

Regulamin Akcji Gra Zakupowa „Muchas Gracias i wielkie wakacje Kowalskich” w Cuprum Arena w Lubinie - Klient (Gracz) z dnia 26.01.2015 r.

Repozytorium zmian:

- 1). 24.02.2015r. par.3,p.4
- 2). 1.04.2015r. par. 3, p.1, 3, 4, 5, 6

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Akcji jest LEVEL 152 Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Lipowej 3C/219 w Krakowie. NIP: 679-309-42-45, REGON: 122915469. Administratorem Danych Osobowych jest KLAster Analityka Biznesowa, ul. Lawendowa 6, 32-040 Świątniki Górne, działający z upoważnienia i na zlecenie LEVEL 152 Sp. z o.o.
2. Partnerami Akcji są: Wszyscy Najemcy Galerii Cuprum Arena, którzy uzupełnili formularz zgłoszeniowy.
3. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), określa ogólne warunki uczestnictwa w Grze Zakupowej „Muchas Gracias i wielkie wakacje Kowalskich” (zwaną dalej Grą Zakupową lub Akcją) w Galerii Cuprum Arena.
4. Plebiscyt oraz Gra Zakupowa dla Klientów Cuprum Arena odbywa się w dniach od 26 stycznia 2015r. godz. 10:00 do 21 czerwca 2015 r. godz. 23:59, na terenie Cuprum Arena w Lubinie przy ul. gen. Władysława Sikorskiego 2. Naliczanie punktów za zakupy rozpoczyna się 6 lutego 2015r. godz.10.00.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany daty rozpoczęcia lub zakończenia Akcji, skracając lub wydłużając czas jej trwania w przypadkach zaistnienia zdarzeń Force Major (siła wyższa).
6. Osoba biorąca udział w Akcji (zwaną dalej „Użytkownikiem” i „Klientem (Graczem)”) wyraża zgodę na zastosowanie wszystkich postanowień Regulaminu.
7. Uczestnikami Akcji - Klientami (Graczami) mogą być wyłącznie osoby posiadające zdolność do czynności prawnych w postaci osób fizycznych.. Osoby, które nie ukończyły 18. roku życia mogą brać udział w Akcji wyłącznie zapisemną zgodą Rodzica lub opiekuna prawnego. Wzór zgody dostępny jest pod linkiem: www.goffline.com/ca-zgodaopiekuna
8. Pracownicy Partnerów Akcji oraz Organizatora nie mogą zdobywać punktów w Akcji za paragony ze sklepu, w którym są zatrudnieni jak również przekazywać paragony z tych sklepów innym Graczom. Z Akcji są również wyłączeni pracownicy agencji ochrony oraz serwisu sprzątającego Galerii Cuprum Arena.
9. Punkt Obsługi Akcji, w którym Klientów (Graczy) obsługuje hostessa mieści się na partnerze w Punkcie Informacyjnym Galerii Cuprum Arena. Punkt Obsługi Akcji w czasie trwania Gry jest otwarty każdego dnia w godzinach pracy Punktu Informacyjnego Galerii Cuprum Arena.
10. Osoba ubiegająca się o nagrody w Akcji za pomocą smsów może zbierać punkty na swoje konto wysyłając wiadomości tylko z jednego numeru telefonu, który podała przy rejestracji lub z którego wysłała pierwszą wiadomość rozpoczynając grę.

§2. Definicje

1. “Muchas Gracias i wielkie wakacje Kowalskich” zwany dalej Grą Zakupową – akcja prospdżadżowa, podczas której Gracze (Klienci) zdobywają punkty, odbierają Prezenty z Katalogu Nagród i walczą o gwarantowane Nagrody Główne i Specjalne.
2. Areny (ARN) – waluta w Grze Zakupowej – punkty, które Gracz zdobywa za zakupy oraz określone aktywności w Grze. Gracz gromadzi Areny (ARN) w swoim Portfelu Gracza.

