

## Regulamin Gry pod nazwą „WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!” prowadzonej dla klientów sieci sklepów LIDL

### § 1 Nazwa Gry

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się Gra pod nazwą „**WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!**” (zwaną dalej także Grą) organizowana na stronie internetowej [wygrajzakupy.pl](http://wygrajzakupy.pl) dla klientów sieci sklepów Lidl. Gra zostanie przeprowadzona na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w strefie czasowej środkowoeuropejskiej.
2. Organizator Gry „**WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!**” 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 „**WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!**” jest firma MW FOOD Sp. z o.o. z siedzibą w Wadowicach, adres: 34-100 Wadowice, ul. Chopina 10, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000907448, której akta rejestrowe przechowywane są przez Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP: 5512262007, REGON: 357233331, BDO: 000037640, kapitał zakładowy: 1 144 450,00 zł zwana dalej „**Fundatorem**”.

### § 3 Postanowienia ogólne

1. Gra „**WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!**” się w dniu 20.01.2025 r. o godzinie 0:00:01, a zakończy się w dniu 16.02.2025 r. o godzinie 23:59:59.
2. Nadzór nad prawidłowością urządzenia i przeprowadzenia Gry sprawuje Komisja, powołana przez Organizatora.

3. Gra „**WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!**” organizowana jest wyłącznie dla klientów sklepów sieci LIDL.

#### § 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 dowolnych produktów marek Lubella, Łowicz, Kotlin za min. 10 zł (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 stycznia 2025 r. o godzinie 00:01 i trwa do 16 lutego 2024 r. do godziny 23:59. Poza tym okresem Produkty Promocyjne są dostępne w sprzedaży, jednak ich zakup nie uprawnia do udziału w Grze.
3. Gra „WYGRAJ bon na zakupy w LIDL!” podzielona jest na 4 (słownie: cztery) tygodniowe etapy począwszy od dnia 20.01.2025 r.
4. Każdy etap tygodniowy Gry rozpoczyna się w każdy poniedziałek o godzinie 00:00:01 i trwa do niedzieli do godziny 23:59:59 tego samego tygodnia. Dokładny wykaz etapów stanowi załącznik 1 do niniejszego regulaminu. Każdy etap Gry ma tygodniowy zestaw trzydziestu kafli (piętnastu 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 wygrajakupy.pl na której to Uczestnik będzie uprawniony do wzięcia udziału w Grze w ramach danego etapu tygodniowego i nabeździe możliwość zdobycia w etapach od pierwszego do czwartego etapu jednej z jedenastu nagród tego etapu.

6. Aby wziąć udział w Grze i otrzymać możliwość zdobycia nagrody w jednym z 4 etapów tygodniowych, Uczestnik powinien spełnić łącznie wszystkie warunki określone w § 4 oraz wykonać następujące czynności:
  - a) dokonać w dowolnym sklepie sieci LIDL na terenie Polski jednorazowo zakupu dowolnych Produktów Promocyjnych za min 10 zł w dniach 20.01-16.02.2025. Zakup Produktów Promocyjnych musi być potwierdzony jednym dowodem zakup paragonem fiskalnym / fakturą;
  - b) w wybranym dniu trwania Gry wejść na stronę internetową Gry [wygrajzakupy.pl](http://wygrajzakupy.pl), zaakceptować regulamin Gry;
  - c) zainicjować swój udział w Grze poprzez podanie niezbędnych danych osobowych takich jak: imię, nazwisko, adres e-mail, miasto zamieszkania, 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 trzydziestu 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. Jedenastu uczestników z najlepszymi czasami jednego z czterech etapów, czyli u których suma czasu wykonywania zadania i doliczonych sekund karnych będzie najkrótsza zostaje uznanych za zwycięzców danego etapu.
10. Aby wziąć udział w Grze i w rankingu Uczestników i otrzymać jedną z jedenastu nagród przyznawanych w danym etapie tygodniowym Uczestnik musi podać swoje imię, nazwisko, adres mailowy, miejscowość zamieszkania, podać numer dowodu zakupu i zdjęcie dowodu zakupu.
11. Ranking Uczestników, którzy zdobędą najlepsze czasy publikowany będzie na stronie internetowej [wygrajzakupy.pl](http://wygrajzakupy.pl) do trzech dni roboczych po zakończonym etapie

tygodniowym GRY do godziny 14:00. Terminy publikacji rankingów poszczególnych etapów tygodniowych jest wskazany w załączniku nr 2.

