

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СТИМУЛИРУЮЩЕГО МЕРОПРИЯТИЯ – ИГРА “СНОВА В ШКОЛУ” (ДАЛЕЕ – “ИГРА”) В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ “Мой АШАН” И НА САЙТЕ АШАН.РУ

Игра “СНОВА В ШКОЛУ”
(далее – “Правила”)

Настоящие правила регламентируют порядок организации и проведения стимулирующего мероприятия под названием игра “Снова в школу” (далее – “Игра”).

Целью проведения Игры является формирование и поддержание интереса Клиентов в развлекательном контенте на диджитал ресурсах, в том числе:

- формирование, поддержание интереса, повышение степени узнаваемости бренда “АШАН”;
- клиентская лояльность к бренду “АШАН” и магазинам Организатора;
- привлечение новых клиентов в магазины Организатора.

Игра адресована неопределенному кругу лиц.

Принимая участие в Игре, Участники полностью соглашаются с настоящими Правилами (далее – “Правила”) и Правилами Программы Лояльности “АШАН” (далее - “Правила Программы”), и подтверждают свое ознакомление с их условиями.

1. Термины и определения

Балльный счет Участника (далее - “Счет”) – персональный виртуальный счет, открываемый Организатором во внутренней информационной системе на имя Участника в момент Регистрации в Программе в соответствии с настоящими Правилами. Счет ведется в Баллах. Счет привязан к номеру мобильного телефона Участника. К одному номеру мобильного телефона в Программе может быть открыт только один Счет.

Игра — возможность совершать Участником действия в Игре, после Авторизации на Сайте АШАН или в Мобильном приложении "Мой АШАН".

Дневник — дополнительный раздел в игре, где Участнику доступны школы. Каждая школа открывается последовательно. В каждой школе есть уроки, для

которых необходимо собрать определенное количество школьных предметов для завершения школы и получения дополнительных экспресс-баллов.

Школы — уровни в разделе Дневник:

- **Классный час** — пробный, тренировочный урок, доступный при первом входе в игру.
- **Начальная школа** — доступна после Классного часа, которая будет включать 3 (три) урока.
- **Средняя школа** — доступна после Начальной школы, которая будет включать 4 (четыре) урока.
- **Старшая школа** — доступна после Средней школы, которая будет включать 5 (пять) уроков.

Урок — один из этапов в школе, доступный в разделе Дневник. В уроке Участник собирает определенное количество школьных предметов для завершения школы и получения дополнительных экспресс-баллов.

Карта Участника (далее - “Карта”) – персональная виртуальная или пластиковая карта Участника Программы Лояльности “АШАН”, оформленная Клиентом в Мобильном приложении “Мой АШАН”, на сайте www.auchan.ru или приобретенная в магазинах “Ашан” и “Атак”, содержащая информацию о номере Балльного счета Участника. Карта позволяет Участнику накапливать и списывать баллы в соответствии с Правилами Программы Лояльности “АШАН” и Условиями конкретных Акций.

Лендинг – страница в сети интернет по адресу www.auchan.ru, на которой размещена Игра, настоящие Правила и т.д. Участник Игры может участвовать в Игре путем использования игр.

Личный кабинет — персональная страница Участника в Мобильном приложении “Мой АШАН” или на сайте www.auchan.ru с информацией об Участнике, балансе Балльного счета Участника, Транзакциях, совершенных Участником с применением виртуальной или пластиковой карты Участника.

Мобильное приложение “Мой АШАН” (далее - “Мобильное приложение”) — программное обеспечение, устанавливаемое (загружаемое) на мобильное устройство (смартфон) на базе платформ iOS и Android, представляющее собой совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования мобильного устройства. Правообладателем Мобильного приложения “Мой АШАН” является Организатор.

Организатор Игры – общество с ограниченной ответственностью «АШАН», обладающее исключительными правами по управлению и развитию Программы Лояльности “АШАН”.

