

REGULAMIN KONKURSU „BUY & PLAY”

Konkurs przeznaczony jest dla zarejestrowanych użytkowników aplikacji mobilnej „Buy & Play”. Jeśli potencjalny uczestnik nie jest zarejestrowanym użytkownikiem tej aplikacji, to w celu wzięcia udziału w konkursie powinien ją pobrać i zainstalować na swoim urządzeniu mobilnym za pośrednictwem odpowiedniego sklepu z aplikacjami, a także dokonać rejestracji (założenia konta w aplikacji). Regulamin oraz polityka prywatności aplikacji dostępne są w samej aplikacji oraz na www.buyandplay.pl/regulaminy.

1. DEFINICJE

Poniższe pojęcia użyte w tym dokumencie mają następujące znaczenie:

Aplikacja	Aplikacja mobilna „Buy & Play”, której regulamin oraz polityka prywatności dostępne są w samej aplikacji oraz na www.buyandplay.pl/regulaminy . Organizator informuje, że firmy Apple ani Google, będące właścicielami ww. sklepów, w których dostępna jest Aplikacja, nie są w żaden sposób powiązane z organizacją Programu.
Konkurs	Konkurs „Buy & Play”
Uczestnik	Zarejestrowany użytkownik Aplikacji, który zgłosił Zakup zgodnie z Regulaminem i otrzymał w zamian jakiegokolwiek Token. Konkurs jest przeznaczony dla pełnoletnich osób fizycznych (+18).
Partner	Enforce Medical Technologies Sp. z o.o.
Zakup	Lista towarów lub usług, które muszą być objęte Zakupem stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
Termin Konkursu	Okres od 1.02.2024 r. do 31.12.2024 r.
Token	Prawo do jednorazowego wzięcia udziału w Konkursie przyznawane w zamian za zgłoszenie Zakupu zgodnie z przelicznikiem wynikającym z Załącznika nr 1 Regulaminu (Lista towarów lub usług, które muszą być objęte Zakupem).
Nagroda Gwarantowana	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sklepie Allegro o wartości 50 zł.
Nagroda Główna	Elektroniczny voucher do wykorzystania w biurze podróży ITAKA o wartości 2000 zł.
Organizator	MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, sąd rejestrowy: Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy, numer KRS: 0000372990, NIP: 7781226405, REGON: 630922602, kapitał zakładowy w kwocie 244.444,40 PLN wpłacony w całości.
Regulamin	Ten dokument.

2. CO TRZEBA ZROBIĆ, ABY OTRZYMAĆ PRAWO DO WZIĘCIA UDZIAŁU W KONKURSIE?

- 2.1. Aby otrzymać prawo do wzięcia udziału w Konkursie użytkownik Aplikacji powinien w Terminie Konkursu:
 - 2.1.1. dokonać Zakupu i zachować oryginalny paragon fiskalny otrzymany w związku z Zakupem;
 - 2.1.2. zalogować się do Aplikacji i otworzyć zakładkę dotyczącą Konkursu;
 - 2.1.3. zarejestrować Zakup – korzystając z funkcjonalności Aplikacji wykonać i przesać do weryfikacji zdjęcie paragonu fiskalnego otrzymanego w związku z Zakupem, a także zaznaczyć oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem i akceptacji jego treści.
- 2.2. W ramach rejestracji Zakupu zgodnie z pkt 2.1. Regulaminu Uczestnik może dodatkowo wyrazić zgodę na udostępnienie Partnerowi adresu e-mail Uczestnika przypisanego do konta w Aplikacji oraz na kontakt marketingowy ze strony Partnera na ten adres e-mail.
- 2.3. Zdjęcie paragonu fiskalnego, o którym mowa w pkt 2.1.3. Regulaminu musi spełniać następujące wymagania:
 - 2.3.1. być czytelne i wykonane w taki sposób, aby nie budziło wątpliwości co do swojej autentyczności;
 - 2.3.2. muszą być na nim wyraźnie widoczne co najmniej następujące informacje: data i miejsce dokonania Zakupu, NIP punktu sprzedaży, w którym został dokonany Zakup, numer paragonu, data i godzina dokonania Zakupu, oraz słowo lub skrót pozwalające stwierdzić, że zakupiony został towar lub usługa wymagane w ramach Zakupu oraz w jakiej liczbie sztuk;

