

REGULAMIN KONKURSU „BUY & PLAY Z VERBUM”

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.

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
Konkurs	Konkurs „Buy & Play z VERBUM”.
Uczestnik	Zarejestrowany użytkownik Aplikacji, który zarejestrował Zakup zgodnie z Regulaminem i otrzymał w zamian jakikolwiek Token.
Zakup	Zakupienie w ramach jednej transakcji (potwierdzonej jednym Dowodem Zakupu) przynajmniej jednego towaru lub usługi w terminie konkursu (data na Dowodzie Zakupu musi pokrywać się z Terminem Konkursu).
Dowód Zakupu	Paragon fiskalny wystawiony osobie fizycznej nieprowadzącej działalności gospodarczej (tj. bez wskazywania NIP nabywcy).
Termin Konkursu	Okres od 14.02.2025 r. do 13.04.2025 r.
Ranking Dnia	Okres, za który przyznawana jest Nagroda, Nagroda główna dnia oraz Nagroda Specjalna.
Ranking Konkursu	Okres, za który przyznawana jest Nagroda główna konkursu.
Token	Prawo do jednorazowego wzięcia udziału w Konkursie przyznawane w zamian za zarejestrowanie Zakupu.
Nagroda główna dnia	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sklepach sieci Żabka o wartości 10 zł. Nagroda za zajęcie w Rankingu Dnia miejsca 1. 1 Uczestnik może otrzymać max. 5 Nagród w Terminie Konkursu.
Nagroda	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sklepach sieci Żabka o wartości 5 zł. Nagroda za zajęcie w Rankingu Dnia miejsca 2-10. 1 Uczestnik może otrzymać max. 5 Nagród w Terminie Konkursu.
Nagroda specjalna	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sklepach sieci Żabka o wartości 5 zł. Nagroda specjalna dla 1 Uczestnika, który w Rankingu Dnia osiągnął dokładny wynik lub był najbliższym Wyniku Specjalnego. 1 Uczestnik może otrzymać nieograniczoną liczbę Nagród specjalnych w Konkursie.
Nagroda konkursu	Nagroda konkursu dla 30 Uczestników, którzy zdobędą najwięcej punktów w Rankingu Konkursu. Nagroda konkursu dzieli się na 5 kategorii nagród (nagrody I-V stopnia).
Wynik Specjalny	To warunek wyrażony w postaci czasu, który należy osiągnąć lub do którego należy się najbardziej zbliżyć wykonując Zadanie Konkursowe.
Organizator	MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 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 Dowód Zakupu 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 Dowodu Zakupu 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 użytkownik Aplikacji może dodatkowo wyrazić zgodę na udostępnienie Organizatorowi adresu e-mail użytkownika przypisanego do konta w Aplikacji oraz na kontakt marketingowy ze strony Organizatora na ten adres e-mail.
- 2.3. Zdjęcie Dowodu Zakupu, 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 Dowodu Zakupu, data i godzina dokonania Zakupu;
 - 2.3.3. musi dotyczyć Dowodu Zakupu, który jest prawdziwy, tzn. rzeczywiście wystawiony przez punkt sprzedaży, którego dane znajdują się na Dowodzie Zakupu oraz nie jest podrobiony lub sfałszowany;
 - 2.3.4. musi dotyczyć Dowodu Zakupu, 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 Dowodów Zakupu.
- 2.4. Nie można zarejestrować Zakupu na podstawie innego dokumentu niż Dowód Zakupu. Oznacza to, że nie są brane pod uwagę w Konkursie m. in. faktury VAT (w tym faktury VAT uproszczone) wystawione podmiotowi prowadzącemu działalność gospodarczą (tj. ze wskazaniem NIP nabywcy), potwierdzenia płatności kartą płatniczą oraz e-mailowe potwierdzenia zakupów dokonanych na odległość. Data i godzina Zakupu wynikająca z Dowodu Zakupu musi być wcześniejsza niż data i godzina zarejestrowania Zakupu zgodnie z pkt 2.1. Regulaminu.
- 2.5. Zdjęcie Dowodu Zakupu po jego przesłaniu zgodnie z pkt 2.1.3. Regulaminu jest automatycznie analizowane i weryfikowane pod kątem tego, czy rzeczywiście potwierdza on dokonanie Zakupu. Wynik automatycznej analizy i weryfikacji Dowodu Zakupu przekazywany jest Uczestnikowi natychmiast po wgraniu Dowodu Zakupu, a informacja potwierdzająca przekazywana jest Uczestnikowi w Aplikacji.
- 2.6. W przypadku automatycznej pozytywnej weryfikacji Dowodu Zakupu przesłanego zgodnie z pkt 2.1.3. Regulaminu, użytkownik Aplikacji otrzymuje liczbę Tokenów zgodną z przelicznikiem zawartym w Załączniku nr 1 do Regulaminu i staje się Uczestnikiem.
- 2.7. W przypadku automatycznej negatywnej weryfikacji Dowodu Zakupu przesłanego zgodnie z pkt 2.1.3. Regulaminu, użytkownik powinien wysłać wiadomość e-mail na adres info@verbum.com.pl informującą o zdarzeniu lub skorzystać z funkcjonalności w Aplikacji dostępnej na pop upie wyświetlanym wraz z wynikiem negatywnej automatycznej weryfikacji poprzez kliknięcie w przycisk dot. prośby o weryfikację Dowodu Zakupu.

