

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

§ 1 Nazwa Gry

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się Gra pod nazwą **„DOOTI DONUTS PUZZLE GAME”** (zwaną dalej także Grą) organizowana na stronie internetowej dootidonutspuzzle.pl dla klientów sieci sklepów Biedronka. Gra zostanie przeprowadzona na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w strefie czasowej środkowoeuropejskiej.
2. Organizator Gry **„DOOTI DONUTS PUZZLE GAME”** oświadcza, że niniejsza Gra nie jest loterią fantową, loterią promocyjną, ani też żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie o grach hazardowych z dnia 19 listopada 2009 r.
3. Organizator Gry oświadcza, że wynik Gry nie jest zależny od przypadku. Gra oparta jest na umiejętnościach pamięciowych i spostrzegawczości uczestników, a ostateczny wynik zależy od umiejętności i strategii graczy.
4. Gra jest przeprowadzana w związku z promocją marki Fundatora.

§ 2 Organizator

1. Organizatorem Gry jest Grzegorz Kańduła, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Amooco Grzegorz Kańduła we Wrocławiu (53-015), przy Al. Karkonoskiej 59, posiadającą numer identyfikacji podatkowej (NIP): 753-215-35-12 oraz statystyczny REGON: 020845503, zwaną dalej **„Organizatorem”**.
2. Zlecającym organizację Gry oraz Fundatorem nagród w Grze **„DOOTI DONUTS PUZZLE GAME”** jest firma STOKSON Sp. J. Henryk Stokłosa i Wspólnicy z siedzibą w Chorzowie (41-500), przy ulicy Stacyjnej 1, zwana dalej **„Fundatorem”**.

§ 3 Postanowienia ogólne

1. Gra „**DOOTI DONUTS PUZZLE GAME**” rozpocznie się w dniu 5.02.2026 r. o godzinie 0:00:01, a zakończy się w dniu 13.02.2026 r. o godzinie 23:59:59.
2. Nadzór nad prawidłowością urządzenia i przeprowadzenia Gry sprawuje Komisja, powołana przez Organizatora.
3. Gra „**DOOTI DONUTS PUZZLE GAME**” organizowana jest wyłącznie dla klientów sklepów sieci Biedronka.

§ 4 Uczestnicy Gry

1. Udział w Grze jest dobrowolny i mogą w niej wziąć udział pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mające miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz osoby w wieku powyżej 13. roku życia, na których udział w Grze wyraził zgodę ich przedstawiciel ustawowy, posiadające urządzenie multimedialne (komputer, smartfon) z dostępem do Internetu, a także korzystające z **aktualnej** wersji przeglądarki internetowej Chrome, Safari, Firefox lub Microsoft Edge, które umożliwiają uczestnictwo w Grze.
2. Uczestnikami Gry nie mogą być pracownicy i członkowie rodziny pracowników Organizatora i Fundatora.
3. Przez członków rodziny, o których mowa w ust. 2, rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków i zstępnych rodzeństwa, rodziców i rodzeństwo małżonków oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

§ 5 Przebieg Gry

1. Do wzięcia udziału w Grze uprawnia zakup przynajmniej trzech produktów **Dooti Donuts** a następnie skuteczne dokonanie zgłoszenia udziału w Grze oraz spełnienie pozostałych postanowień Regulaminu.
2. Sprzedaż Produktów Promocyjnych rozpoczyna się w dniu 5 lutego 2026 r. o godzinie 00:01 i trwa do dnia 13 lutego 2026 r. do godziny 23:59. Poza tym okresem Produkty Promocyjne są dostępne w sprzedaży, jednak ich zakup nie uprawnia do udziału w Grze.