3. Gracz – osoba fizyczna, która zarejestrowała się na platformie gOffline.
4. Katalog Nagród – katalog, w którym można znaleźć wszystkie Nagrody i Prezenty Partnerów Gry. Gracze mogą prosić o wznowienie Prezentów w Grze. Gracz, aby odebrać Prezent pobiera Klucz do Prezentu wydając jednocześnie Areny (ARN) z Portfela Gracza.
5. Kod do zasilenia Portfela Gracza (Kod doładowujący) – kod zasilający Portfel Gracza określoną pulą punktów (ARN). Gracz otrzymuje Kod po skorzystaniu z usługi lub zakupieniu produktu u Partnerów Gry, lub za wykonanie zadania nie zakupowego wynikającego ze scenariusza gry.
6. Nagrody Główne - nagrody gwarantowane (finałowe), które otrzymują Gracze, którzy osiągnęli dwie najwyższe pozycje w Rankingu Graczy na dzień 21.06.2015r. 23:59.
7. Organizator przewiduje rozdanie Nagród Specjalnych w grze zakupowej:
 - 7.1 Nagroda Specjalna (Ranking Marek) - nagroda gwarantowana, którą otrzymują Gracze, którzy byli najwyżej w Rankingu Graczy i jednocześnie oddali swój głos na zwycięską Markę w Grze Zakupowej (Ranking Marek) w Galerii Cuprum Arena. Z wyłączeniem osób, które zdobyły Nagrody Główne (finałowe).
 - 7.2 Nagroda Specjalna typu Cashback (zwrot gotówki)– nagroda gwarantowana, którą otrzymują Gracze, którzy osiągnęli najwyższe pozycje w Rankingu Graczy co tydzień (środa) o godzinie 13:00 podczas trwania Akcji. Nagrody typu cashback przyznawane są w każdą środę od 18 lutego do 10 czerwca 2015r.
 - 7.3 Nagrody Specjalne: Podwójna wejściówka VIP na Galę Boksu Zawodowego organizowaną przez Tymex Boxing Promotion i Global Boxing. - nagroda gwarantowana, którą zdobędzie klient znajdujący się na pierwszym miejscu rankingu graczy na dzień 10.03.2015 godz. 22.00. Klient o otrzymaniu nagrody poinformowany zostanie telefonicznie dnia 11.03.2015 między godz. 8.00 a 16.00. Po odbiór nagrody klient musi zgłosić się do hostessy wraz z kluczem odbioru nagrody.
1. Prezent VIP - prezent o wartości minimum 31 zł. Gracz może wymieniać swoje Areny (ARN) i odbierać dowolną liczbę Prezentów VIP w trakcie gry, nie czekając na jej zakończenie. Odebranie Prezentu VIP nie obniża Wyniku Gracza w Rankingu.
2. Prezent typu TOKEN - Prezent o wartości poniżej 31 zł. Gracz może wymieniać swoje Areny (ARN) i odbierać dowolną liczbę Prezentów typu TOKEN w trakcie gry, nie czekając na jej zakończenie. Odebranie Prezentu typu TOKEN nie obniża Wyniku Gracza w Rankingu.
3. Panel Gry – portal grywalizacyjny wraz z aplikacją mobilną, gdzie toczą się Gry oraz gdzie znajduje się Katalog Nagród, z którego Gracze wybierają Prezenty i Nagrody, o które walczą.
4. Portfel Gracza – określa ilość punktów, które Gracz aktualnie posiada oraz które może wymieniać na Prezenty typu TOKEN lub Prezenty VIP z Katalogu Nagród do wyczerpania zapasów.
5. Punkty za aktywność niezakupową – punkty, które zdobywają uczestnicy Gry za inne (niezakupowe) aktywności na terenie Galerii (np. głosowanie, typowanie, quizy, check-iny). Naliczane są do Portfela Gracza. Historyczny (narastający) wynik w punktach wliczany jest do Wyniku Gry i sumowany z innymi punktami (ARN).
6. Punkty za aktywność zakupową – punkty, które zdobywają uczestnicy Gry za zakupienie produktu lub usługi u Najemców galerii z wyłączeniem zakupów opisanych szczegółowo w par.3. Punkty naliczane są do Portfela Gracza. Historyczny (narastający) wynik w punktach wliczany jest do Wyniku Gry i sumowany z innymi punktami.
7. Ranking Graczy w Panelu Gry – przedstawia wyrażoną w punktach (wynik narastający) pozycje Graczy, którzy oddali swój głos na ulubiony sklep i walczą o Nagrodę Główną. Ranking ten jest dynamicznie obliczany i publikowany w czasie rzeczywistym. Ranking Graczy jest budowany na podstawie Wyniku Gry Gracza.
8. Ranking Marek w Panelu Gry – przedstawia pozycję Partnera Gry uzyskaną na podstawie głosów oddanych przez Graczy na jego sklep/lokal w Plebiscycie Marek. Ranking ten jest dynamicznie obliczany i publikowany w czasie rzeczywistym.
9. Wynik Gry – wynik historyczny Gracza, który określa historyczną (narastającą) ilość punktów zakupowych, punktów niezakupowych oraz punktów premiowych, które Gracz zdobywa za swoją

aktywność podczas trwania Gry Zakupowej. Wynik Gry jest dynamicznie naliczany i publikowany w czasie rzeczywistym.

