

**Regulamin Gry pod nazwą
„DOOTI DONUTS MEMO” prowadzonej dla klientów sieci sklepów Biedronka**

§ 1 Nazwa Gry

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się Gra pod nazwą **„DOOTI DONUTS MEMO”** (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 **„DOOTI DONUTS MEMO”** 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 (53-015), przy Al. Karkonoskiej 59, posiadającą numer identyfikacji podatkowej (NIP): 753-215-35-12 oraz statystyczny REGON: 020845503, zwaną dalej **„Organizatorem”**.
2. Zlecającym organizację Gry oraz Fundatorem nagród w Grze **„DOOTI DONUTS MEMO”** 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 **„DOOTI DONUTS MEMO”** rozpocznie się w dniu 2.06.2025 r. o godzinie 0:00:01, a zakończy się w dniu 7.06.2025 r. o godzinie 23:59:59.

2. Nadzór nad prawidłowością urządzenia i przeprowadzenia Gry sprawuje Komisja, powołana przez Organizatora.
3. Gra „**DOOTI DONUTS MEMO**” 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 przynajmniej jednego **Dooti Donuts CELEBRATE BOX** - opakowania składającego się z czterech Dooti Donuts, każdy w innym smaku (zwany dalej „Produktem Promocyjnym”), a następnie skuteczne dokonanie zgłoszenia udziału w Grze oraz spełnienie pozostałych postanowień Regulaminu.
2. Sprzedaż Produktów Promocyjnych rozpoczyna się w dniu 2 czerwca 2025 r. o godzinie 00:01 i trwa do dnia 7 czerwca 2025 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 rozpoczyna się wskazaniem przez uczestnika jednego z czterech smakowych donutów wchodzącego w skład opakowania **Dooti Donuts CELEBRATE BOX**. Uczestnik

gry wskazuje który według niego Donut powinien wejść do stałej oferty marki Dooti Donuts. Następnym krokiem Uczestnika jest udział w grze memory polegającej na odnalezieniu i połączeniu 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.

4. Gra przeprowadzona zostanie na stronie internetowej dootidonutsmemo.pl, na której to Uczestnik będzie uprawniony do wzięcia udziału w Grze.
5. Aby wziąć udział w Grze i otrzymać możliwość zdobycia nagrody 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 Produktu Promocyjnego **Dooti Donuts CELEBRATE BOX** w dniach 2-7.06.2025 r. Zakup Produktów Promocyjnych musi być potwierdzony jednym dowodem zakupu –paragonem fiskalnym/fakturą;
 - b) w dowolnie 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 „Dalej”, znajdującego się na ekranie urządzenia multimedialnego (komputera lub smartfona).
 - d) spośród czterech graficznie przedstawionych donutów o różnych smakach wchodzących w skład opakowania **Dooti Donuts CELEBRATE BOX** wybrać i wskazać jednego donuta który powinien wejść do stałej oferty marki Dooti Donuts. Po zaznaczeniu na ekranie odpowiedniego smaku zainicjować grę wybierając button „Start”. Od momentu naciśnięcia przycisku „Start” Uczestnikowi jest liczony czas udziału w Grze.
 - e) 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.

6. Celem gry jest odnalezienie wszystkich 10 par identycznych obrazków na kafelkach poprzez odkrycie ich w jak najkrótszym czasie.
7. Po odkryciu wszystkich podwójnych kafli Uczestnik otrzyma na ekranie swojego urządzenia informację o zakończeniu gry.
8. Po zakończeniu gry wyniki są automatycznie zapisywane i klasyfikowane według czasu. Jeden uczestnik z najlepszym czasem, czyli u którego suma czasu wykonywania zadania i doliczonych sekund karnych będzie najkrótsza zostaje uznany za zwycięzcę Gry. Natomiast kolejnych dwudziestu uczestników z kolejnymi czasami występującymi po sobie czyli u których suma czasu wykonywania zadania i doliczonych sekund karnych będzie najkrótsza zostaje uznawana jako laureaci nagrody II stopnia.
9. Aby wziąć udział w Grze i w rankingu Uczestników i otrzymać jedną z dwudziestu jeden nagród Uczestnik musi podać swoje imię, nazwisko, adres mailowy, podać numer dowodu zakupu i zdjęcie dowodu zakupu.
10. Ranking Uczestników, którzy zdobędą najlepsze czasy publikowany będzie na stronie internetowej dootidonutsmemo.pl od dnia 12.06.2025 r. do dnia 30.06.2025 r.
11. Nie więcej niż dwudziestu jeden Uczestników Gry, którzy uzyskają najlepsze czasy i spełnią pozostałe warunki Regulaminu, otrzyma nagrody rzeczowe przewidziane przez Organizatora i Fundatora.
12. Organizator za pośrednictwem systemu informatycznego dokonuje weryfikacji przesłanego dowodu zakupu pod kątem: obecności co najmniej jednego produktu promocyjnego i prawidłowej nazwy sieci handlowej, w której dokonano zakupu, zgodnie z Regulaminem. Weryfikacji podlega również data zakupu Produktu Promocyjnego. W przypadku, gdy przesłany dowód zakupu nie spełnia któregokolwiek z powyższych warunków lub jest nieczytelny zgłoszenie zostaje odrzucone, a Uczestnik nie uzyskuje dostępu do gry.

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 Produktu Promocyjnego marki Dooti Donuts upoważniającego 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. 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 jeden uczestnik może otrzymać tylko jedną nagrodę przez cały czas trwania Gry. Po wyczerpaniu dopuszczalnej puli przyznanych nagród dla jednego uczestnika, uczestnik ten nie jest klasyfikowany w kolejnych rankingach czasowych.
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 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 smartfon Apple iPhone 16 Pro 128GB o wartości 4 646 złotych wraz z dodatkowo przyznaną nagrodą pieniężną w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 4 646 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 miejsc od drugiego do dwudziestego pierwszego po jednej grze Dooti Donuts o wartości 100 złotych. Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 100 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 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 powiadomieni zostaną drogą mailową na wskazany przez Uczestnika podczas dokonywania zgłoszenia adres e-mail. Wiadomość zostanie wysłana do Zwycięzców drogą elektroniczną w terminie do 7 dni roboczych od daty publikacji rankingu Uczestników 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, 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 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. Podlegająca wydaniu nagroda I stopnia zostanie wydana do dnia 30.07.2025 r.
11. Podlegające wydaniu nagrody II stopnia zostaną wydane do dnia 30.07.2025 r.

§ 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, Al. Karkonoska 59 , 53-015 Wrocław lub na adres mailowy reklamacje@amooco.com. Reklamacja powinna wpłynąć do siedziby Organizatora najpóźniej do dnia 15 czerwca 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: 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.

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. UE L119 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, Al. Karkonoska 59; 53-015 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 ciężących na Organizatorze w związku z urządzeniem GRY, w tym obowiązków podatkowych i sprawozdawczych wobec organów Państwa, tj. w celu realizacji obowiązków prawnych ciężących 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.

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.