- 2.3.3. musi dotyczyć paragonu, który jest prawdziwy, tzn. rzeczywiście wystawiony przez punkt sprzedaży, którego dane znajdują się na paragonie oraz nie jest podrobiony lub sfałszowany;
- 2.3.4. musi dotyczyć paragonu, który nie jest uszkodzony w sposób budzący wątpliwości co do zawartych w nim treści lub jego autentyczności, w szczególności nie jest przecięty, ucięty, naderwany, rozmazany, niewyraźny, przerabiany przy wykorzystaniu programu komputerowego, jak też nie stanowi połączenia dwóch różnych paragonów fiskalnych.
- 2.4. Nie można zgłosić Zakupu na podstawie innego dokumentu niż paragon fiskalny. Oznacza to, że nie są brane pod uwagę w Konkursie m. in. faktury, potwierdzenia płatności kartą płatniczą oraz e-mailowe potwierdzenia zakupów dokonanych na odległość. Data i godzina Zakupu musi być wcześniejsza niż data i godzina zarejestrowania Zakupu zgodnie z pkt 2.1. Regulaminu.
- 2.5. Zdjęcie paragonu fiskalnego otrzymanego w związku z Zakupem po jego przesłaniu jest automatycznie analizowane i weryfikowane pod kątem tego, czy paragon ten rzeczywiście potwierdza dokonanie Zakupu, tzn. czy na paragonie znajduje się towar lub usługa, które muszą być objęte Zakupem zgodnie z Załącznikiem nr 1 do Regulaminu. Wynik automatycznej analizy i weryfikacji paragonu fiskalnego otrzymanego w związku z Zakupem przekazywany jest Uczestnikowi w terminie do 3 dni roboczych za pośrednictwem powiadomienia push z Aplikacji.
- 2.6. W przypadku automatycznej pozytywnej weryfikacji paragonu fiskalnego przesłanego zgodnie z pkt 2.1.3. Regulaminu, użytkownik Aplikacji otrzymuje liczbę Tokenów zgodną z przelicznikiem zawartym w Załączniku nr 1 do Regulaminu (lista towarów lub usług, które muszą być objęte Zakupem) i staje się Uczestnikiem.
- 2.7. W przypadku automatycznej negatywnej weryfikacji paragonu fiskalnego przesłanego zgodnie z pkt 2.1.3. Regulaminu, użytkownikowi w ramach powiadomienia udostępniana jest dodatkowo funkcjonalność (przycisk), za pomocą której użytkownik może zwrócić się do Organizatora z wnioskiem o przeanalizowanie i weryfikację ww. paragonu przez człowieka.
- Jeśli analiza i weryfikacja ww. paragonu przez człowieka jest pozytywna, użytkownik Aplikacji otrzymuje liczbę Tokenów zgodną z przelicznikiem zawartym w Załączniku nr 1 do Regulaminu (lista towarów lub usług, które muszą być objęte Zakupem) i staje się Uczestnikiem.
- Jeśli użytkownik nie zwróci się do Organizatora z wnioskiem o przeanalizowanie i weryfikację ww. paragonu przez człowieka bezpośrednio po otrzymaniu powiadomienia o automatycznej negatywnej weryfikacji albo jeśli analiza i weryfikacja ww. paragonu przez człowieka również jest negatywna, użytkownik Aplikacji nie otrzymuje żadnego Tokenu i nie może więcej zgłosić Zakupu na podstawie takiego paragonu.
- 2.8. Jeden paragon fiskalny otrzymany w związku z Zakupem uprawnia do zarejestrowania Zakupu tylko jeden raz. Jeśli ten sam paragon fiskalny zostanie ponownie przesłany zgodnie z pkt 2.1.3. Regulaminu, to taka rejestracja Zakupu nie zostanie przyjęta.
- 2.9. Token uprawnia do wzięcia udziału jedynie w Konkursie, którego dotyczy ten Regulamin. Uczestnik nie może na podstawie Tokenu otrzymanego w zamian za Zakup określony w tym Regulaminie wziąć udziału w innym konkursie lub promocji, które są przeprowadzane za pośrednictwem Aplikacji.
- 2.10. Organizator ma prawo zobowiązać każdego z Uczestników do tego, aby przesłał oryginał paragonu fiskalnego otrzymanego w związku z Zakupem, na podstawie którego uzyskał jakikolwiek Token. Jeśli Uczestnik nie prześle na wezwanie Organizatora w terminie 7 dni kalendarzowych (decyduje data doręczenia do Organizatora) oryginału takiego paragonu fiskalnego, wówczas Organizator może, w zależności od powagi sprawy:
- 2.10.1. pozbawić Uczestnika każdego Tokenu, który został mu przyznany na podstawie danego paragonu fiskalnego potwierdzającego Zakup;
 - 2.10.2. pozbawić Uczestnika wszystkich Tokenów przyznanych mu w ramach Konkursu;
 - 2.10.3. odmówić przyznania Uczestnikowi nagrody lub zdezaktywować już wydaną Uczestnikowi nagrodę;
 - 2.10.4. całkowicie wykluczyć Uczestnika z Konkursu i odmówić ponownego zgłoszenia udziału w nim;
 - 2.10.5. zawiesić lub zdezaktywować konto Uczestnika w Aplikacji.