§3. Zasady Gry

1. Gracz aby wziąć udział w Akcji musi osobiście dokonać zakupu w czasie trwania Akcji, w dowolnym Punkcie Sprzedaży, z wykluczeniem aptek/punktów aptecznych oraz kantoru wymiany walut, zlokalizowanym na terenie Galerii za kwotę minimum 1 zł brutto, z wyłączeniem artykułów alkoholowych w rozumieniu ustawy z dnia 26 października 1982 r. o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi, wyrobów tytoniowych, produktów leczniczych oraz wydatków na gry losowe, zakłady wzajemne lub gry na automatach i transakcji kantorowych. Kwoty wydane na leki, alkohol i papierosy nie liczą się w Akcji. Od kwoty na paragonie odlicza się cenę leków, alkoholu lub papierosów. Punkty nalicza się od powstałej różnicy.
2. W Plebiscycie nie biorą udziału: apteki oraz kantor wymiany walut na terenie Centrum handlowego.
3. Klient wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych, zgodnie z Polityką Prywatności opisaną szczegółowo w par.5 niniejszego Regulaminu, podaje swój aktualny numer telefonu / aktualny adres email, które stanowią jego unikatowy login w Grze Zakupowej.
7. W przypadku, gdy hostessa ma uzasadnione podejrzenie, iż Klient/Gracz chce otrzymać punkty za zakupy, których nie dokonał, ma prawo odmówić naliczania punktów i zgłosić zaistniały fakt Organizatorowi Akcji, który dokona analizy sytuacji i wyda decyzję względem dalszego postępowania (m.in. upomnienie, odliczenie Punktów (ARN), tymczasowe zablokowanie konta, w ostateczności usunięcie konta Gracza), o której poinformuje Gracza telefonicznie. W swojej polityce przeciwdziałania nadużyciom w Grach Zakupowych Organizator podczas wydania decyzji dot. zgłoszonego nadużycia analizuje m.in. ilość zalogowanych do gry paragonów, wysokość premii za zakupy naliczone w trakcie trwania gry, wysokość kwot zarejestrowanych w grze, a także ilość paragonów pochodzących z poszczególnych sklepów. Decyzja Organizatora jest ostateczna i nie podlega reklamacji.
8. Szczegóły polityki przeciwdziałania nadużyciom w Grach Zakupowych jest załącznikiem nr. 1 do Regulaminu i dostępna jest na stronie www.goffline.com/ppn
6. Użytkownik jest zobowiązany zachować oryginały wszystkich paragonów lub faktur i na prośbę Organizatora okazać je przy odbiorze Prezentu i/lub Nagrody. W przypadku braku paragonów, faktur lub korekt faktur potwierdzających dokonania lub zwrot zakupów w czasie trwania Akcji Organizator ma prawo odmówić wydania Nagrody.
7. Klient (Gracz) rejestruje się do gry:
 - wchodząc na <http://goffline.com/ca>, - lub oddając głos na ulubiony sklep poprzez zeskanowanie fotokodu lub wysłanie sms,
 - lub wprowadzając kod doładowujący z kuponu wydanego przez hostesę,
 - lub skanując Fotokod z plakatu, ulotki, reklamy prasowej oraz banerów.
8. Celem Akcji jest dobra zabawa, zdobycie dużej ilości Aren (ARN) w Grze, wymienianie przez Klientów (Graczy) Aren na wymarzone Prezenty z Katalogu Nagród, zdobycie Nagród Głównych i Specjalnych oraz poznanie ofert sklepów i lokali gastronomicznych na terenie Galerii Cuprum Arena.
9. Gracz nalicza punkty za zakupy poprzez:

Aplikacja mobilna	WWW	SMS
Zakupy od 6.02.2015r. do 21.06.2015r.		
Weryfikacja paragonu u hostessy i otrzymanie kuponu		
Skanowanie Fotokodu z kuponu	Wpisanie kodu w Panelu Klienta	Wysłanie kodu na podany nr SMS
Punkty automatycznie naliczone na koncie użytkownika i widoczne w aplikacji (Ranking Graczy)	Punkty automatycznie naliczone na koncie użytkownika i widoczne w Panelu (Ranking Graczy)	SMS zwrotny potwierdzający naliczenie punktów i stan konta w grze)

10. Gracz zdobywa punkty (ARN) za aktywności niezakupowe (punkty naliczane są automatycznie w systemie):

Aplikacja mobilna	WWW	SMS
Aktywności niezakupowe od 26.01.2015r do 21.06.2015r.		
Dołączenie do gry		
Głosowania na ulubiony sklep/markę, produkt		
Premia za odbieranie prezentów		
Skanowanie Fotokodu w Grze np. Quizu, Check-in, plakat	codzienne logowanie	

11. Rozkład punktów w Grze Zakupowej:

Nagradzane zdarzenie	Typ zdarzenia	Stawka	Jak często?
Rejestracja first minute (od 26.01 do 6.02.2015 r.)	Niezakupowe	50 ARN	Jednorazowo
Rejestracja (od 7.02 do 21.06.2015 r.)	Niezakupowe	10 ARN	Jednorazowo
Każdorazowe logowanie na konto	Niezakupowe	1 ARN	Raz na dobę

Oddanie głosu na swój ulubiony sklep	Niezakupowe	50 ARN	Jednorazowo, warunek niezbędny do wymiany Aren (ARN)
Premia za odebranie Prezentu VIP/TOKEN	Niezakupowe	10 % od wartości punktowej pobranego Prezentu (wartość bazowa)	Wielokrotnie(w trakcie Gry w zależności od scenariusza wysokość % może być zwielokrotniona
Punkty last minute – za zeskanowanie Fotokodu w ostatnim dniu Akcji	Niezakupowe	50 ARN	Jednorazowo
Fotokod Quiz lub Check-in	Niezakupowe	90 ARN	Raz na scenariusz
Premia za zakupy zrobione w punktach handlowych znajdujących się w Galerii Cuprum Arena (z wyłączeniem zakupów w hipermarkecie Alma i punktów gastronomicznych) na jednym paragonie: I próg 1-20 PLN II próg 21-50 PLN III próg 51-100 PLN IV próg 101-200 PLN V próg 201-500 PLN za zakupy powyżej 500 PLN	Zakupowe	10 ARN 50 ARN 100 ARN 200 ARN 250 ARN 250 ARN + Bonus systemowy 250 ARN (łącznie 500 ARN)	Wielokrotnie
Lokale gastronomiczne premiowane za paragony powyżej 20 zł. Dalsze premiowanie punktowe od II progu: II próg 21-50 PLN III próg 51-100 PLN IV próg 101-200 PLN V próg 201-500 PLN za zakupy powyżej 500 PLN	zakupowe	50 ARN 100 ARN 200 ARN 250 ARN 250 ARN + Bonus	wielokrotnie
Za paragony powyżej 50 zł z Delikatesów Alma: III próg 51-100 PLN IV próg 101-200 PLN V próg 201-500 PLN za zakupy powyżej 500 PLN	Zakupowe	100 ARN 200 ARN 250 ARN 250 ARN + Bonus	Wielokrotnie

12. Wynik Gry (Ranking Historyczny) jest sumą wszystkich Aren (ARN) zdobytych podczas trwania całej Akcji.
13. Portfel Gracza wskazuje na aktualną kwotę wyrażoną w Arenach (ARN), uzyskaną w trakcie Akcji, pomniejszoną o odebrane Prezenty i Prezenty VIP. Wynik w Portfelu Gracza wskazuje czy Klient (Gracz) w danym momencie posiada wystarczającą pulę Aren (ARN), by móc odebrać kolejne Prezenty z Katalogu Nagród.
14. Gracze mają prawo informować Organizatora Akcji o nieprawidłowościach w procesie wydawania i naliczania Aren (ARN) zdobytych za skorzystanie z usług lub dokonanie zakupu u Partnerów. W tym celu Klient (Gracz) może wysłać zgłoszenie drogą elektroniczną na adres napiszdonas@goffline.com.