Программа лояльности/ Программа “АШАН” (также - Программа) — накопительная бонусная программа, с помощью которой Участники Программы накапливают баллы за покупки товаров для личных нужд, в магазинах "АШАН" и "АТАК" и списывают их в оплату покупок в магазинах "АШАН" и "АТАК" или иные Привилегии, а также принимают участие в Акциях, играх, организованных по усмотрению Организатора.

Призовой Фонд Игры (далее - “Приз”) – Экспресс-баллы, полученные Участником за прохождения Игры, при соблюдении всех пунктов данных Правил.

Сайт “АШАН” (далее - “Сайт”) — интернет-страница по адресу www.auchan.ru.

Уровень — это этап в игре. На каждом уровне Участнику предлагается выполнить задание для того, чтобы заработать приз в виде Экспресс-баллов.

Участник Программы Лояльности “АШАН” (далее - “Участник Программы”) — физическое лицо, достигшее возраста 18 лет, являющееся держателем Карты Участника, зарегистрированное в Программе в соответствии с Правилами Программы Лояльности “АШАН”. Участник вправе управлять своим балльным счетом самостоятельно (накапливать/ списывать Баллы).

Участник Игры (далее - “Участник”) – физическое лицо, достигшее возраста 18 лет, являющееся держателем Карты Участника Программы, зарегистрированное в Программе в соответствии с Правилами Программы Лояльности “АШАН”, выполнившее Правила участия в Игре, опубликованные Организатором на Сайте и в Мобильном приложении.

Игра “Снова в школу” (далее - “Игра”) – стимулирующее мероприятие в Мобильном приложении “Мой АШАН” и на сайте www.auchan.ru для Участников программы Лояльности “АШАН”, проводимое Организатором с целью привлечения внимания Покупателей к услугам Организатора.

Экспресс-баллы – призовые баллы, с ограниченным сроком действия, начисляемые Участникам в рамках специальных игр, проводимых Организатором. Срок действия и размер начисляемых баллов зависит от условий игры, в рамках которой они начисляются.

Элемент – элементы расположенные на игровом поле. Для получения экспресс-баллов необходимо собрать элементы в рюкзак.

2. Общие положения проведения Игры

2.1. Игра проводится в соответствии с настоящими Правилами и действующим законодательством РФ.

2.2. Участие в Игре осуществляется исключительно на добровольной основе. Проведение настоящей Игры не связано с внесением участниками платы и не имеет в себе рискованной составляющей и не является стимулирующей лотереей, участие в ней не основано на риске.

2.3. Участие в Игре не является обязательным.

2.4. Игра содержит материалы, охраняемые авторским правом, товарные знаки и иные охраняемые законом материалы. При этом все элементы Игры, включая программное обеспечение, сценарий, анимацию, графику и т.д., охраняется как сложное составное произведение, созданное коллективным творческим трудом, в соответствии с законодательством Российской Федерации об интеллектуальной собственности.

2.5. Организатору Игры принадлежит исключительное право на использование Игры и всех ее элементов (или Организатором получено согласие на использование отдельных элементов). Любое использование Игры, не разрешенное прямо Организатором Игры, включая использование любых отдельных ее элементов, запрещено. Нарушение данного положения влечет наступление ответственности в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

2.6. Осуществляя запуск Игры, Участник подтверждает свое согласие с настоящими Правилами и получает возможность претендовать на получение Экспресс-баллов.

2.7. Участниками Игры могут быть совершеннолетние (достигшие 18 лет), дееспособные физические лица (далее – «Участник»).

2.8. Призовой фонд Игры формируется за счет средств Организатора. Обмен одного Приза на другой не осуществляется. Выплата денежного эквивалента стоимости приза Организатором не осуществляется. Организатор оставляет за собой право в рамках Игры изменить количество и наименование призов. Информация об изменениях публикуется на Сайте, а также в Мобильном приложении.

2.9. Общий срок проведения Игры: с 08.08.2022 по 08.09.2022 до 23:59 по Московскому времени.