3. JAK ROZPOCZĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE I NA CZYM POLEGA ZADANIE KONKURSOWE?

- 3.1. Aby wziąć udział w Konkursie Uczestnik powinien uruchomić Aplikację i być w niej zalogowanym, a następnie przejść do zakładki dotyczącej Konkursu. Następnie, Uczestnik powinien uruchomić dostępne w niej puzzle w zamian za jeden Token. Uruchomienie puzzli skutkuje zmniejszeniem liczby Tokenów na koncie Uczestnika o jeden.
- 3.2. Uczestnik może wziąć udział w Konkursie dowolną liczbę razy, jednakże każde wzięcie udziału w Konkursie wymaga posiadania na koncie przynajmniej jednego Tokenu, który zostanie przeznaczony na rozpoczęcie układania puzzli zgodnie z pkt 3.1. Regulaminu. Jeśli Uczestnik chce ponownie wziąć udział w Konkursie i nie posiada na koncie w Aplikacji żadnego Tokenu, musi ponownie wykonać czynności opisane w pkt 2 Regulaminu.
- 3.3. Zadanie konkursowe polega na układaniu puzzli. W ramach układania puzzli obrazek zostaje podzielony na 9 równych, kwadratowych elementów. Następnie podlegają one wymieszaniu, a niektóre z elementów mogą zostać obrócone wokół o 90° , 180° albo 270° . Uczestnik może następnie wykonywać następujące czynności:
 - 3.3.1. zamieniać miejscami dwa dowolne elementy;
 - 3.3.2. obracać każdy z elementów kolejno o 90° w prawo albo w lewo.Każda z ww. czynności traktowana jest jak jeden ruch (np. jedna zamiana dwóch elementów, a następnie dwa kolejne obroty jednego elementu o 90° w prawo, to łącznie 3 ruchy). Uczestnik ma za zadanie ułożyć puzzle w możliwie najmniejszej liczbie ruchów, tzn. tak dokonywać możliwie najmniejszej liczby ww. czynności, aby z powrotem powstał pierwotny obrazek.
- 3.4. Różni Uczestnicy, którzy podchodzą do układania puzzli otrzymują do ułożenia puzzle oparte na tym samym obrazku, który zostaje podzielony na tę samą liczbę elementów. Elementy mogą być jednak wymieszane oraz obrócone u poszczególnych Uczestników w różny sposób. Niezależnie jednak od tego, w jaki sposób zostaną wymieszane lub obrócone elementy, ułożenie puzzli zawsze wymaga co najmniej 20 ruchów (czynności, o których mowa w pkt 3.3. Regulaminu). Oznacza to, że każdy Uczestnik otrzymuje w ramach Konkursu do wykonania takie samo zadanie, o tym samym poziomie trudności.
