

REGULAMIN KONKURSU „ŁAP DYNIE”
prowadzonego w dniach od 27 października do 11 listopada 2023
w Galerii Handlowej Echo w Kielcach

§ 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 Echo, położona przy ul. Świętokrzyskiej 20, 25-406 w Kielcach.
 - c) Aplikacja – aplikacja mobilna dostępna pod nazwą „Klub Galerii Echo” w sklepach Appstore i Google Play, lub na stronie internetowej <https://galeriaecho.online/> zwana dalej „Aplikacją” lub „App”.
 - d) Klub Galerii Echo – Program Punktowy Galerii jest działaniem marketingowo-promocyjnym realizowanym w wybranych sklepach i placówkach handlowo-usługowych Galerii poprzez Aplikację.
 - e) Nagroda – korzyść, którą Uczestnik ma szansę uzyskać biorąc udział w Grze „ŁAP DYNIE”, na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.
 - f) Uczestnik – osoba biorąca udział w Konkursie.
 - g) Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „ŁAP DYNIE” dostępnej w aplikacji Klub Galerii Echo.
 - h) Czas trwania Konkursu – Konkurs z Grą rozpoczyna się 27 października 2023 r. o godz. 12:00 i kończy 11 listopada 2023 r. o godz. 20:00. Wyzwanie Konkursowe trwa 16 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 będzie prowadzony pod nazwą „ŁAP DYNIE” – zwany dalej „Konkursem”.
 3. Konkurs organizowany jest za zgodą, na zlecenie i na rzecz spółki EPP RETAIL – GALERIA ECHO Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-673), ul. Konstruktorska 12A, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000474052, która jest jednocześnie fundatorem nagród w Konkursie (dalej: „Zleceniodawca”).
 4. Regulamin jest dostępny nieodpłatnie w czasie trwania Konkursu – w dniach od 27 października do 11 listopada 2023, w aplikacji mobilnej Klubu Galerii Echo, na stronie internetowej aplikacji <https://galeriaecho.online/>, a także na stronie internetowej Galerii Echo <https://www.galeriaecho.pl/pl/home/>.
 5. Konkurs skierowany jest do osób, które są zainteresowane udziałem w grze „ŁAP DYNIE” (zwaną dalej „Grą”) dostępnej w aplikacji Klub Galerii Echo lub pod adresem: <https://galeriaecho.online/>, zwaną dalej „Aplikacją”, oraz spełniają warunki bycia Uczestnikiem zgodnie z niniejszym Regulaminem.
 6. 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.).
 7. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 kodeksu cywilnego.

8. Uczestnik może wziąć udział w Wyzwaniu Konkursowym, które rozpoczyna się o 12:00 w dniu 27 października 2023 r. i kończy się o godz. 20:00 w dniu 11 listopada 2023 r.
9. Wydanie Nagród odbywa się w terminach określonych w § 6 ust. 3-6 Regulaminu, a reklamacje mogą być zgłaszane zgodnie z § 7 ust. 1-5 Regulaminu.

§ 2 – WARUNKI UCZESTNICTWA W AKCJI

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 Echo w Kielcach, członkowie zarządu, pełnomocnicy oraz pracownicy, odpowiednio Organizatora Konkursu, Administracji i Właściciela Galerii Echo w Kielcach, Administratora oraz Spółek powiązanych kapitałowo z Administratorem, punktów handlowych, usługowych i gastronomicznych, znajdujących się na terenie Galerii Echo, ochrony, serwisu sprzątającego i technicznego Galerii Echo, firm zaangażowanych bezpośrednio w przeprowadzenie Konkursu Promocyjnego, 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) posiada konto w Aplikacji;
 - b) posiada minimum 100 Echocentów w Klubu Galerii Echo;
 - c) wymienia 100 Echocentów na 10 gier.
2. Wymiana Echocentów na szanse do gry dokonuje się, gdy Uczestnik w oknie aplikacji pod informacją: „Wymień Echocenty na szanse” kliknie w przycisk „Ok”.
3. Gdy Uczestnik chce zagrać w grę, ale nie posiada minimum 100 Echocentów w Klubie Galerii Echo, w oknie aplikacji pojawia się informacja: „Brakuje Ci Echocentów w Programie, aby odebrać wybraną liczbę szans.”
4. Gra polega na tym, że Uczestnik biegnie przez ponury tunel pełen niebezpiecznych duchów, nietoperzy i kościotrupów.
5. Wynikiem gry jest dystans jaki przebiegnie uczestnik.