3. Gra przeprowadzona zostanie na stronie internetowej **dootidonutspuzzle.pl**, na której to Uczestnik będzie uprawniony do wzięcia udziału w Grze.
4. Aby wziąć udział w Grze i otrzymać możliwość zdobycia nagrody Uczestnik powinien spełnić łącznie wszystkie warunki określone w § 4 oraz wykonać następujące czynności:
 - a) dokonać w dowolnym sklepie sieci Biedronka na terenie Polski **jednorazowo** zakupu przynajmniej trzech produktów **Dooti Donuts** w dniach 5-13.02.2026 r. Zakup Produktów Promocyjnych musi być potwierdzony jednym dowodem zakupu –paragonem fiskalnym/fakturą;
 - b) w dowolnie wybranym dniu trwania Gry wejść na stronę internetową Gry, zaakceptować regulamin Gry
 - c) zainicjować swój udział w Grze poprzez podanie niezbędnych danych osobowych takich jak: imię, nazwisko, adres e-mail, dodanie numeru i zdjęcia paragonu oraz przyciśnięcie przycisku „Wyślij”, znajdującego się na ekranie urządzenia multimedialnego (komputera lub smartfona).
 - d) zapoznać się z informacją o grze i zainicjować grę wybierając button „Graj”. Od momentu naciśnięcia przycisku „Graj” Uczestnikowi jest liczony czas udziału w Grze.
 - e) ułożyć z rozsypanych elementów obraz wyświetlony na początku GRY w jak najkrótszym czasie. Na starcie GRY pełny obraz referencyjny jest prezentowany przez pięć (5) sekund, po czym zanika. Następnie Uczestnik otrzymuje do dyspozycji 16 (szesnaście) kwadratowych kafelków (elementów) przedstawiających fragmenty obrazu do rozmieszczenia na planszy. Uczestnik przenosi wybrane kafelki w docelowe miejsca myszką (na komputerze) albo dotykiem (na urządzeniach mobilnych). Aby umieścić element na planszy, Uczestnik najpierw wskazuje (klika/tapuje) wybrany kafelek, a następnie wskazuje (klika/tapuje) wolne pole planszy, na które kafelek ma zostać przeniesiony. Umieszczenie kafelka bezpośrednio na zajętych polach nie jest możliwe. W celu zmiany położenia kafelka już znajdującego się na planszy Uczestnik wskazuje (klika/tapuje) ten kafelek, po czym wskazuje nowe wolne pole, na które kafelek ma zostać przeniesiony; dopuszcza się również zamianę pól wyłącznie między kafelkami, które są już umieszczone na planszy. Jeżeli kafelek został umieszczony w miejscu zgodnym z referencyjnym obrazem, jego podświetlenie ulega zmianie i

kafelek zostaje zablokowany (nie można go dalej przesuwąć). Czas GRY mierzony jest od momentu wyświetlenia obrazka referencyjnego do chwili prawidłowego ułożenia wszystkich 16 elementów, co skutkuje pełnym ułożeniem obrazu referencyjnego, automatycznym zakończeniem GRY i zapisaniem uzyskanego czasu.

5. Celem gry jest jak najszybsze ułożenie pełnego obrazka z dostępnych puzzli.
6. Po kompletnym ułożeniu obrazka Uczestnik otrzyma na ekranie swojego urządzenia informację o zakończeniu gry.
7. Po zakończeniu gry wyniki są automatycznie zapisywane i klasyfikowane według czasu. Jeden uczestnik z najlepszym czasem, czyli u którego czas wykonywania zadania będzie najkrótszy zostaje uznany za zwycięzcę Gry jako laureat nagrody I stopnia. Natomiast kolejnych dwudziestu uczestników z kolejnymi czasami występującymi po sobie zostaje uznawanych jako laureaci nagrody II stopnia.
8. Aby wziąć udział w Grze i w rankingu Laureatów i otrzymać jedną z dwudziestu jeden nagród Uczestnik musi podać swoje imię, nazwisko, adres mailowy, podać numer dowodu zakupu i zdjęcie dowodu zakupu.
9. Ranking Uczestników, którzy zdobędą najlepsze czasy publikowany będzie na stronie internetowej dootidonutspuzzle.pl od dnia 18.02.2026 r. do dnia 28.02.2026 r.
10. Nie więcej niż dwudziestu jeden Uczestników Gry, którzy uzyskają najlepsze czasy i spełnią pozostałe warunki Regulaminu, otrzyma nagrody rzeczowe przewidziane przez Organizatora i Fundatora.
11. Organizator za pośrednictwem systemu informatycznego dokonuje wstępnej weryfikacji przesłanego dowodu zakupu. W przypadku, gdy przesłany dowód zakupu jest nieczytelny lub zgłoszenie nie zawiera dowodu zakupu wtedy zgłoszenie zostaje odrzucone, a Uczestnik nie uzyskuje dostępu do gry.
12. Dowód zakupu (paragon fiskalny/faktura) potwierdza zakup Produktów Promocyjnych, jeżeli spełnia następujące warunki:
 - a) jest czytelny, autentyczny i pochodzi ze sklepu sieci: Biedronka, którego nazwa i adres znajdują się na dowodzie zakupu i są możliwe do odczytania;

