

**Regulamin Gry pod nazwą „ZŁAP SWÓJ KWALEK LATA”
prowadzonej dla klientów sieci sklepów Intermarche**

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się Gra pod nazwą **„ZŁAP SWÓJ KWALEK LATA”** (zwaną dalej **„Grą”**) organizowana na stronie internetowej zatrzymajlatozwedlem.pl dla klientów sieci sklepów Intermarche. Gra zostanie przeprowadzona na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w strefie czasowej środkowoeuropejskiej.
2. Organizatorem Gry jest Grzegorz Kańduła, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Amooco Grzegorz Kańduła we Wrocławiu (53-115), przy ulicy al. Karkonoska 59, posiadającą numer identyfikacji podatkowej (NIP): 753-215-35-12 oraz statystyczny REGON: 020845503, (zwaną dalej **„Organizatorem”**).
3. Organizator Gry „ZŁAP SWÓJ KWALEK LATA” 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., a wynik gry nie jest zależny od przypadku. Gra jest formą współzawodnictwa, opartą na umiejętnościach pamięciowych i spostrzegawczości uczestników, a ostateczny wynik zależy od umiejętności i strategii graczy.
4. Gra „ZŁAP SWÓJ KWALEK LATA” rozpocznie się w dniu **28.08.2025 r.** o godzinie 0:00:01, a zakończy się w dniu **10.09.2025 r.** o godzinie 23:59:59 (zwaną dalej: **„Termin Gry”**).
5. Gra „ZŁAP SWÓJ KWALEK LATA” organizowana jest wyłącznie dla klientów sklepów sieci INTERMARCHE (zwanych dalej **„Sklepami”**).

§ 2 Uczestnicy Gry

1. W Grze mogą wziąć udział pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mające miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, które są konsumentami w rozumieniu art. 22¹ Kodeksu cywilnego i zamieszkują na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, 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. Przez członków rodziny, o których mowa w ust. 2, rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

§ 3 Przebieg Gry

1. Uczestnictwo w Grze jest możliwe pod warunkiem dokonania w Terminie Gry **zakupu dowolnych produktów marki E.Wedel w tym 1 produkt SMAKI LATA** (z wyłączeniem cukierków sprzedawanych na wagę) o **minimalnej wartości 15 złotych** (słownie: piętnaście złotych) na jednym dowodzie zakupu, zachowania tego dowodu oraz prawidłowego zgłoszenia udziału w Grze, a także spełnienia pozostałych wymogów określonych w niniejszym Regulaminie. Lista produktów SMAKI LATA znajduje się w załączniku nr 1 do Regulaminu.
2. Sprzedaż Produktów Promocyjnych odbywa się w Terminie Gry. Poza Terminem Gry Produkty Promocyjne są dostępne w sprzedaży, jednak ich zakup nie uprawnia do udziału w Grze.
3. Gra przeprowadzona zostanie na stronie internetowej **zatrzymajlatozwedlem.pl** na której to Uczestnik będzie uprawniony do wzięcia udziału w Grze i nabeędzie możliwość zdobycia nagród.
4. Aby wziąć udział w Grze i otrzymać możliwość zdobycia nagród należy wykonać następujące czynności:
 - a) dokonać w dowolnym Sklepie na terenie Polski jednorazowo zakupu dowolnych Produktów Promocyjnych za min 15 zł w tym 1 produkt SMAKI LATA, z wyłączeniem cukierków sprzedawanych na wagę tj. luzem, w dniach 28.08-10.09.2025. Zakup Produktów Promocyjnych musi być potwierdzony jednym dowodem zakup paragonem fiskalnym/ fakturą;
 - b) w dowolnie wybranym dniu w Terminie Gry wejść na stronę internetową Gry zatrzymajlatozwedlem.pl, zaakceptować regulamin;
 - c) zainicjować swój udział w Grze poprzez podanie w formularzy zgłoszeniowym niezbędnych danych osobowych takich jak: imię, nazwisko, adres e-mail, miasto zamieszkania, dodanie numeru i zdjęcia paragonu oraz przyciśnięcie przycisku „Start”, znajdującego się na ekranie urządzenia multimedialnego (komputera lub smartfona). Od momentu naciśnięcia przycisku „Start” Uczestnikowi jest liczony czas udziału w Grze;
 - d) odkryć i dopasować do siebie na planszy spośród ułożonych 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.
 - e) Po odkryciu wszystkich podwójnych kafli Uczestnik otrzyma na ekranie swojego urządzenia informację o zakończeniu gry.
5. Celem gry jest odnalezienie wszystkich 10 par identycznych obrazków na kafelkach poprzez odkrycie ich w jak najkrótszym czasie.
6. 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 stu dziesięciu kolejnych 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 kolejno II stopnia, III stopnia i IV stopnia.