2.10. Период совершения покупок для участия в Игре: с 08.08.2022 по 08.09.2022 до 23:59 по Московскому времени.

2.11. Срок действия Экспресс-баллов, полученных в качестве приза в Игре: 14 календарных дней, с момента начисления. По истечении 14 дней экспресс-баллы сгорают. Вся информация по Экспресс-баллам отображается на Сайте в Личном кабинете или в Мобильном приложении Участника в истории начисления в типе операции, как “Корректировка баллов”.

2.12. Информирование Участников Игры проводится путем размещения Правил и информации об условиях проводимой Игры, в течение срока проведения Игры на Сайте АШАН и в Мобильном приложении “Мой АШАН”.

2.13. Территория проведения Игры: Российская Федерация

3. Организатор Игры

3.1. Организатором Игры, т.е юридическим лицом, созданным в соответствии с законодательством РФ, организующим проведение игры является ООО «АШАН».

Юридический адрес: Российская Федерация, 141031, Московская область, городской округ Мытищи, г. Мытищи, Осташковское шоссе, д. 1

Адрес для корреспонденции: Российская Федерация, 107140, г. Москва, ул. Верхняя Красносельская, д.3А, 6 эт.

Банковские реквизиты: р/с 407028900000090268 в ООО «Эйч-эс-би-си Банк» (РР);

к/с 309189400000000351; БИК 044525351; ИНН 7703270067

4. Условия участия в Игре

4.1. Чтобы стать Участником Игры необходимо:

- являться Участником Программы и иметь активированную карту лояльности “АШАН”
- обновить Мобильное приложение, чтобы принять участие в Игре и зайти в Мобильное приложение “Мой АШАН” или в Личный кабинет на Сайте АШАН <https://www.auchan.ru/>
- совершать покупки, используя Карту, в магазинах “Ашан” и “Атак” и онлайн-магазине АШАН на сумму свыше 1 000 (одной тысячи) рублей за чек в период проведения Игры, согласно условиям изложенным в п.4.2.5 Правил

4.2. Порядок начисления игр

4.2.1. При 1-ом (первом) входе в игру на сайте АШАН или в Мобильном приложении “Мой АШАН” Участник получает **1 бесплатную (пробную) игру** на прохождение Классного часа. После прохождения Классного часа Участник получает **3 (три) бесплатные приветственные игры**.

4.2.2. Участник получает **1 (одну) бесплатную игру** каждый календарный день при последующих входах в Игру на Сайте АШАН или в Мобильном приложении “Мой АШАН”.

4.2.3. Если Участник в течение **1 (одного)** календарного дня **не использовал** свою 1(одну) ежедневную бесплатную игру - игра сгорает.

4.2.4. Игры обновляются каждый календарный день в 00:00 по Московскому времени. Участник видит количество игр, войдя в Игру на главном экране Игры.

4.2.5. Участник получает **3 (три) базовые игры*** за каждую покупку, используя Карту Лояльности, в магазинах “Ашан” и “Атак” и auchan.ru АШАН на сумму свыше 1 000 (одной тысячи) рублей за чек в период проведения Игры.

* Базовые игры начисляются за полную 1 000 (тысячу) рублей в чеке, оплаченную денежными средствами. При этом, если Участник хочет оплатить часть чека баллами Лояльности, то Участником может быть оплачена баллами любая часть чека, которая выше 1 000 (одной тысячи) рублей.

Базовые игры начислены не будут, в случае, если оплата чека, оплаченная денежными средствами, не превышает 1 000 (тысячу) рублей.

4.2.6. Начисление **базовых игр** происходит автоматически не позднее 24 часов с момента покупки. Оплата баллами невозможна в интернет-магазине согласно правилам Программы Лояльности.

4.2.7. **Базовые игры** действительны и **не сгорают** в течение всего срока действия Игры.