6. Podczas maratonu Uczestnik gromadzi dynie, które pozwalają mu dokonywać zakupów w sklepie. Stan zgromadzonych dyń wyświetlana jest w lewym górnym rogu zarówno w wersji desktop jak i mobilnej.
7. 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).
8. 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).
9. Uczestnik podczas maratonu w potwornym labiryncie może zbierać następujące artefakty ułatwiające grę:
 - a) Serce – zwiększa liczbę żyć;
 - b) Pochodnie – dodatkowa pochodnia w arsenale Uczestnika;
 - c) Magnes – Umożliwia szybkie zebranie dyń (przyciąga je);
 - d) But – Zapewnia większą prędkość biegu i niezniszczalność.
10. W prawym górnym rogu zarówno w wersji desktop jak i mobilnej znajduje się ikona sklepu.
11. Za posiadanie określonej ilości dyń Uczestnik może zakupić w sklepie artefakty lub rozszerzyć ich moce, których działanie opisane są w niniejszym paragrafie, w ustawie 9, a poniżej opisane są zasady ich zakupu:
 - a) Serce – Uczestnik może posiadać najwięcej 10 żyć, a zakup jednego wymaga 120 dyń;
 - b) Pochodnia – do zakupu potrzebne jest 20 dyń;
 - c) But – wymieniając 40 dyń zyskuje się wydłużenie czasu trwania tego artefaktu. Dodatkowa moc działa w momencie, gdy dany artefakt uda nam się zdobyć podczas maratonu. Uczestnik może zakupić dodatkową moc jedynie 5 razy;
 - d) Magnes - wymieniając 40 dyń zyskuje się wydłużenie czasu trwania tego artefaktu. Dodatkowa moc działa w momencie, gdy dany artefakt uda nam się zdobyć podczas maratonu. Uczestnik może zakupić dodatkową moc jedynie 5 razy.

§ 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.
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 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.

4. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 11 listopada 2023 r (sobota).
5. 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:
 - a) Miejsca od 1 do 5 w Rankingu: karta podarunkowa 500 zł Galerii Echo;
 - b) Miejsca od 6 do 25 w Rankingu: karta podarunkowa 100 zł Galerii Echo;
 - c) Miejsca od 26 do 100 w Rankingu: 300 Echocentów w Klubie Galerii Echo.
2. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 11 listopada 2023 r.
3. Wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji – jego wynik i zajęte miejsce w rankingu będą widoczne po godzinie 20:00, 11 listopada 2023 r.
4. Nagroda 300 Echocentów w Klubie Galerii Echo zostaną dodane do konta Uczestnika najpóźniej do dnia 18 listopada 2023 r.
5. Nagroda w postaci kart podarunkowych 500 zł i 100 zł Galerii Echo po odbiór nagród mogą się zgłaszać do Punktu Informacyjnego Galerii Echo najpóźniej do godz. 20:00 dnia 25 listopada 2023 r.
6. Nagrody niewydane po dniu 25 listopada 2023 r. przepadają na rzecz Zleceniodawcy Organizatora Konkursu.
7. Nagrody zostaną przekazane zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
8. 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.

§ 6 – 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) lub komputer;
 - b) mieć dostęp do Internetu;
 - c) posiadać odpowiednią prędkość łącza;
 - d) mieć dostęp do stron www — przeglądarki www muszą być odpowiednio;
 - e) skonfigurowane;
 - f) Organizator zaleca użycie przeglądarki Google Chrome w wersji nie mniejszej niż 80 lub przeglądarki Safari w wersji nie mniejszej niż 12.
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.

§ 7 – POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje można składać w formie elektronicznej (e-mail) na adres biuro@mallpromo.pl, z dopiskiem „Reklamacja – Konkurs „ŁAP DYNIE” w Klubie Galerii Echo, 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 „ŁAP DYNIE”, 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.

§ 8 – PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są zgodnie z Regulaminem „Klub Galerii Echo”. 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://www.galeriaecho.pl/pl/polityka_transparentnosci, https://www.galeriaecho.pl/pl/polityka_prywatnosci oraz w App na koncie Uczestnika.

§ 9 – 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.