7. Nie więcej niż **61** Uczestników Gry, którzy uzyskają najlepsze czasy i spełnią pozostałe warunki Regulaminu, otrzyma nagrody rzeczowe przewidziane przez Organizatora.

8. Ranking Uczestników, którzy zdobędą najlepsze czasy opublikowany będzie na stronie internetowej zatrzymajlatozwedlem.pl do dnia **25.09.2025 r.**

9. 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.

10. Dowód zakupu (paragon fiskalny/faktura) potwierdza zakup Produktów Promocyjnych, jeżeli spełnia następujące warunki:

a) jest czytelny, autentyczny i pochodzi ze sklepu sieci: INTERMARCHE, którego nazwa i adres znajdują się na dowodzie zakupu i są możliwe do odczytania;

b) nie jest uszkodzony i nie budzi wątpliwości co do zawartych w nim treści czy jego autentyczności, w szczególności nie jest naderwany, rozmazany, niewyraźny, jak też nie stanowi połączenia dwóch różnych paragonów/faktur;

c) na liście zakupów na paragonie/fakturze jest słowo lub oznaczenie pozwalające stwierdzić, iż zakup dotyczy dowolnych Produktów Promocyjnych za min. 15 zł w tym 1 produkt SMAKI LATA, z wyłączeniem cukierków sprzedawanych na wagę, tj. luzem, upoważniających do udziału w Grze;

d) data i godzina wystawienia paragonu/faktury przypada w przewidzianym Regulaminem czasie dokonywania Zgłoszeń określonym w § 3 ust. 1 Regulaminu oraz przed wystaniem Zgłoszenia.

11. 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.

12. Jeden dowód zakupu można zgłosić w Grze tylko jeden raz.

13. 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 dwie nagrody przez cały czas trwania Gry. Po wyczerpaniu dopuszczalnej puli przyznanych nagród dla jednego uczestnika, uczestnik ten nie jest klasyfikowany w kolejnych rankingach czasowych.

14. 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.

15. Zgłoszenia niekompletne lub nieprawidłowe są nieważne.

16. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o dotarciu Zgłoszenia do Organizatora, należy przez to rozumieć wpływ Zgłoszenia poprzez stronę www.zatrzymajlatozwedlem.pl

17. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Grze przez Uczestnika, który ma nieaktualną przeglądarkę, zablokowaną obsługę JavaScript. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za wydłużenie się czasu wykonania zadania wynikające z okoliczności, na które nie miał wpływu, np. zwolnienie prędkości przesyłki danych drogą internetową.

18. 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.

§ 4 Nagrody i ich przyznawanie

1. Nagrodami w Grze są:

a) Za zajęcie pierwszego miejsca **voucher na wyjazd SLOWHOP o wartości 10.000 złotych** do wykorzystania na stronie slowhop.com. Termin ważności vouchera do 30.09.2026. Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 10.000 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 miejsca od drugiego do czterdziestego pierwszego –nagrada pieniężna o **wartości 500 zł**. Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w GRZE nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.

c) za zajęcie miejsca od czterdziestego drugiego do sześćdziesiątego pierwszego – **po jednym bonie na zakupy w sieci Intermarche o wartości 300 zł**. Termin ważności karty do 30.03.2026. Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w GRZE nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu

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, jak również wymiany nagrody I, III stopnia na ekwiwalent pieniężny.

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 numer telefonu, a także numery zwycięskiego Dowodu Zakupu zgłoszonego 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. Nagrody II stopnia zostaną przesłane na wskazany przez Laureata rachunek bankowy do dnia 15.10.2025 r.
11. Nagrody I, III, stopnia zostaną przesłane kurierem DHL na koszt Organizatora do dnia 15.10.2025 r.

§ 5 Postępowanie reklamacyjne

1. Każdy Uczestnik Gry lub osoba go reprezentująca może w związku z przeprowadzeniem i uczestnictwem w Grze zgłosić reklamację w formie pisemnej lub elektronicznej nie później niż do 30 października 2025 r.
2. Reklamacje należy przysyłać:
 - a) listownie na adres: Amooco Grzegorz Kańduła, al. Karkonoska 59, 53-015 Wrocław, z dopiskiem „Reklamacja – Zgraj się z WW” (dopisek nie jest obowiązkowy),
 - b) mailowo na adres: reklamacje@amooco.com
3. Reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko, dane kontaktowe (adres, e-mail, telefon), dokładny opis zgłoszenia oraz oczekiwania wobec Organizatora.
4. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 dni od daty jej otrzymania i poinformuje Uczestnika o podjętej decyzji tą samą drogą, jaką została złożona reklamacja (pocztą lub e-mailem).

5. Skorzystanie z powyższego postępowania reklamacyjnego jest dobrowolne. Niezależnie od postępowania reklamacyjnego, Uczestnikowi przysługuje prawo do dochodzenia roszczeń przed właściwym sądem powszechnym.

