po tej dacie nie będą podlegały rozpatrzeniu.

3. Reklamacje rozpatrywane będą przez Jury w terminie 14 (słownie: czternastu) dni od daty ich otrzymania przez Organizatora.
4. Uczestnik zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji Jury przez Organizatora listem poleconym na adres podany w pisemnej reklamacji-

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej: dootidonutsmemo.pl
2. Informacje o Grze dostępne będą w czasie jej trwania:
 - a) w siedzibie Organizatora,
 - b) na stronie internetowej Gry:
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmian niniejszego Regulaminu w każdym czasie, bez podania przyczyny, przy zastosowaniu odpowiednich form informacji i zawiadomień Uczestników Gry. Zmiany w Regulaminie nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników Gry.

Załączniki:

ZAŁĄCZNIK nr 1

WYKAZ ETAPÓW DZIENNYCH GRY „MEMORY CHALLENGE”

1. ETAP I – 20.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 20.05.2024 GODZ. 23:59:59
2. ETAP II – 21.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 21.05.2024 GODZ. 23:59:59
3. ETAP III – 22.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 22.05.2024 GODZ. 23:59:59
4. ETAP IV – 23.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 23.05.2024 GODZ. 23:59:59
5. ETAP V – 24.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 24.05.2024 GODZ. 23:59:59
6. ETAP VI – 25.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 25.05.2024 GODZ. 23:59:59
7. ETAP VII – 26.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 26.05.2024 GODZ. 23:59:59
8. ETAP VIII – 27.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 27.05.2024 GODZ. 23:59:59
9. ETAP IX – 28.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 28.05.2024 GODZ. 23:59:59
10. ETAP X – 29.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 29.05.2024 GODZ. 23:59:59
11. ETAP XI – 30.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 30.05.2024 GODZ. 23:59:59
12. ETAP XII – 31.05.2024 GODZ. 00:00:001 – 31.05.2024 GODZ. 23:59:59
13. ETAP XIII – 1.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 1.06.2024 GODZ. 23:59:59
14. ETAP XIV – 2.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 2.06.2024 GODZ. 23:59:59
15. ETAP XV – 3.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 3.06.2024 GODZ. 23:59:59

16. ETAP XVI – 4.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 4.06.2024 GODZ. 23:59:59
17. ETAP XVII – 5.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 5.06.2024 GODZ. 23:59:59
18. ETAP XVIII – 6.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 6.06.2024 GODZ. 23:59:59
19. ETAP XIX – 7.06.2024 GODZ. 00:00:001 – 7.06.2024 GODZ. 23:59:59

ZAŁĄCZNIK nr 2

TERMIN PUBLIKACJI RANKINGÓW POSZCZEGÓLNYCH ETAPÓW DZIENNYCH GRY „MEMORY CHALLENGE”

1. ETAP I – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 21.05.2024
2. ETAP II – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 22.05.2024
3. ETAP III – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 23.05.2024
4. ETAP IV – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 24.05.2024
5. ETAP V – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 27.05.2024
6. ETAP VI – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 27.05.2024
7. ETAP VII – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 27.05.2024
8. ETAP VIII – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 28.05.2024
9. ETAP IX – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 29.05.2024
10. ETAP X – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 31.05.2024
11. ETAP XI – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 31.05.2024
12. ETAP XII – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 3.06.2024
13. ETAP XIII – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 3.06.2024
14. ETAP XIV – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 3.06.2024
15. ETAP XV – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 4.06.2024
16. ETAP XVI – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 5.06.2024
17. ETAP XVII – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 6.06.2024
18. ETAP XVIII – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 7.06.2024
19. ETAP XIX – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 10.06.2024

KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH UCZESTNIKÓW GRY

1. Na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 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”, Dz. Urz. UEL119 z 4.05.2016 r. str. 1, dalej: „RODO”), informujemy, że administratorami danych osobowych Uczestników GRY jest:

1) AMOOCO Grzegorz Kańduła z siedzibą we Wrocławiu, ul. Ślężna 146/148, 53-111 Wrocław,

2. Dane osobowe Uczestnika są przetwarzane w następujących celach:

a) w celu związanym z organizacją GRY, tj. w celu przyjmowania Zgłoszeń do GRY, ustalenia prawa danego Uczestnika do uzyskania nagrody, wydania nagrody, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji oraz wykonania obowiązków prawnych, wynikających z przepisów prawa ciążących na Organizatorze w związku z urządzeniem GRY, w tym obowiązków podatkowych i sprawozdawczych wobec organów Państwa, tj. w celu realizacji obowiązków prawnych ciążących na administratorze danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO);

b) w celu obrony przed ewentualnymi roszczeniami Uczestników, tj. w prawnie uzasadnionym interesie, realizowanym przez administratora danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

3. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników Gry odbywa się zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami.

4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w GRZE.

5. Uczestnikowi przysługuje:

- prawo dostępu do podanych danych osobowych,
- prawo żądania sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania podanych danych osobowych,
- prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania podanych danych osobowych,
- prawo żądania przenoszenia podanych danych osobowych.

6. Uczestnik może w dowolnym momencie wnieść sprzeciw wobec przetwarzania jego danych osobowych bezpośrednio do administratora danych osobowych na adres e-mail: odo@amooco.com.

7. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

8. Dane osobowe Uczestnika mogą być przekazane przez administratora danych osobowych – Amooco Grzegorz Kańduła – podmiotom współpracującym z nim w zakresie realizacji jego ww. celów, w tym świadczącym dla niego usługi serwisowe oraz wsparcia technicznego dla aplikacji, systemów informatycznych i/lub serwisu www, w których gromadzone są dane osobowe Uczestników Gry, podmiotom realizującym wykonanie nagrody, podmiotom świadczącym usługi pocztowe/kurierskie w celu doręczenia nagród, a także podmiotom obsługującym Organizatora GRY prawnie i księgowo.

9. W przypadku administratora danych osobowych – Amooco Grzegorz Kańduła – dane osobowe Uczestników będą przechowywane do czasu wygaśnięcia ewentualnych roszczeń Uczestników, które są związane z Grą Dane osobowe laureatów mogą być jednak przechowywane w okresie przewidzianym dla celów sprawozdawczości, wymaganej przepisami prawa.

10. Administrator danych osobowych nie korzysta z systemów służących do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, dotyczących przetwarzania danych, w tym profilowania.