- 3.5. Na ułożenie puzzli Uczestnik ma 60 sekund. Czas ten zaczyna biec po upływie 10 sekund od uruchomienia puzzli przez Uczestnika zgodnie z pkt 3.1. Regulaminu i jest odliczany w sposób widoczny dla Uczestnika. Podejście do ułożenia puzzli zostaje zakończone w momencie, w którym puzzle są ułożone (w wyniku dokonywania przez Uczestnika czynności, o których mowa w pkt 3.3. Regulaminu powstanie pierwotny obrazek) albo upływie określony powyżej czas.
- 3.6. Uczestnik może uzyskać następujące wyniki układania puzzli:
 - 3.6.1. wygrana – gdy Uczestnik w czasie 60 sekund ułoży puzzle (w wyniku dokonywania przez Uczestnika czynności, o których mowa w pkt 3.3. Regulaminu powstaje pierwotny obrazek); taki wynik składa się z dwóch dodatkowych elementów: (1) liczby ruchów, w których Uczestnik ułożył puzzle oraz (2) czasu, w którym Uczestnik ułożył puzzle (z dokładnością do tysięcznej części sekundy);
 - 3.6.2. przegrana – gdy Uczestnik w czasie 60 sekund nie ułożył puzzli (w wyniku dokonywania przez Uczestnika czynności, o których mowa w pkt 3.3. Regulaminu nie powstaje pierwotny obrazek).

4. KTO OTRZYMUJE NAGRODĘ W KONKURSIE?

- 4.1. Konkurs polega na przyznawaniu nagród Uczestnikom, którzy uzyskują najlepsze wyniki „wygrana” w puzzlach, czyli układają je w jak najmniejszej liczbie ruchów.
- 4.2. Za samo uzyskanie wyniku „wygrana” Uczestnik otrzymuje Nagrodę Gwarantowaną, przy czym w całym Konkursie pojedynczy Uczestnik może otrzymać maksymalnie 10 Nagród Gwarantowanych. W przypadku ewentualnych kolejnych wyników „wygrana” uzyskiwanych przez takiego Uczestnika, nie otrzymuje on kolejnych Nagród Gwarantowanych.
- 4.3. W ramach Terminu Konkursu tworzony jest ranking wyników „wygrana” uzyskiwanych przez Uczestników – od najlepszego do najgorszego. Przy ustalaniu rankingu brany jest pod uwagę wyłącznie najlepszy wynik uzyskany przez danego Uczestnika, niezależnie od liczby jego udanych podejść do ułożenia puzzli. W przypadku równej liczby ruchów, w których dwóch lub więcej Uczestników ułożyło puzzle, wyższe miejsce w rankingu zajmuje Uczestnik, który ułożył je w krótszym czasie.
- 4.4. 3 Uczestników, którzy w ramach Terminu Konkursu uzyskują najwyższe wyniki „wygrana”, otrzymują Nagrodę Główną. W przypadku, gdy dwóch lub więcej Uczestników uzyskuje dokładnie ten sam wynik w Konkursie (ułożyli

puzzle w tej samej liczbie ruchów i w tym samym czasie), zajmują oni to samo miejsce w rankingu, a odpowiednia liczba kolejnych miejsc pozostaje pusta (np. jeśli na trzecim miejscu znajduje się dwóch Uczestników z dokładnie tym samym wynikiem, to miejsce czwarte pozostaje puste, a kolejny Uczestnik zostaje sklasyfikowany na miejscu piątym).