§ 6 Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej: zarzymajlatozwedlem.pl

2. Informacje o Grze dostępne będą w czasie jej trwania:

- a) w siedzibie Organizatora,
- b) Na materiałach POS dostępnych w sklepach,
- c) na stronie internetowej Gry:

3. Organizator zastrzega sobie prawo zmian niniejszego Regulaminu w każdym czasie, bez podania przyczyny, przy zastosowaniu odpowiednich form informacji i zawiadomień Uczestników Gry. Zmiany w Regulaminie nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników Gry.

Załącznik nr 1 Lista produktów SMAKI LATA

lp.	PRODUKTY SMAKI LATA	KOD EAN (szt.)
1.	Czekolada Mleczna z nadzieniem gruszkowym 100g	5901588402000
2.	Czekolada Mleczna z nadzieniem mirabelkowym 100g	5901588402123
3.	Czekolada Mleczna z nadzieniem porzeczkowym 100g	5901588402017
4.	Czekolada Mleczna z nadzieniem gruszkowym 289g	5901588402154
5.	Czekolada Mleczna z nadzieniem rabarbarowym i truskawkowym 289g	5901588402161
6.	Pawetek z nadzieniem gruszkowym w mlecznej czekoladzie 45g	59094098
7.	Pawetek z nadzieniem wiśniowym w gorzkiej czekoladzie 45g	59094104
8.	Barytki Czekoladowe z nadzieniem alkoholowym: brzoskwiniowym, gruszkowym, mirabelkowym 200g	5901588402093
9.	Barytki Czekoladowe z nadzieniem alkoholowym: malinowym, śliwkowym, z czarnego bzu 200g	5901588402086
10.	Ptasie Mleczko® czekoladowe z galaretką o smaku pigwowym w czekoladzie deserowej 340g	5901588402062
11.	Ptasie Mleczko® waniliowe z galaretką wiśniową w czekoladzie deserowej 340g	5901588402055
12.	Ptasie Mleczko® waniliowe z galaretką z czarnej porzeczki w czekoladzie mlecznej 340g	5901588402079

KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH UCZESTNIKÓW GRY

Dane osobowe Uczestników Gry przetwarzane są zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 (dalej „RODO”). Niezależnymi administratorami danych osobowych Uczestników Gry są:

1) AMOOCO Grzegorz Kańduła z siedzibą we Wrocławiu, al. Karkonoska 59, 53-015 Wrocław,

2) LOTTE Wedel Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (03-801) przy ul. Zamoyskiego 28/30, jako uprawniona do zlecenia świadczenia usług marketingowych na rzecz marki Wedel. Kontakt w sprawach dotyczących danych osobowych Uczestników Gry na adres siedziby lub na adres e-mail: dane.osobowe@wedel.pl.

2. Dane osobowe Uczestnika są przetwarzane w następujących celach:

1) przez administratora danych osobowych – Amooco Grzegorz Kańduła:

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.

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).

2) przez administratora danych osobowych – LOTTE Wedel Sp. z o.o.:

a) w celu obrony przed ewentualnymi roszczeniami Uczestników, tj. w prawnie uzasadnionym interesie, realizowanym przez administratora danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

5. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników Gry odbywa się zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami w tym zgodnie z RODO.

6. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Grze.

7. 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.

8. Realizacja praw Uczestnika, określonych w pkt. 7 powyżej, jest możliwa poprzez złożenie odpowiedniego wniosku na następujący adres korespondencyjny lub e-mailowy:

a) w przypadku administratora – Amooco Grzegorz Kańduła – na adres korespondencyjny: al. Karkonoska 59, 53-015 Wrocław lub adres e-mail: odo@amooco.com;

b) w przypadku administratora – LOTTE Wedel Sp. z o.o. – na adres korespondencyjny: ul. Zamoyskiego 28/30, 03-801 Warszawa lub adres e-mail dane.osobowe@wedel.pl.

9. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w sytuacji, gdy Uczestnik uzna, że jego dane osobowe są przetwarzane z naruszeniem przepisów.

10. 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.

11. Dane osobowe Uczestnika mogą być przekazane przez administratora danych osobowych – LOTTE Wedel Sp. z o.o. – do podmiotów świadczących dla niego usługi, tj. Organizatora Gry, podmiotów, świadczących usługi IT, usługi marketingowe oraz podmiotów, świadczących usługi doradcze w zakresie obrony przed roszczeniami, w szczególności kancelariom prawnym, podatkowym, firmom windykacyjnym, audytorom, ubezpieczycielom, brokerom ubezpieczeniowym.

12. 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.

13. Dane osobowe Uczestników Gry nie będą przekazywane do organizacji międzynarodowych ani odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.

14. Administrator danych osobowych nie korzysta z systemów służących do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, dotyczących przetwarzania danych, w tym profilowania.