- b) nie jest uszkodzony i nie budzi wątpliwości co do zawartych w nim treści czy jego autentyczności, w szczególności nie jest naderwany, rozmazany, niewyraźny, jak też nie stanowi połączenia dwóch różnych paragonów/faktur;
 - c) na liście zakupów na paragonie/fakturze jest słowo lub oznaczenie pozwalające stwierdzić, iż zakup dotyczy trzech Produktów Promocyjnych marki Dooti Donuts upoważniającego do udziału w Grze;
 - d) data i godzina wystawienia paragonu/faktury przypada w przewidzianym Regulaminem czasie dokonywania Zgłoszeń określonym w § 3 ust. 1 Regulaminu oraz przed wystaniem Zgłoszenia.
13. 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.
14. Jeden dowód zakupu można zgłosić w Grze tylko jeden raz.
15. Uczestnik może wziąć udział w Grze dowolną ilość razy. Każdorazowo spełnione muszą zostać warunki określone w Regulaminie (tzn. m.in., że podstawą każdego Zgłoszenia jest osobny, **unikalny** dowód zakupu tj. paragon/faktura). Organizator zastrzega też, że jeden uczestnik może otrzymać tylko jedną nagrodę przez cały czas trwania Gry. Po wyczerpaniu dopuszczalnej puli przyznanych nagród dla jednego uczestnika, uczestnik ten nie jest klasyfikowany w kolejnych rankingach czasowych.
16. 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.
17. Zgłoszenia niekompletne lub nieprawidłowe są nieważne.
18. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o dotarciu Zgłoszenia do Organizatora, należy przez to rozumieć wpływ Zgłoszenia poprzez stronę dootidonutspuzzle.pl.
19. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Grze przez Uczestnika, który ma nieaktualną przeglądarkę, zablokowany obsługa 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.

20. 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. Każda z odbytych gier jest weryfikowana przez wewnętrzny system przebiegu gry. Organizator ma również prawo do dyskwalifikacji osób, które wielokrotnie dokonują zgłoszeń w Grze na podstawie nieprawidłowych dowodów zakupu załączanych do zgłoszenia udziału w Grze.

§ 6 Nagrody i ich przyznawanie

1. Nagrodami w Grze są:

- a) nagroda I stopnia za zajęcie pierwszego miejsca smartfon Apple iPhone 17 Pro 256 GB o wartości 5 600 złotych brutto wraz z dodatkowo przyznaną nagrodą pieniężną w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 5600 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) nagroda II stopnia za zajęcie miejsc od drugiego do dwudziestego pierwszego po jednej maskotce pluszowej Dooti Donuts o wartości 100 złotych. Zwycięzcy dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości wyżej wymienionej kwoty 100 złotych, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w GRZE nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.

2. Wyboru Zwycięzców nagród w oparciu o zapisy Regulaminu dokona Jury, składające się z przedstawicieli Organizatora, w składzie 3-osobowym (zwane dalej: „**Jury**”).

3. Uczestnikowi, który stał się Zwycięzcą nagrody, nie przysługuje prawo przeniesienia prawa do nagrody na osobę trzecią.
4. O wygranej w Grze Zwycięzcy powiadomieni zostaną drogą mailową na wskazany przez Uczestnika podczas dokonywania zgłoszenia adres e-mail Wiadomość zostanie wysłana do Zwycięzców drogą elektroniczną w terminie do 7 dni roboczych od daty publikacji rankingu Laureatów na stronie internetowej Gry.
5. W wiadomości mailowej informującej o wygranej Zwycięzcy zostaną poproszeni o wypełnienie formularza dostępnego online pod adresem laureaci.amooco.com.
6. Formularz online zawiera: dane do wypełnienia przez Zwycięzcę, tj. dane osobowe konieczne do weryfikacji i realizacji prawa do Nagrody: imię, nazwisko, adres e-mail, adres zamieszkania, a także numery wszystkich Dowodów Zakupu zgłoszonych przez Uczestnika w Grze, które Uczestnik powinien dołączyć do Formularza online, ponadto oświadczenia Uczestnika wraz z informacją dotyczącą przetwarzania danych osobowych Uczestnika.
7. Uczestnik powinien wypełnić Formularz online oraz dołączyć do niego zdjęcia lub skany Dowodu Zakupu/Dowodów Zakupu potwierdzających zakup Produktów Promocyjnych, zgodnie z pkt 6 powyżej, w terminie **3 dni kalendarzowych** od daty otrzymania wiadomości e-mail informującej o wygranej.
8. Jeśli Zwycięzca nie prześle danych niezbędnych do wydania nagrody w terminie, o którym mowa w § 6 ust. 7 Regulaminu, lub prześle dane niepełne, oznacza to, iż rezygnuje z prawa do nagrody.
9. Nagrody niewydane w Grze pozostają do dyspozycji Organizatora.
10. Podlegająca wydaniu nagroda I stopnia zostanie wydana do dnia 15.03.2026 r.
11. Podlegające wydaniu nagrody II stopnia zostaną wydane do dnia 30.03.2026 r.