4.2.8. Участник за сутки может получить максимум **7 игр: 6 базовых игр и 1 бесплатную ежедневную игру**, если Участник за сутки совершил 2 (две) покупки с 2 (двумя) отдельными чеками, каждый из которых соответствует требованиям п.4.2.5 Правил, то Участник получает по 3 (три) базовых игры за каждый чек.

4.2.9. Участник за первый день входа в Игру может получить **не более 10 (десяти)** игр, которые состоят из 3 (трех) бесплатных приветственных игр, 1 (одной) бесплатной и 6 (шести) базовых игр.

В последующем Участник за 1 (один) календарный день может получить **не**

более 7 (семи) игр, которые состоят из 1 (одной) бесплатной и 6 (шести) базовых игр.

4.3. Порядок начисления и действия Экспресс-баллов

4.3.1. Участнику начисляются автоматически Экспресс-баллы на Карту Лояльности за прохождение каждой завершенной игры в течение всего периода проведения Игры. Если игра по каким-то причинам прервана, Экспресс-баллы не начисляются. Может быть задержка начисления Экспресс-баллов до 24 часов.

4.3.2. За успешное прохождение 1 (одной) Игры Участник может получить не более **10 (десяти) Экспресс-баллов**.

4.3.3. Участник получает за 2 (два) пойманных предмета **1 (один) экспресс-балл**. Если количество пойманных предметов будет нечетным, то Участнику начисляются баллы с учетом округления в меньшую сторону.

4.3.4. Участник может получить дополнительно экспресс-баллы за собранные предметы в Дневнике:

- **Классный час** — собрав 4 (четыре) предмета Участник получит **2 (два) экспресс-балла**
- **Начальная школа** — Участнику будет доступно 3 (три) урока в школе. На каждом уроке необходимо собрать определенное количество предметов для каждого из 4 (четырех) предметов. За окончание Начальной школы Участник получит **10 (десять) экспресс-баллов**.
- **Средняя школа** — Участнику будет доступно 4 (четыре) урока в школе. На каждом уроке необходимо собрать определенное количество предметов для каждого из 4 (четырех) предметов. За окончание Средней школы Участник получит **15 (пятнадцать) экспресс-баллов**.
- **Старшая школа** — Участнику будет доступно 5 (пять) уроков в школе. На каждом уроке необходимо собрать определенное количество предметов для каждого из 5 (пяти) предметов. За окончание Старшей школы Участник получит **20 (двадцать) экспресс-баллов**.

Школа	Урок	Школьные предметы	Необходимо собрать (шт.)	Баллы
	Классный час	Ручка шариковая	2	2 экспресс-балла
		Дневник	2	
Начальная школа	Русский язык	Дневник	2	10 экспресс-баллов
		Ручка шариковая	3	
		Тетрадь в линейку	3	
		Пенал	2	
	Математика	Тетрадь в клетку	3	
		Карандаш простой	3	
		Ластик	3	
		Линейка	1	
	Рисование	Альбом для рисования	2	
		Акварельные краски	2	
		Фломастеры	3	
		Мелки	3	
Средняя школа	География	Атлас	1	15 экспресс-баллов
		Цветные карандаши	2	
		Глобус	3	
		Линейка	3	
	Алгебра	Ручка шариковая	3	
		Калькулятор	3	
		Тетрадь в клетку	2	

		Угольник	2	
	Геометрия	Циркуль	2	
		Карандаш простой	3	
		Пенал	3	
		Транспортир	2	
	Черчение	Альбом для рисования	1	
		Папка Уголок	2	
		Ластик	2	
		Точилка	1	
Старшая школа	Алгебра	Дневник	2	20 экспресс-баллов
		Ручка шариковая	5	
		Калькулятор	2	
		Корректор	3	
	Геометрия	Транспортир	3	
		Линейка	3	
		Угольник	3	
		Циркуль	3	
	Физика	Карандаш простой	3	
		Точилка	3	
		Ластик	3	
		Пенал	3	
	Химия	Колба	3	
		Цветные карандаши	3	
		Фломастеры	3	
		Колба	3	
		Микроскоп	4	
		Маркер	2	

Биология

		Лупа	4	
		Тетрадь в клетку	2	

4.3.4. Экспресс-баллы действительны в течение 14 (четырнадцати) дней с момента получения. Если Участник не воспользовался Экспресс-баллами в указанный период, то Экспресс-баллы сгорают.