- 4.5. W całym Konkursie pojedynczy Uczestnik może wygrać maksymalnie jedną Nagrodę Główną.
- 4.6. W przypadku, gdy danego dnia w ramach Terminu Konkursu nie będzie możliwe wyłonienie liczby zwycięzców odpowiadającej liczbie przewidzianych do wydania Nagród Głównych z uwagi na zbyt niską liczbę zgłoszeń, może zostać przyznana niższa liczba Nagród Głównych.
- 4.7. Zwycięzcy są powiadamiani o wygranej za pośrednictwem powiadomienia push z Aplikacji, a także wiadomości e-mail wysłanej na adres przypisany do ich konta w Aplikacji oraz wiadomości SMS wysłanej na numeru telefonu przypisany do ich konta w Aplikacji. Organizator wyśle informacje o wygranej w terminie 2 dni roboczych od dnia, za który została przyznana Nagroda Główna.
- 4.8. Nagrody Gwarantowane i Główne są wydawane w terminie 10 dni roboczych kalendarzowych od dnia powiadomienia o ich przyznaniu. Nagrody Gwarantowane i Główne są wydawane w postaci elektronicznej w formie pliku w formacie PDF załączonego do wiadomości wysyłanej na adres e-mail na adres przypisany do konta Uczestnika w Aplikacji.
- 4.9. Nagrody Gwarantowane i Główne mają ograniczony termin ważności. Ostateczna data wykorzystania danego vouchera jest umieszczona w pliku PDF przesyłanym zgodnie z pkt 4.8. Regulaminu.
- 4.10. Nagrody Gwarantowane i Główne należy zrealizować jednorazowo. W ramach realizacji danej Nagrody można dokonać zakupu za kwotę przewyższającą wartość vouchera. W takiej sytuacji Uczestnik jest zobowiązany dopłacić pozostałą kwotę. W przypadku, gdyby Uczestnik nie wykorzystał w całości otrzymanej Nagrody Gwarantowanej lub Głównej, nie przysługuje mu prawo do otrzymania niewykorzystanej kwoty.
- 4.11. Uczestnik przed realizacją Nagrody Gwarantowanej i Głównej powinien zapoznać się z zasadami ich użytkowania stosowanymi przez podmiot, który je honoruje, a które zostaną również zawarte w wiadomości e-mail, o której mowa w pkt 4.8. Regulaminu. Wszelkie roszczenia związane z korzystaniem z Nagrody Gwarantowanej lub Głównej powinny być kierowane do podmiotów, które są ich wydawcami.
- 4.12. Nagrody nie podlegają wymianie na ich ekwiwalent pieniężny.
- 4.13. Zwycięzcy nie są zobowiązani do dokonywania żadnych samodzielnych rozliczeń podatkowych w związku z otrzymaniem w Konkursie Nagrody Gwarantowanej lub Głównej, ponieważ wraz z każdą Nagrodą zostaje przyznana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości niezbędnej do pokrycia należnego podatku od wygranej w Konkursie, obliczona według wzoru $[Wartość\ Nagrody * 10/9 - Wartość\ Nagrody]$ i zaokrąglona do pełnej złotówki. Dodatkowa nagroda pieniężna nie podlega wydaniu zwycięzcy, lecz jest potrącana przez Organizatora i przeznaczana na pokrycie należnego podatku dochodowego od osób fizycznych od wygranej w Konkursie w wysokości 10% wartości Nagrody zgodnie z art. 41 ust. 4 i ust. 7 w zw. z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.
- 4.14. Nagrody osób wykluczonych z udziału w Konkursie pozostają własnością Organizatora.