Jeśli analiza i weryfikacja ww. Dowodu Zakupu przez człowieka jest pozytywna, użytkownik Aplikacji otrzymuje liczbę Tokenów zgodną z przelicznikiem zawartym w Załączniku nr 1 do Regulaminu i staje się Uczestnikiem.

Jeśli użytkownik nie zwróci się do Organizatora z wnioskiem o przeanalizowanie i weryfikację ww. Dowodu Zakupu przez człowieka bezpośrednio po otrzymaniu powiadomienia o automatycznej negatywnej weryfikacji albo jeśli analiza i weryfikacja ww. Dowodu Zakupu przez człowieka również jest negatywna, użytkownik Aplikacji nie otrzymuje żadnego Tokenu i nie może więcej zgłosić Zakupu na podstawie tego Dowodu Zakupu. Ww. weryfikacja zostanie wykonana w ciągu 3 dni roboczych od dnia otrzymania zgłoszenia przez Organizatora dot. prośby o ponowną weryfikację Dowodu Zakupu.
- 2.8. Jeden Dowód Zakupu uprawnia do zarejestrowania Zakupu tylko jeden raz. Jeśli ten sam Dowód Zakupu 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 do Organizatora oryginał Dowodu Zakupu, na podstawie którego uzyskał jakikolwiek Token. Jeśli Uczestnik w odpowiedzi nie prześle do

Organizatora w terminie 7 dni kalendarzowych (decyduje data doręczenia do Organizatora) oryginału takiego Dowodu Zakupu, wówczas Organizator może w zależności od powagi sprawy:

- 2.10.1. pozbawić Uczestnika każdego Tokenu, który został mu przyznany na podstawie danego Dowodu Zakupu;
 - 2.10.2. pozbawić Uczestnika wszystkich Tokenów przyznanych mu w ramach Konkursu;
 - 2.10.3. odmówić przyznania Uczestnikowi nagrody lub dezaktywować już wydaną Uczestnikowi nagrodę;
 - 2.10.4. całkowicie wykluczyć Uczestnika z Konkursu i odmówić ponownego zgłoszenia udziału w nim;
 - 2.10.5. zawiesić lub dezaktywować konto Uczestnika w Aplikacji.
- 2.11. Organizator ma prawo wprowadzić dodatkowe aktywności umożliwiające Uczestnikom na równych prawach zdobycie dodatkowego Tokenu. O każdej takiej aktywności Uczestnicy zostaną powiadomieni poprzez push notyfikację na telefon przypisany do konta 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.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 ściśle określonej minimalnej liczby ruchów np. 20 (czynności, o których mowa w pkt 3.3. Regulaminu). Ww. określona minimalna liczba ruchów niezbędna do ułożenia puzzli definiowana jest indywidualnie dla każdego dnia konkursu (dla każdego Rankingu Dnia) i puzzli których ułożenie jest zadaniem konkursowym w danym dniu, a informacja o określonej minimalnej liczbie ruchów dla danego dnia konkursu komunikowana jest na w aplikacji. Oznacza to, że każdy Uczestnik otrzymuje w ramach Konkursu do wykonania takie samo zadanie, o tym samym poziomie trudności. Każdy Uczestnik musi bowiem wykonać tę samą minimalną liczbę ruchów, aby ułożyć puzzle.
- 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 upłynie określony powyżej czas.
- 3.6. Uczestnik może uzyskać następujące wyniki układania puzzli:
 - 3.6.1. pozytywny – 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. negatywny – 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 NAGRODY W KONKURSIE?

4.1. Konkurs polega na przyznawaniu nagród Uczestnikom, którzy uzyskują najlepsze „pozytywne” wyniki w ułożeniu puzzli, czyli układają je w jak najmniejszej liczbie ruchów oraz zajęcie określonych miejsc w Rankingu Dnia.