4.3.5. Участник видит количество Экспресс-баллов, доступных к начислению, после завершения игры на всплывающем окне. Также вся информация по Экспресс-баллам отображается на Сайте в Личном кабинете или в Мобильном приложении Участника в истории начисления в типе операции “Корректировка баллов”.

4.3.6. Общий срок начисления Экспресс-баллов в рамках Игры: с 08.08.2022 по 08.09.2022 до 23:59 по Московскому времени.

4.3.7. Перевод Экспресс-баллов на другие Карты невозможен. Оплата заказов Экспресс-баллами в интернет-магазине АШАН невозможна согласно правилам Программы Лояльности. Оплатить экспресс-баллами можно любую покупку в магазинах АШАН и АТАК в течение 14 дней со дня начисления экспресс-баллов только с зарегистрированной карты, исключая табачные изделия, алкогольные напитки и приобретение подарочных карт и карт лояльности. Сумма баллов при списании на покупки должна быть кратна целому числу.

4.3.7.1 (один) Экспресс-балл = 1 (одному) рублю.

4.4. Как играть

4.4.1 Участник собирает школьные предметы в рюкзак. Задача Участника - поймать все 20 предметов школьной тематики. Сложность игры во время уровня и во время прохождения игры увеличивается по мере прохождения Участником.

4.4.2. Игра заканчивается, когда пойманы все предметы (**20 предметов**) или когда предмет пропущен. По итогу уровня Участник получает экспресс-баллы Ашан. 2 (два) предмета = 1 (один) **Экспресс-балл**.

4.4.3. Дополнительно у Участника будет возможность зарабатывать экспресс-баллы в разделе Дневник. Дневник делится на Школы, которые включают в себя Уроки. Данные Уроки дают возможность Участнику получить дополнительные экспресс-баллы в Игре. В каждом Уроке Участник будет видеть какие предметы и какое количество необходимо собрать для прохождения Школ. После успешного прохождения всех Уроков в Школе

Участнику начисляются дополнительные экспресс-баллы.

4.4.3.1. В начале игры для Участника будет доступен урок **Классный час**. На данном уровне Участнику нужно будет собрать 4 (четыре) предмета.

Школа	Урок	Школьные предметы	Необходимо собрать (шт.)
	Классный час	Ручка шариковая	2
		Дневник	2

Далее для Участника будут последовательно открываться школы:

Начальная школа - для Участника будет доступно 3 (три) урока в данной школе. Необходимо собрать определенное количество предметов для каждого из 4 (четырех) предмета для каждого урока.

После успешного прохождения всех уроков из школы Участник переходит в Среднюю школу.

Школа	Урок	Школьные предметы	Необходимо собрать (шт.)
Начальная школа	Русский язык	Дневник	2
		Ручка шариковая	3
		Тетрадь в линейку	3
		Пенал	2
	Математика	Тетрадь в клетку	3
		Карандаш простой	3
		Ластик	3
		Линейка	1
	Рисование	Альбом для рисования	2
		Акварельные краски	2
		Фломастеры	3
		Мелки	3

Средняя школа - для Участника будет доступно 4 (четыре) урока в данной школе. Необходимо собрать определенное количество предметов для каждого

из 4 (четырех) предмета для каждого урока. После успешного прохождения всех уроков из школы Участник переходит в Старшую школу.

Школа	Урок	Школьные предметы	Необходим собрать (шт.)
Средняя школа	География	Атлас	1
		Цветные карандаши	2
		Глобус	3
		Линейка	3
	Алгебра	Ручка шариковая	3
		Калькулятор	3
		Тетрадь в клетку	2
		Угольник	2
	Геометрия	Циркуль	2
		Карандаш простой	3
		Пенал	3
		Транспортир	2
	Черчение	Альбом для рисования	1
		Папка Уголок	2
		Ластик	2
		Точилка	1

Старшая школа - для Участника будет доступно 5 (пять) уроков в данной школе. Необходимо собрать определенное количество предметов для каждого из 4 (четырех) предмета для каждого урока.