§ 7 Postępowanie reklamacyjne

1. Każdy Uczestnik Gry lub osoba go reprezentująca może w związku z przeprowadzeniem i uczestnictwem w Grze zgłosić reklamację w formie pisemnej na adres Organizatora Gry.

2. Pisemna reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dane kontaktowe (np. numer telefonu, e-mail), dokładny adres Uczestnika, wskazanie powodu reklamacji oraz roszczenia. Reklamacja powinna być przesłana listem poleconym na adres korespondencyjny Organizatora: Amooco Agency, Al. Karkonoska 59 , 53-015 Wrocław lub na adres mailowy reklamacje@amooco.com. Reklamacja powinna wpłynąć do siedziby Organizatora najpóźniej do dnia 1 marca 2026 r. Reklamacje otrzymane przez Organizatora po tej dacie nie będą podlegały rozpatrzeniu.
3. Reklamacje rozpatrywane będą przez Jury w terminie 14 (słownie: czternastu) dni od daty ich otrzymania przez Organizatora.
4. Uczestnik zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji Jury przez Organizatora listem poleconym na adres podany w pisemnej reklamacji:

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej: dootidonutspuzzle.pl
2. Informacje o Grze dostępne będą w czasie jej trwania:
 - a) w siedzibie Organizatora,
 - b) na stronie internetowej Gry.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmian niniejszego Regulaminu w każdym czasie, bez podania przyczyny, przy zastosowaniu odpowiednich form informacji i zawiadomień Uczestników Gry. Zmiany w Regulaminie nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników Gry.

KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH UCZESTNIKÓW GRY

1. Na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych, w związku z przetwarzaniem danych osobowych, i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE („Ogólne rozporządzenie o ochronie danych”, Dz. Urz. UEL119 z 4.05.2016 r. str. 1, dalej: „RODO”), informujemy, że administratorami danych osobowych Uczestników GRY jest:

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

2. Dane osobowe Uczestnika są przetwarzane w następujących celach:

- a) w celu związanym z organizacją GRY, tj. w celu przyjmowania Zgłoszeń do GRY, ustalenia prawa danego Uczestnika do uzyskania nagrody, wydania nagrody, rozpatrzenia ewentualnych reklamacji oraz wykonania obowiązków prawnych, wynikających z przepisów prawa ciążących na Organizatorze w związku z urządzeniem GRY, w tym obowiązków podatkowych i sprawozdawczych wobec organów Państwa, tj. w celu realizacji obowiązków prawnych ciążących na administratorze danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO);
- b) w celu obrony przed ewentualnymi roszczeniami Uczestników, tj. w prawnie uzasadnionym interesie, realizowanym przez administratora danych osobowych (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

3. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników Gry odbywa się zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami.

4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w GRZE.

5. Uczestnikowi przysługuje:

- prawo dostępu do podanych danych osobowych,
- prawo żądania sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania podanych danych osobowych,
- prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania podanych danych osobowych,
- prawo żądania przenoszenia podanych danych osobowych.

6. Uczestnik może w dowolnym momencie wnieść sprzeciw wobec przetwarzania jego danych osobowych bezpośrednio do administratora danych osobowych na adres e-mail: rodo@amooco.com.

7. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

8. Dane osobowe Uczestnika mogą być przekazane przez administratora danych osobowych – Amooco Grzegorz Kańduła – podmiotom współpracującym z nim w zakresie realizacji jego ww. celów, w tym świadczącym dla niego usługi serwisowe oraz wsparcia technicznego dla aplikacji, systemów informatycznych i/lub serwisu www, w których gromadzone są dane osobowe Uczestników Gry, podmiotom realizującym wykonanie nagrody, podmiotom świadczącym usługi pocztowe/kurierskie w celu doręczenia nagród, a także podmiotom obsługującym Organizatora GRY prawnie i księgowo.

9. W przypadku administratora danych osobowych – Amooco Grzegorz Kańduła – dane osobowe Uczestników będą przechowywane do czasu wygaśnięcia ewentualnych roszczeń Uczestników, które są związane z Grą. Dane osobowe laureatów mogą być jednak przechowywane w okresie przewidzianym dla celów sprawozdawczości, wymaganej przepisami prawa.

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