§4. Nagrody

1. Organizator gwarantuje pulę nagród:

Rodzaj Nagrody	Opis	Dla kogo	Ilość Nagród
Nagroda Główna 1 – wycieczka o wartości do 12 000 PLN *	Do zrealizowania w biurze turystycznym “Itaka” lub “Axel Travel” w Galerii Cuprum Arena	Dla Klienta, który w ostatnim dniu Akcji o godzinie 23:59 zajmie pierwsze miejsce w Rankingu Graczy.	1 (przyznawana wg Rankingu Graczy)
Nagroda Główna 2– karta podarunkowa do sklepu Saturn o wartości 650 PLN	Do zrealizowania w sklepie Saturn	Dla Klienta, który w ostatnim dniu Akcji o godzinie 23:59 zajmie drugie miejsce w Rankingu Graczy.	1 (przyznawana wg Rankingu Graczy)
Nagroda Specjalna – trzy Bony o wartości 500 PLN	Trzy Bony, każdy o wartości 500 PLN każdy Bony.	Dla trzech Graczy, którzy byli najwyżej w Rankingu Graczy i jednocześnie oddali swój głos na zwycięską Markę w Grze Zakupowej (Ranking Marek) w Galerii Cuprum Arena.	3 (przyznawana wg Rankingu Graczy)
Nagrody Specjalne typu Cashback (zwrot pieniędzy na konto bankowe Gracza za zakupy zrobione na terenie Galerii Cuprum Arena) (50x50PLN, 100x25PLN)	Zwrot pieniędzy za zakupy zrobione przed ogłoszeniem zwycięzców. Nagroda przewiduje pokrycie kosztów zakupów do 50 PLN lub do 25 PLN	Dla Graczy, którzy osiągnęli najwyższe pozycje w Rankingu Graczy co tydzień (środa) o godzinie 13:00 podczas trwania Akcji. Nagrody typu cashback przyznawane są w każdą środę od 18 lutego do 10 czerwca 2015r. Gracz otrzyma zwrot pieniędzy pod warunkiem, że wcześniej nie wygrał Nagrody typu Cashback (wtedy Nagrodę otrzyma kolejna osoba w Rankingu). Harmonogram przyznawania Nagród Specjalnych typu Cashback Tydzień 1. 12 (4 x50PLN i 8 x	150 (przyznawana wg Rankingu Graczy)

		25 PLN) Tydzień 2. 15 (5 x50PLN i 10 x 25 PLN) Tydzień 3. 12 (4 x50PLN i 8 x 25PLN) Tydzień 4. do Tydzień 10. 9 (3 x50PLN i 6 x 25 PLN) Tydzień 11. do Tydzień 18. 6 (2 x50PLN i 4 x 25 PLN)	
Prezent typu TOKEN i Prezent VIP	Prezenty zagwarantowane przez Organizatora, w tym sponsorowane przez Partnerów	Aktualna ilość Prezentów typu TOKEN i Nagród VIP widoczna jest w Katalogu Nagród w Panelu Gry oraz w aplikacji mobilnej. Klienci są zachęcani do wymiany zdobytych w Grze Zakupowej punktów na Prezenty typu TOKEN i Prezenty VIP bez ograniczeń, przez cały czas trwania Akcji, najpóźniej w dniu ogłoszenia Wyniku Gry.	Ilość ograniczona (do wyczerpania zapasów)

* podana wartość Nagrody Głównej (12 000 zł), którą otrzymuje Zwycięzca jest kwotą po odprowadzeniu podatku dochodowego przez Organizatora, rozumie się przez to, że Organizator przenosi na siebie obowiązek zapłaty zryczałtowanego podatku od nagród. Wyżej wymieniona kwota jest do zrealizowania w postaci vouchera. Rzeczywista kwota Nagrody Głównej wynosi (13333zł) i zawiera wartość zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród zgodnie z Ustawą z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych Dz.U. 1991 nr 80 poz. 350.