12. Nie więcej niż jedenastu Uczestników Gry, którzy w danym etapie tygodniowym od 1 do 4 uzyskają najlepsze czasy i spełnią pozostałe warunki Regulaminu, otrzyma nagrody 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: LIDL, 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 dowolnych Produktów promocyjnych za min. 10 zł 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 dowolną ilość razy w każdym z etapów Gry. Każdorazowo spełnione muszą zostać jednak 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 4 etapów jeden uczestnik może otrzymać tylko jedną nagrodę I stopnia, oraz jedną nagrodę II stopnia. 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 jedenastu najlepszych wyników danego etapu tygodniowego uczestnik uzyskuje jedynie prawo do najwyższej nagrody.
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 wygrajakupy.pl
20. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Grze przez Uczestnika, który ma nieaktualną przeglądarkę, zablokowaną obsługę JavaScript. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za wydłużenie się czasu wykonania zadania wynikające z okoliczności, na które nie miał wpływu, np. zwolnienie prędkości przesyłki 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 jednym z czterech etapów tygodniowych – nagrodą będą **na zakupy w sieci LIDL o wartości na kwotę 3000 zł**. Każdemu z Uczestników, którzy zajmą pierwsze miejsce w danym etapie tygodniowym dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości nagrody, 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 kolejnych dziesięciu miejsc tj. od 2 do 11 w każdym z czterech **etapów** – po jednym bonie na zakupy w sieci LIDL o wartości 200 zł. Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty, 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, jak również wymiany nagrody na ekwiwalent pieniężny.

4. O wygranej w Grze Zwycięzcy poszczególnych etapów tygodniowych 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 tygodniowego 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, adres zamieszkania numer telefonu, 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 oraz zgodną na wykorzystanie jego wizerunku podczas nagrań.
7. Uczestnik powinien wypełnić Formularz online oraz dołączyć do niego zdjęcia 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. Nagrody zostaną wysłane drogą mailową na adres podany podczas zgłoszenia do dnia 15.03.2025.

## **§ 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 korespondencyjny Organizatora: Amooco Agency, ul. Ślężna 146/148, 53-111 Wrocław. Reklamacja powinna wpłynąć do siedziby Organizatora najpóźniej do dnia 30 maja 2025 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: [wygrajakupy.pl](http://wygrajakupy.pl)
2. Informacje o Grze dostępne będą w czasie jej trwania:
  - a) w siedzibie Organizatora,
  - b) Na materiałach POS dostępnych w sklepach,
  - c) 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 – 20.01-26.01.2025 r.
2. ETAP II – 27.01-02.02.2025 r.
3. ETAP III – 3.02-9.02.2025 r.
4. ETAP IV – 10.02-16.02.2025 r.

#### **ZAŁĄCZNIK nr 2**

##### **TERMIN PUBLIKACJI RANKINGÓW POSZCZEGÓLNYCH ETAPÓW DZIENNYCH GRY „MASZ 5 MINUT”**

1. ETAP I – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU – 29.01.2025 r. do godziny 14:00
2. ETAP II – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU - 5.02.2025 r. do godziny 14:00
3. ETAP III – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU -12.02.2025 r. do godziny 14:00
4. ETAP IV – TERMIN PUBLIKACJI RANKINGU -18.02.2025 r. do godziny 14:00

##### **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: [rodo@amooco.com](mailto:rodo@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.