Школа	Урок	Школьные предметы	Необходимо собрать (шт.)
Старшая школа	Алгебра	Дневник	2
		Ручка шариковая	5
		Калькулятор	2
		Корректор	3
	Геометрия	Транспортир	3

		Линейка	3
		Угольник	3
		Циркуль	3
	Физика	Карандаш простой	3
		Точилка	3
		Ластик	3
		Пенал	3
	Химия	Колба	3
		Цветные карандаши	3
		Фломастеры	3
		Колба	3
	Биология	Микроскоп	4
		Маркер	2
		Лупа	4
		Тетрадь в клетку	2

4.4.3.2. В рамках открытой школы Участнику будут доступны все уроки школы.

4.4.4. После того, как все уроки из школы будут пройдены, Участник может зайти в Дневник и получить дополнительные экспресс-баллы.

4.4.5. Во время Игры Участнику могут попадаться все предметы из всех школ, но засчитываются в Дневник только предметы открытой школы.

4.4.6. Во время Игры пойманные предметы учитываются во все уроки внутри одной открытой школы.

4.4.7. После прохождения всех уроков в разделе Дневник игра станет доступна для повторного прохождения. Участник проходит повторно все открывающиеся последовательно уровни (кроме урока Классного часа) согласно текущим Правилам.

4.4.7. За каждый вход в уровень у Участника списывается **1 (одна) игра**.

5. Призовой фонд

5.1. Призовой Фонд Игры формируется за счет Организатора Игры.

5.2. Приз – Экспресс-баллы с ограниченным сроком действия, начисляемые Участнику при соблюдении всех требований настоящих Правил в рамках

текущей Игры, проводимой Организатором.

6. Права и обязанности Участника и Организатора Игры

6.1. Участник имеет право:

- принять участие в Игре в соответствии с настоящими Правилами;
- получать информацию о сроках и условиях проведения Игры на Сайте и в Мобильном приложении Организатора;
- получить игры и Экспресс-баллы при соблюдении всех требований настоящих Правил;
- факт участия в Игре подразумевает, что Участник ознакомлен и безоговорочно согласен с настоящими Правилами.

6.2 Участник обязан:

- соблюдать настоящие Правила и Правила Программы.

6.3. Организатор Игры имеет право:

6.3.1. Организатор Игры имеет право на свое собственное усмотрение, не объясняя Участникам причин и не вступая в переписку, признать недействительными любые действия участников Игры, а также запретить дальнейшее участие в Игре любому лицу, в отношении которого у Организатора возникли обоснованные подозрения в том, что он подделывает данные и/или извлекает выгоду из любой подделки данных, необходимых для участия в Игре в том числе, но не ограничиваясь следующими действиями:

- если у Организатора Игры возникли обоснованные подозрения в том, что предоставленная Участником информация при регистрации неверна, неполна, ошибочна или неточна – не начислять данному Участнику экспресс-баллы и шансы;
- если Участник действует в нарушение настоящих Правил и Правил Программы и положений действующего законодательства Российской Федерации – заблокировать данного Участника;
- если Участник замечен в недобросовестных действиях или у Организатора есть основание полагать, что действия Участника направлены на приобретение чеков или Карт у других Участниках Программы и не связаны с непосредственным приобретением Участником продукции, участвующей в Игре, то Организатор может исключить из списка претендентов на начисление Экспресс-баллов.

6.3.2 Организатор Игры в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, вправе предоставлять информацию об участнике Игры третьим лицам;

6.3.4 Организатор Игры в любое время имеет право в одностороннем порядке вносить изменения в настоящие Правила. Обновленная редакция Правил размещается на Сайте АШАН и в Мобильном приложении "Мой АШАН". Любые изменения в настоящие Правила являются действительными с момента их публикации на Сайте АШАН и в Мобильном приложении "Мой АШАН".