2. Partnerzy Akcji mają możliwość dodawania Prezentów TOKEN i Prezentów VIP do Katalogu Nagród. Prezenty sponsorowane przez Partnerów Akcji będą do odebrania u Partnerów Akcji po podaniu w dowolnej postaci Klucza do Odbioru Preznetu. Prezenty sponsorowane przez Galerię Cuprum Arena będą do odebrania u hostessy (w punkcie informacyjnym) po podaniu w dowolnej postaci Klucza do Odbioru Prezentu. Suma Aren (ARN) potrzebna do odebrania danego Prezentu będzie widoczna w Katalogu Nagród w aplikacji, na platformie oraz u hostessy.
3. Rozliczenie podatku dochodowego od Nagród w Akcji prospdżadażowej leży po stronie Organizatora. Organizator odprowadza podatek do właściwego urzędu skarbowego zgodnie z art. 41 ust. 4 w związku z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (dalej: u.p.d.o.f.) potrącając z wartości przyznanej nagrody kwoty 10% zryczałtowanego podatku.
4. Aby zdobyć Prezenty typu Token i Prezenty VIP Klient (Gracz) musi posiadać odpowiednią pulę Aren (ARN) w swoim wirtualnym Portfelu Gracza.
5. Aby odebrać Prezent VIP lub Prezentu typu TOKEN Gracz powinien wybrać najbardziej dogodną dla siebie ścieżkę odbioru Prezentu:

Aplikacja mobilna	WWW	SMS
Wybór Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP z Katalogu Nagród	Wybór Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP z Katalogu Nagród	Wybór Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP z Katalogu Nagród (dostępny u hostessy i na www)
Zamówienie Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP w mobilnym Katalogu Nagród	Zamówienie Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP w Panelu Klienta	Wysłanie numeru katalogowego Prezentu na numer telefonu podany w Katalogu Nagród w celu zamówienia Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP
Otrzymanie Klucza		
Odbiór Prezentu typu TOKEN i Prezentu VIP u hostessy lub sprzedawcy, jeśli nagroda była sponsorowana (po weryfikacji Klucza do Odbioru)		

6. Klient (Gracz) ma prawo pobierać w systemie i odbierać Prezenty typu TOKEN i Prezenty VIP do wyczerpania zapasów w godzinach otwarcia Punktu Informacyjnego Galerii Cuprum Arena. Po zakończeniu Akcji i oficjalnym ogłoszeniu Wyniku Gry, Klient nadal będzie mógł odbierać zarezerwowane przez siebie w czasie Gry Zakupowej Prezenty VIP i/lub TOKEN w dniach 22.06 –26.06.2015r. do godziny 16:00 w Punkcie Obsługi Akcji.
7. Wstępne systemowe wyłonienie zwycięzców Gry Zakupowej “Muchas Gracias i wielkie wakacje Kowalskich” (Ranking Graczy) nastąpi 21.06.2015r. o godzinie 23:59, kiedy to Gra Zakupowa dobiega końca i nie ma możliwości zdobywania nowych Aren (ARN). Wyniki systemowe mogą podlegać reklamacji ze strony Graczy oraz szczegółowej weryfikacji przez Organizatora. Oficjalne ogłoszenie wyników Gry Zakupowej (Ranking Graczy) nastąpi najpóźniej w dniu 24.06.2015 r. o godzinie 10:00.
8. Zwycięzców Nagród Specjalnych i Nagród Głównych Organizator poinformuje telefonicznie w dniu 24.06.2015 r., w godzinach od 10:00 do 15:00, a dodatkowo drogą mailową jeśli podczas rejestracji podano adres e-mail. Jednocześnie Wynik Gry zostanie opublikowany na stronie Akcji, na Facebook'u oraz w Panelu Gry, na co Użytkownik wyraża zgodę.
9. Zwycięzcy Nagród Specjalnych typu Cashback (zwrot gotówki) o wygranej będą informowani telefonicznie i/lub sms'em w dni robocze w godzinach od 10:00 do 16:00.
10. Gracz otrzymuje Prezenty i Nagrody po uprzednim podaniu Klucza do odbioru zarezerwowanego w systemie Prezentu typu Token, Prezentu VIP lub Nagrody Specjalnej.
11. Nagrodę Główną i/lub Nagrodę Specjalną zwycięzcy mogą odebrać najpóźniej w dniu 28 czerwca 2015 r., godz. 16:00 Gracz odbierając Nagrodę Główną lub Nagrodę Specjalną ma obowiązek wypełnić Protokół Odbioru Nagrody Głównej/Nagrody Specjalnej udostępniony mu przez Partnera Akcji.
12. Warunkiem niezbędnym do odebrania Prezentu jest zgodność podanych do celów organizacji Akcji danych osobowych z dowodem tożsamości.
13. Zwycięzca Nagrody Głównej (wycieczka o wartości do 12.000 PLN) zobowiązuje się do przekazania dokumentacji z wycieczki w postaci zdjęć oraz wyraża zgodę na umieszczenie ich na profilach społecznościowych Galerii Cuprum Arena.