4.2. Za samo uzyskanie wyniku „pozytywny” Uczestnik nie otrzymuje nagrody.

4.3. Dla każdego dnia w ramach Terminu Konkursu tworzony jest ranking wyników „pozytywnych” uzyskiwanych przez Uczestników (dalej: **Ranking Dnia**) – od najlepszego do najgorszego. Przy ustalaniu Rankingu Dnia brany jest pod uwagę wyłącznie najlepszy wynik „pozytywny” uzyskany przez danego Uczestnika, niezależnie od liczby takich wyników uzyskanych przez tego Uczestnika. 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. W Rankingu Dnia uczestnicy otrzymują następujące nagrody:

ZAJĘTE MIEJSCE	WARUNEK ZDOBYCIA NAGRODY	RODZAJ NAGRODY	LIMIT (1 UCZESTNIK MOŻE OTRZYMAĆ OGRANICZONĄ LICZBĘ NAGRÓD W TERMINIE KONKURSU)	NAGRODA
MIEJSCE 1	Uplasowanie się na pierwszej pozycji w Rankingu Dnia.	Nagroda główna dnia	Max 5 nagród na 1 Uczestnika	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sieci Żabka o wartości 10 zł
MIEJSCE Z POZYCJI 2-10	Uplasowanie się na jednej z pozycji w przedziale 2-10 w Rankingu Dnia.	Nagroda	Max 5 nagród na 1 Uczestnika	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sieci Żabka o wartości 5 zł
MIEJSCE SPECJALNE	Osiągnięcie lub zbliżenie się najbardziej do Wyniku Specjalnego.	Nagroda specjalna	Brak limitu	Elektroniczny voucher do wykorzystania w sieci Żabka o wartości 5 zł

4.5. Dodatkowo, w Terminie Konkursu prowadzony jest Ranking Konkursu, który polega na nagradzaniu Uczestników punktami za zajęcie nagradzanego miejsca w Rankingu Dnia (bez względu na to, czy Uczestnik osiągnął limit i otrzymał nagrodę za zajęte miejsce) oraz punktami za każdą pozytywnie ukończoną grę wykonaną w minimalnej liczbie ruchów.

4.6. W Rankingu Konkursu codziennie naliczane są punkty pochodzące z dwóch źródeł. Przyznawane są punkty za:

a) Zajęte przez Uczestnika miejsce w Rankingach Dnia wg schematu:

ZAJĘTE MIEJSCE W RANKINGU DNIA	LICZBA PUNKTÓW PRZYZNAWANA ZA ZAJĘTE MIEJSCE W RANKINGU KONKURSU
MIEJSCE SPECJALNE	50
1	50
2	45
3	40
4	38
5	36
6	34
7	33
8	32
9	31
10	30
11	29
12	28
13	27
14	26
15	25
16	24
17	23
18	22
19	21
20	20

b) Liczbę pozytywnie ukończonych gier w minimalnej liczbie ruchów w ilości 2 pkt za każdą taką grę.

Przykład: Uczestnik, który w ciągu 8 dni rankingowych zajął za każdym razem 5. miejsce, w Rankingu Konkursu będzie mieć naliczone 288 pkt (8 x 36 pkt). Jeżeli uczestnik ten w ciągu 8 dni łącznie ukończył 20 gier w minimalnej liczbie ruchów, to do jego punktacji zostanie dodane 40 punktów (20 x 2pkt). Łączna liczba punktów, którą Uczestnik będzie posiadał w Rankingu Konkursu po 8 dniach to 328 pkt (288 pkt + 40 pkt). W przypadku zajęcia na koniec Konkursu przez Uczestników miejsc ex aequo, wyższe miejsce otrzymuje Uczestnik, który podczas całego Konkursu osiągnął lepszy czas w ułożeniu puzzli (którejkolwiek rozgrywce) i zrobił to jako pierwszy.

4.7. Ranking Konkursu zostanie rozstrzygnięty po zakończeniu Terminu Konkursu, tj. do 14.04.2025r. Wówczas nastąpi ostateczna weryfikacja uzyskanych przez uczestników punktów i ogłoszenie ostatecznego Rankingu Konkursu.