5. REKLAMACJE

- 5.1. Uczestnicy mogą zgłaszać reklamacje przez cały Termin Konkursu, a następnie do upływu 14 dni od ostatecznego terminu wydania nagród zgodnie z pkt 4.8. Regulaminu (decyduje data doręczenia do Organizatora).
- 5.2. Zgłoszenie reklamacyjne należy wysłać listem poleconym na adres Organizatora (MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań) z dopiskiem „Reklamacja – Konkurs Buy and Play lub wysłać za pośrednictwem wiadomości e-mail na adres: kontakt@buyandplay.pl (z tematem: „Reklamacja – Konkurs Konkurs Buy and Play.)
- 5.3. Zgłoszenie reklamacyjne musi zawierać: imię i nazwisko Uczestnika (w przypadku reklamacji wysłanych drogą pocztową również dokładny adres korespondencyjny Uczestnika) oraz numer telefonu przypisany do konta Uczestnika w Aplikacji, jak również wskazanie przyczyny reklamacji i żądanie względem Organizatora.
- 5.4. Osoba składająca reklamację zostanie poinformowana o sposobie rozstrzygnięcia reklamacji w analogiczny sposób, w jaki złożyła reklamację, w terminie 7 dni od daty dostarczenia reklamacji Organizatorowi.

- 5.5. Decyzje w sprawie reklamacji są ostateczne. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne, nie wyłącza prawa Uczestnika do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

6. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

- 6.1. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane na podstawie przepisów powszechnie obowiązującego prawa z zakresu ochrony danych osobowych, tzn. rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE 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.

- 6.2. Współadministratorami danych osobowych Uczestników są:

6.2.1. Organizator – MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań (ido@verbum.com.pl);

6.2.2. Partner – Enforce Medical Technologies Sp. z o.o. ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań (ido@enforcemed.pl);

Współadministratorzy wyznaczyli wspólny punkt kontaktowy dla kwestii związanych z ochroną danych osobowych w ramach Konkursu pod adresem e-mail ido@verbum.com.pl oraz adresem pocztowym MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań (z dopiskiem „RODO”).

- 6.3. Dane osobowe są przetwarzane w celu przeprowadzenia Konkursu, w tym m. in. ustalenia zwycięzców i wydania nagród, a także w celach związanych z realizacją prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, takich jak rozpatrywanie ewentualnych reklamacji Uczestników oraz na potrzeby obrony w sprawach dotyczących roszczeń związanych z Konkursem. Dane zwycięzców będą także przetwarzane w celu wykonania obowiązków podatkowych w zakresie potrącenia i opłacenia stosownego podatku od nagrody w Konkursie.
- 6.4. Uczestnicy mają prawo dostępu do swoich danych, sprostowania danych, usunięcia danych, a także ograniczenia ich przetwarzania w określonych sytuacjach. Ponadto, Uczestnicy mają prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania ich danych osobowych, a także do złożenia skargi na przetwarzanie danych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
- 6.5. Więcej informacji o regułach przetwarzania danych osobowych na potrzeby przeprowadzenia Konkursu znajduje się w Załączniku nr 2 do Regulaminu.

7. POZOSTAŁE POSTANOWIENIA

- 7.1. Konkurs przeprowadzany jest na terenie Polski.
- 7.2. W każdym przypadku naruszenia postanowień Regulaminu przez Uczestnika Organizator, po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego, uprawniony jest do wykluczenia go z udziału w Konkursie. Organizator ma prawo do wykluczenia Uczestników, którzy w szczególności:
- 7.2.1. biorą udział w Konkursie z użyciem fikcyjnych danych osobowych lub danych osobowych innej osoby, lub
- 7.2.2. prowadzą działania sprzeczne z prawem, a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich, lub
- 7.2.3. prowadzą jakiegokolwiek działania, które mają na celu obejście Regulaminu, zabezpieczeń lub zasad funkcjonowania Konkursu.
- 7.3. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym, grą w karty ani grą na automatach w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych.
- 7.4. Konkurs realizowany jest przez Organizatora jako przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 Kodeksu cywilnego.
- 7.5. Regulamin jest jawny i dostępny w Aplikacji oraz w siedzibie Organizatora.
- 7.6. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, za wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy.
- 7.7. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu i warunków Konkursu w trakcie trwania Konkursu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie, z tym, że zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych przez Uczestników. Wszyscy Uczestnicy zostaną powiadomieni