14. Nieodebranie przez Gracza Nagrody Głównej lub Nagrody Specjalnej (Ranking Marek) w wyznaczonym terminie oznacza wygaśnięcie prawa do Nagrody. Nieodebrane Nagrody Główne, Nagrody Specjalne (Ranking Marek) pozostają do dyspozycji fundatora danej Nagrody.
15. Nieodebranie przez Gracza wybranych w trakcie trwania Akcji Prezenty typu TOKEN, Prezenty VIP, Nagrody Specjalne typu Cashback w wyznaczonym terminie oznacza wygaśnięcie prawa do tych nagród. Prezenty te pozostają do dyspozycji Organizatora lub Partnerów po zakończeniu akcji, w zależności od tego, kto był ich fundatorem.
16. Zwycięzcy Nagród Cashback otrzymają zwrot gotówki za zakupy na terenie Galerii Cuprum Arena o wartości nieprzekraczającej 50 PLN w zależności od uzyskanego miejsca w Rankingu Klientów przelewem na podany w Panelu Gry, zakładka „Ustawienia” rachunek bankowy w przeciągu do 48 godzin od uzupełnienia danych do przelewu. Nie podanie przez zwycięzcę numeru rachunku bankowego przed 22 czerwca 2015 r. oznacza wygaśnięcie jego prawa do Nagrody Cashback w danej Grze Zakupowej.
17. Zwycięzcy Nagród Głównych i Specjalnych nie mogą wymieniać ich na gotówkę. Nagroda jest do wykorzystania jednorazowo w całości u Partnera zgodnie z niniejszym Regulaminem. Jeżeli zakupy przekroczą wartość Nagrody zwycięzca zobowiązany jest do pokrycia różnicy. Jeżeli zwycięzca nie wykorzysta całej kwoty, nie przysługuje mu prawo otrzymania reszty w gotówce. Zasady realizacji Nagrody Głównej w postaci kart podarunkowych określa Regulamin karty podarunkowej dołączony do każdej Karty.
18. Odpowiedzialność Organizatora jest ograniczona względem Uczestnika do wartości Nagrody, do której Uczestnik jest uprawniony.
19. Gra Zakupowa (Akcja prospdadażowa) nie posiada żadnych znamion loterii. Akcja nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku, lub inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. Wydanie Prezentów typu TOKEN, Prezentów VIP, Nagród Specjalnych typu cashback oraz Nagród Gwarantowanych (w tym Nagród Specjalnych oraz Nagród Głównych) odbywa się po spełnieniu przez Klientów określonych wymogów, narzuconych scenariuszem i zasadami gry punktowej (systemu motywacyjnego) pt. „Muchas Gracias i wielkie wakacje Kowalskich”. Wynik punktowy nie jest utajniony i jest dostępny dla wszystkich uczestników w dowolnym momencie Akcji. Udział w Akcji jest bezpłatny, a Klient wyraził zgodę na udział w Akcji w momencie przystąpienia do Akcji zgodnie z wymogami określonymi przez GIODO oraz Organizatora.

§5. Polityka prywatności

1. Dane osobowe są zbierane i przetwarzane przez Administratora Danych wyłącznie w celach: organizacji Akcji, kontaktu z Graczami, rozstrzygnięcia Zwycięzców oraz realizacji transakcji zawieranych przez Klientów (Graczy) za pośrednictwem platformy gOffline (np. oferowanie zniżek promocyjnych w imieniu Partnerów), przekazania Nagród, zapłacenia podatku od Nagród, ewentualnego rozpatrzenia reklamacji.
2. Uczestnik może również wyrazić zgodę na otrzymywanie materiałów reklamowych Administratora oraz Partnerów drogą elektroniczną, zgodnie z ustawą z dnia 18 lipca 2002 Dz. U. 2002.144.1204 o świadczeniu usług drogą elektroniczną.
3. Użytkownik opcjonalnie może wyrazić zgodę na udział w badaniach marketingowych, statystycznych, w badania satysfakcji Użytkowników Serwisu.
4. W ramach korzystania z Akcji zbierane są i przetwarzane dane osobowe Użytkowników będących osobami fizycznymi, zgodnie z zasadami określonymi w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn. Zmianami).
5. Klient (Gracz) zobowiązany jest do podania aktualnego i prawdziwego adresu e-mail oraz aktywnego numeru telefonu wymaganego w procesie rejestracji poprzez aplikację mobilną, adresu

e-mail wymaganego w procesie rejestracji poprzez platformę internetową lub aktywnego numeru telefonu wymaganego w procesie rejestracji poprzez sms.