4.8. W Rankingu Konkursu uczestnicy otrzymują następujące jednorazowe nagrody:

ZAJĘTE MIEJSCE	WARUNEK ZDOBYCIA NAGRODY	RODZAJ NAGRODY	NAGRODA

MIEJSCE Z POZYCJI 1-3	Zdobycie największej liczby punktów spośród wszystkich uczestników i uplasowanie się na 1-3. miejscu w Rankingu Konkursu	Nagroda konkursu I stopnia	Elektroniczny voucher do wykorzystania w Allegro o wartości 100 zł
MIEJSCE Z POZYCJI 4-10	Uplasowanie się na jednej z pozycji w przedziale 4-10 w Rankingu Konkursu	Nagroda konkursu II stopnia	Elektroniczny voucher do wykorzystania w Allegro o wartości 50 zł
MIEJSCE Z POZYCJI 11-15	Uplasowanie się na jednej z pozycji w przedziale 11-15 w Rankingu Konkursu	Nagroda konkursu III stopnia	Elektroniczny voucher do wykorzystania w Allegro o wartości 20 zł
MIEJSCE Z POZYCJI 16-20	Uplasowanie się na jednej z pozycji w przedziale 16-20 w Rankingu Konkursu	Nagroda konkursu IV stopnia	Elektroniczny voucher do wykorzystania w Allegro o wartości 10 zł
MIEJSCE Z POZYCJI 21-30	Uplasowanie się na jednej z pozycji w przedziale 4-10 w Rankingu Konkursu	Nagroda konkursu V stopnia	Elektroniczny voucher do wykorzystania w Allegro o wartości 5 zł

- 4.9. W przypadku, gdy w danym rankingu (Rankingu Dnia lub Rankingu Konkursu) nie będzie możliwe wyłonienie liczby zwycięzców odpowiadającej liczbie przewidzianych do wydania Nagród z uwagi na zbyt niską liczbę zgłoszeń, może zostać przyznana niższa liczba Nagród.
- 4.10. Zwycięzcy są powiadamiani o wygranej za pośrednictwem powiadomienia push notyfikacji na numer telefonu przypisany do ich konta w Aplikacji. Organizator wyśle informacje o wygranej w terminie 2 dni roboczych od zakończenia dnia, za który została przyznana Nagroda.
- 4.11. Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody główne konkursu są wydawane w terminie 10 dni roboczych od dnia powiadomienia o ich przyznaniu. Termin wydania Nagrody może ulec wydłużeniu w przypadku, gdy konieczne jest zweryfikowanie uprawnień Uczestnika do uzyskania nagrody zgodnie z pkt 2.10. lub pkt 7.2. Regulaminu. W takim przypadku termin 10 dni roboczych biegnie od dnia potwierdzenia, że Uczestnik rzeczywiście spełnił wszystkie wymagania Regulaminu.
- 4.12. Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody główne są wydawane w postaci pliku PDF zamieszczonego na koncie Uczestnika w Aplikacji, w zakładce Moje nagrody.
- 4.13. Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody główne mają ograniczony termin ważności. Ostateczna data wykorzystania danego vouchera jest umieszczona w pliku PDF wskazanych w pkt. 4.10.
- 4.14. Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody główne należy zrealizować jednorazowo. W ramach realizacji danej Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody głównej 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, nie przysługuje mu prawo do otrzymania niewykorzystanej kwoty.

- 4.15. Uczestnik przed realizacją Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody główne 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 4.9. Regulaminu. Wszelkie roszczenia związane z korzystaniem z Nagrody powinny być kierowane do podmiotów, które są ich wydawcami.
- 4.16. Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody główne nie podlegają wymianie na ich ekwiwalent pieniężny.
- 4.17. Zwycięzcy nie są zobowiązani do dokonywania żadnych samodzielnych rozliczeń podatkowych w związku z otrzymaniem w Konkursie Nagrody, Nagrody Specjalne, Nagrody konkursu oraz Nagrody głównej, ponieważ wraz z każdą Nagrodą i Nagrodą Specjalną 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.
- 4.18. 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. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań) z dopiskiem „Reklamacja – Konkurs Buy & Play z Verbum” lub wysłać za pośrednictwem wiadomości e-mail na adres: info@verbum.com.pl (z tematem: „Reklamacja – Konkurs Buy & Play z Verbum”).
- 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. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator – MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań (ido@verbum.com.pl);
- 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 z Verbum” lub wysłać za pośrednictwem wiadomości e-mail na adres: info@verbum.com.pl (z tematem: „Rezygnacja – Konkurs Buy & Play z Verbum”).

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 mogą brać udział członkowie organów oraz osoby zatrudnione (niezależnie od podstawy prawnej) przez Organizatora, 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
PRZELICZNIK TOKENÓW

- 1 Dowód zakupu z wartością zakupu do 30 zł włącznie = 5 TOKENÓW
- 1 Dowód zakupu z wartością zakupu powyżej 30 zł = 10 TOKENÓW
- 1 Dowód zakupu zawierający na liście produkt „woda” = DODATKOWE 15 TOKENÓW

ZAŁĄCZNIK NR 2
ZASADY PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH PRZY PRZEPROWADZANIU KONKURSU
„Buy & Play z Verbum”

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator – MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań (ido@verbum.com.pl);
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. Szelałowska 45A, 61-626 Poznań (z dopiskiem „RODO”).
3. Dane osobowe są przetwarzane przez Organizatora 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 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.