o zmianie Regulaminu za pośrednictwem powiadomienia push z Aplikacji, a także wiadomości e-mail wysłanej na adres przypisany do ich konta w Aplikacji.

- 7.8. Udział w Konkursie jest dobrowolny. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Konkursie w każdym czasie poprzez oświadczenie złożone na adres Organizatora – MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań z dopiskiem „Rezygnacja – Konkurs Buy & Play” lub wysłać za pośrednictwem wiadomości e-mail na adres: kontakt@buyandplay.pl (z tematem: „Reklamacja – Konkurs Buy & Play”).
- 7.9. Uprawnienia wynikające z uczestnictwa w Konkursie nie mogą być przeniesione przez Uczestnika na osobę trzecią. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do wymiany Nagrody na nagrodę innego rodzaju, zastrzeżenia jej szczególnych właściwości, w tym również otrzymania jej ekwiwalentu pieniężnego.
- 7.10. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności Kodeksu cywilnego i innych ustaw.
- 7.11. W Konkursie nie mogą brać udziału członkowie organów oraz osoby zatrudnione (niezależnie od podstawy prawnej) przez Organizatora oraz Partnera, a także członkowie najbliższej rodziny ww. osób. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, osoby powinowate w tym samym stopniu, co wymienieni powyżej krewni oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia lub faktycznym pożyciu z osobami wskazanymi w zdaniu pierwszym.
- 7.12. Konkurs organizuje MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, sąd rejestrowy: Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy, numer KRS: 0000372990, NIP: 7781226405, REGON: 630922602, kapitał zakładowy w kwocie 244.444,40 PLN wpłacony w całości.

ZAŁĄCZNIK NR 1
LISTA TOWARÓW LUB USŁUG, KTÓRE MUSZĄ BYĆ OBJĘTE ZAKUPEM

1. Proteza modularna podudzia – 1 token
2. Proteza BIONIC – 2 tokeny
3. Liner WW – 1 token
4. Pończocha – 1 token

ZAŁĄCZNIK NR 2

ZASADY PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH PRZY PRZEPROWADZANIU KONKURSU „BUY & PLAY”

1. Współadministratorami danych osobowych Uczestników są:
 - a) Organizator – MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań (ido@verbum.com.pl);
 - b) Partner – Partner – Enforce Medical Technologies Sp. z o.o. ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań (ido@enforcemed.pl);

Współadministratorzy wyznaczyli wspólny punkt kontaktowy dla kwestii związanych z ochroną danych osobowych w ramach Konkursu pod adresem e-mail ido@verbum.com.pl oraz adresem pocztowym MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań (z dopiskiem „RODO”).

2. Organizator wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym można skontaktować się pod adresem e-mail ido@verbum.com.pl oraz adresem pocztowym MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań (z dopiskiem „RODO”).

Partner wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym można skontaktować się pod adresem e-mail: ido@enforcemed.pl oraz adresem pocztowym: Enforce Medical Technologies Sp. z o.o. ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań.