6. Użytkownik może zostać dodatkowo i opcjonalnie poproszony o podanie dodatkowych danych, np. adres zamieszkania lub pobytu, imię i nazwisko, grupę wiekową, preferencje zakupowe, numeru PESEL, konta bankowego m.in. w celu uzupełnienia profilu Klienta (Gracza) w panelu Gry i/lub wysłania nagród drogą pocztową lub przekazaniu wygranych za pośrednictwem bankowości elektronicznej.
7. Użytkownik podaje swoje dane osobowe dobrowolnie. Użytkownik nie ma prawnego obowiązku podania swoich danych osobowych. Odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem zgody Użytkownika na korzystanie z platformy.
8. Warunkiem niezbędnym do odebrania nagrody jest zgodność podanych danych osobowych z dowodem tożsamości.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania nagrody z winy Gracza, w szczególności z powodu niepodania lub podania nieprawidłowych danych osobowych.
10. Użytkownik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych, prawo do ich poprawiania oraz żądania zaprzestania przetwarzania swoich danych osobowych.
11. Administrator Danych Osobowych, na wniosek Użytkownika ma obowiązek w terminie 30 dni udzielić informacji o przysługujących prawach Użytkownika.
12. Treść niniejszego Regulaminu będzie udostępniona wszystkim zainteresowanym na terenie Cuprum Arena w Punkcie Obsługi Akcji, w siedzibie Organizatora oraz na platformie gOffline.

§6. Postanowienia końcowe

1. Administrator zastrzega sobie prawo do usunięcia publikacji profili użytkowników, którzy będą publikować informacje i/lub treści wizualne o nieodpowiedniej zawartości (np. wulgarne hasła, zdjęcia pochodzące z serwisów pornograficznych, informacje w jakikolwiek sposób promujące lub rozpowszechniające treści związane z rasizmem, nazizmem oraz inne nieakceptowalne społecznie treści oraz inne treści, które Organizator lub Partnerzy mogą uznać za niewłaściwe).
2. Każdy Uczestnik ma możliwość rezygnacji z uczestnictwa w Akcji. W tym celu powinien drogą mailową skontaktować się z Biurem gOffline wysyłając wiadomość na adres thankyou@goffline.com podając numer telefonu zarejestrowany w Grze Zakupowej.
3. Reklamacje dotyczące Akcji należy przysyłać listownie pod adres Organizatora: LEVEL 152 Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie, ul. Lipowa 3C/219 z dopiskiem "Muchas Gracias i wielkie wakacje Kowalskich w Cuprum Arena" w terminie do 14 dni od zakończenia Akcji Promocyjnej. Wiadomość powinna zawierać imię i nazwisko, adres, dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji oraz określać żądanie określonego zachowania się Organizatora.
4. Reklamacje dotyczące Akcji będą rozpatrywane przez Organizatora w formie pisemnej, w terminie 14 dni kalendarzowych od daty otrzymania zgłoszenia reklamacyjnego.
5. Gra może być prowadzona tylko zgodnie z obowiązującym na terenie Rzeczypospolitej Polskiej prawem i postanowieniami niniejszego Regulaminu.
6. Organizator informuje, iż regulamin może ulec zmianie, o czym każdy Klient (Gracz) zostanie poinformowany przez umieszczenie przez Organizatora w głównym widoku Panelu Gry wiadomości o zmianie Regulaminu w sposób umożliwiający Klientowi zapoznanie ze zmianami. Ponadto, Klienci, którzy podali swój adres e-mail w trakcie korzystania z serwisu otrzymają informację o zmianie Regulaminu na podany adres poczty elektronicznej. Informacje o zmianie w Regulaminie nastąpi nie później niż 24 godziny przed wprowadzeniem zmienionego Regulaminu. W razie, gdy Użytkownik posiadający konto w Grze Zakupowej, nie akceptuje nowej treści Regulaminu obowiązany jest zawiadomić o tym fakcie Usługodawcę w ciągu 24 godzin od daty poinformowania o zmianie Regulaminu.