

Regulamin Konkursu „Przygody Cuksa”

1. Organizatorem Konkursu „Przygody Cuksa” jest Above Awards Sp z o.o., ul. Szablowskiego 3/LU IV, 30-127 Kraków.
2. Konkurs skierowany jest do osób, które wezmą udział w grze „Przygody Cuksa” (dalej Gra) dostępnej na stronie internetowej <https://galeriaecho.app/> zwanej dalej Stroną lub Aplikacją.
3. Konkurs ogłaszany i prowadzony jest poprzez środki masowego przekazu tj. Internet na stronie nie wymagającej rejestracji (Strona) zatem zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami nagrody w Konkursie są zwolnione z podatku dochodowego.
4. Konkurs trwa od godziny 10:00 w dniu 13.12.2019r. do godziny 20:00 w dniu 27.12.2019r.
5. Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „Przygody Cuksa” dostępnej na stronie internetowej <https://galeriaecho.app/> zwanej dalej Stroną lub Aplikacją

Zasady Gry

6. Gracz kieruje „Cuksem” i jego zadaniem jest dojście do końca planszy w jak najkrótszym czasie.
7. Gra kończy się, gdy Cuks traci wszystkie 20 istnień lub gdy gracz dojdzie do końca planszy.
8. Gdy Gra skończy się z powodu wyczerpania istnień „Cuksa” Wynik nie jest zapisywany do rankingu.
9. Zbierając cukierki gracz uzyskuje punkty. Punkty są odejmowane za każde stracone istnienie „Cuksa”.

Ranking

10. 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.
11. Pozycja w rankingu zależy od ilości uzyskanych punktów (im więcej punktów, tym wyższa pozycja).
12. Gdy dwóch lub więcej uczestników ma tę samą liczbę punktów o ich wzajemnej pozycji w rankingu decyduje czas do ukończenia Gry (im krótszy czas tym wyższa pozycja w Rankingu).
13. Jeśli dwóch lub więcej uczestników osiągnie tę samą liczbę punktów w tym samym czasie o ich pozycji w Rankingu decyduje data uzyskania tego wyniku - im wcześniejsza data tym wyżej jest uczestnik w Rankingu
14. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 27-go grudnia 2019r.

15. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 100 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do Rankingu Gry.
16. UWAGA: wszystkie wyniki w Grze uzyskane przez graczy przed rozpoczęciem Konkursu, a więc przed godziną 10:00 w dniu 13.12.2019 nie wliczają się do Rankingu Konkursu. Wyniki takie zostaną usunięte z Rankingu Gry o godzinie 10:00 13.12.2019r.

Nagrody

17. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:
 - a. 1 miejsce w Rankingu: karta podarunkowa o wartości 1000zł
 - b. Miejsca 2-6: karta podarunkowa o wartości 500zł
 - c. Miejsca 7-18: karta podarunkowa o wartości 200zł
 - d. Miejsca 19-48: karta podarunkowa o wartości 100zł
 - e. Miejsca 49-56: karta podarunkowa o wartości 50zł
18. Miejsca od 57 do 100 nie są premiowane nagrodą.
19. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 27-go grudnia 2019r.
20. O Wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji, w której na liście rankingowej w Urządzeniu wygrywającego Uczestnika pojawi się unikalny kod odbioru wygranej.
21. Nagrodę będzie można odebrać w Punkcie Informacyjnym Galerii Echo od 28-go grudnia do 10-go stycznia 2020r. do godziny 20:00. Wygrane nie odebrane w tym terminie przechodzą na rzecz Organizatora.
22. Przy odbiorze Wygranej należy okazać wyświetlany w Aplikacji Unikalny kod odbioru wygranej.

Dane osobowe

23. Udział w Konkursie wymaga zalogowania jedną z metod dostępnych w Aplikacji tzn. za pomocą konta Google, konta Facebook lub SMS.
24. Przed rozpoczęciem Gry odbierana jest od Uczestnika zgoda na przetwarzanie danych osobowych.
25. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator - Above Awards Sp z o.o., ul Szablowskiego 3/LU IV 30-127 Kraków, adres e-mail: biuro@aboveawards.pl. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu i wydaniem nagród, przez czas trwania Konkursu oraz czas niezbędny do obsługi ewentualnych roszczeń oraz czas nieokreślony po tym terminie. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c) Rozporządzenia 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 nie będą profilowane. Uczestnicy Konkursu mają prawo dostępu do treści swoich danych osobowych, ich sprostowania/ uzupełnienia/ usunięcia, jak też prawo do ograniczenia bądź wyrażenia sprzeciwu w kwestii przetwarzania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne dla prawidłowego przeprowadzenia Konkursu, wydania

nagrody i ewentualnego złożenia i rozpatrzenia reklamacji. Uczestnik Konkursu ma prawo wniesienia skargi w zakresie ochrony danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.

Postanowienia końcowe

26. Wszelkie reklamacje można składać w formie elektronicznej (e-mail) na adres biuro@aboveawards.pl do dnia 14-go stycznia 2020r.
27. W reklamacji należy podać imię i nazwisko, nick wpisany przy zapisywaniu wyniku do rankingu, opis zdarzenia, jego datę oraz jasny opis żądania z jakim występuje reklamujący.
28. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie do 14 dni od daty wpłynięcia.
29. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie w trakcie trwania Konkursu.
30. Wyniki Uczestnika w Konkursie przywiązane są do jego identyfikatora zapisanego w ciasteczku (pliku Cookie) przeglądarki przy pierwszym uruchomieniu Gry. Z tego powodu widoczne są tylko wtedy, gdy Gra uruchamiana jest na tym samym urządzeniu i poprzez tę samą przeglądarkę. Zalecamy zatem aby Uczestnik w trakcie Konkursu wchodził na stronę galeriaecho.app zawsze z tego samego urządzenia i w tej samej przeglądarce internetowej. W przeciwnym wypadku, a także w wypadku, gdy przeglądarka nie zapisuje plików Cookie (gdy są one wyłączone lub gdy przegląda stronę w trybie Incognito) wyniki uzyskane przez Uczestnika mogą zostać stracone. Nie dotyczy to sytuacji opisanej w art. 30 Regulaminu, czyli gdy uczestnik bierze udział w grze jako zalogowany w Aplikacji. W tym wypadku jego wyniki są dowiązane do jego loginu w Aplikacji i będą się pojawiały w dowolnej przeglądarce i na dowolnym urządzeniu na którym uczestnik zaloguje się w ten sam sposób.