3. Dane osobowe są przetwarzane przez współadministratorów w następujących celach oraz na następujących podstawach prawnych:
 - a) w celu realizacji prawnie uzasadnionych interesów Organizatora polegających na wypełnieniu zobowiązań wynikających z Regulaminu – przeprowadzenia Konkursu, w tym m. in. ustalenia zwycięzców i wydania nagród (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
 - b) w celach związanych z realizacją prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, takich jak rozpatrywanie ewentualnych reklamacji Uczestników oraz na potrzeby obrony w sprawach dotyczących roszczeń związanych z Konkursem (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
 - c) dane zwycięzców będą przetwarzane w celu wykonania obowiązków podatkowych w zakresie potrącenia i opłacenia stosownego podatku od nagrody w Konkursie (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. c RODO).
4. Dane zgromadzone w związku z przeprowadzaniem Konkursu będziemy przechowywać przez okres:
 - a) do upływu 5 lat liczonych od końca roku, w którym otrzymasz Nagrodę – na potrzeby ewentualnej kontroli podatkowej, zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa podatkowego;
 - b) do upływu 6 lat liczonych od końca roku, w którym nastąpiło wydanie Nagrody – na potrzeby obrony przez ewentualnymi roszczeniami dotyczącymi wydanej Nagrody;
 - c) do upływu 6 lat liczonych od końca roku, w którym Konkurs został zakończony – na potrzeby obrony przez ewentualnymi roszczeniami dotyczącymi przeprowadzenia Konkursu, w tym tego, że dany Uczestnik nie uzyskał prawa do otrzymania Nagrody.
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie. Niepodanie danych uniemożliwi wzięcie udziału w Konkursie.
6. Odbiorcami Twoich danych są podmioty, przy pomocy których Organizator przeprowadza Konkurs, np. podmioty świadczące usługi informatyczne, księgowo i prawne. Twoje dane ujawniamy innym podmiotom tylko wówczas, gdy jest to niezbędne do przeprowadzenia Konkursu. W każdym przypadku, gdy ujawniamy Twoje dane innym podmiotom, dokonujemy tego w ramach obowiązujących przepisów. Jeśli nasi usługodawcy przetwarzają Twoje dane w naszym imieniu, muszą zapewnić gwarancje wdrożenia rozwiązań technicznych i organizacyjnych, które będą chroniły Twoje dane osobowe i spełniały wymogi ogólnego rozporządzenia o ochronie danych (RODO).
7. Prawo ochrony danych osobowych daje Ci szereg praw, z których możesz skorzystać w dowolnej chwili. Twoje prawa obejmują:
 - a) prawo dostępu do treści swoich danych osobowych
 - b) prawo do sprostowania danych
 - c) prawo do usunięcia danych

d) prawo do ograniczenia przetwarzania danych.

Masz również prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych związanego z przeprowadzeniem Konkursu oraz realizowanego w prawnie uzasadnionym interesie, o ile znajdujesz się w szczególnej sytuacji i nie chcesz, aby Twoje dane były przetwarzane w ww. celu. W niektórych sytuacjach możemy mieć jednak ważne, prawnie uzasadnione podstawy do przetwarzania danych, które będą miały pierwszeństwo wobec Twoich interesów, praw i wolności. W niektórych sytuacjach przetwarzanie Twoich danych może być również niezbędne do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń. W takich przypadkach nie będziemy mogli uwzględnić sprzeciwu.

Uprawnienia, o których mowa powyżej możesz wykonywać poprzez kontakt ze wspólnym punktem kontaktowym współadministratorów dla kwestii związanych z ochroną danych osobowych w ramach Konkursu pod adresem e-mail ido@verbum.com.pl oraz adresem pocztowym MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań (z dopiskiem „RODO”).

8. Przysługuje Ci prawo do złożenia skargi na przetwarzanie danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa). W ramach wykonania tego uprawnienia należy podać pełny opis zaistniałej sytuacji, wskazać jakie działanie uznajesz za naruszające Twoje prawa lub wolności oraz czego się w związku z tym domagasz.
9. Twoje dane osobowe nie będą podlegały profilowaniu ani nie będzie dochodziło do ich przekazywania poza Europejski Obszar Gospodarczy.