6.3.5 Организатор Игры вправе досрочно завершить или отменить проведение Игры. В таком случае информация будет объявлена на сайте www.auchan.ru и в Мобильном Приложении "Мой АШАН".

6.3.6 Организатор оставляет за собой право запретить дальнейшее участие в настоящей Игре любому лицу, которое своими действиями нарушает настоящие Правила, Правила Программы или законодательство Российской Федерации, либо нарушает своими действиями права третьих лиц.

6.3.7. Организатор Игры оставляет за собой право не вступать в письменные переговоры либо иные контакты с Участниками, кроме случаев, предусмотренных настоящими Правилами, действующим законодательством Российской Федерации и при возникновении спорных ситуаций.

7. Персональные данные

7.1. В рамках проведения Игры Организатор осуществляет обработку следующих персональных данных Участников Игры:

- фамилии, имени и отчества;
- номера мобильного телефона;
- адреса электронной почты

Персональные данные Участников подлежат обработке в соответствии с Положением по обработке персональных данных, размещенном на сайте.

7.2. Принимая участие в Игре, Участник подтверждает, что ознакомлен с Положением по обработке персональных данных, дает согласие своей волей и в своих интересах на передачу Оператору своих Персональных данных. Принимая участие в Игре и добровольно предоставляя свои персональные данные, Участник подтверждает свое согласие на обработку Организатором предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения настоящей Игры на весь срок ее

проведения и в течение одного года после её окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным законом РФ № 152-ФЗ от 27 июля 2006 г. «О персональных данных» (далее - Закон).

7.3. Организатор Игры обрабатывает и использует персональные данные Участника в целях проведения Игры.

7.4. Участник Игры вправе в любое время запросить информацию, касающуюся обработки его персональных данных в соответствии с ч.7 ст.14 ФЗ «О персональных данных», а также отозвать согласие на обработку персональных данных, направив Организатору (оператору обработки персональных данных) Игры соответствующее уведомление заказным письмом с уведомлением о вручении. Отзыв Участником согласия на обработку персональных данных автоматически влечет за собой выход соответствующего Участника из участия в Игре и делает невозможным получение приза Игры. Организатор Игры вправе отказать Участнику в таком призе или потребовать его возврата (в натуре, либо денежного эквивалента), если соответствующий приз (выигрыш) был ранее востребован Участником. После получения уведомления Участника об отзыве согласия на обработку персональных данных Организатор Игры обязан прекратить их обработку и обеспечить прекращение такой обработки лицом, действующим по поручению/заданию Организатора Игры и в случае, если сохранение персональных данных более не требуется для целей обработки персональных данных, уничтожить персональные данные или обеспечить их уничтожение (если обработка персональных данных осуществляется другим лицом, действующим по поручению/заданию Организатора Игры) в срок, не превышающий 90 (девяносто) дней с даты поступления указанного отзыва, за исключением случаев, когда Организатор Игры вправе осуществлять обработку персональных данных без согласия субъекта персональных данных на основаниях, предусмотренных Законом «О персональных данных» или другими федеральными законами.

7.5 Участник Игры, сообщивший Организатору любую информацию, в том числе персональные данные, несет все риски и ответственность за достоверность такой информации.

7.6. Персональные данные Участника могут быть переданы или раскрыты Организатором только на основании требования уполномоченных государственных органов, Оператору Игры и другим третьим лицам, привлекаемым Организатором и/или Оператором для обработки персональных данных в связи с проведением настоящей Игры, а также в иных случаях, предусмотренных Законом. Трансграничная передача персональных данных Организатором не осуществляется. Участник Игры, сообщивший Организатору любую информацию, в том числе персональные данные, несет все риски и ответственность за достоверность такой информации.

8. Прочие условия

8.1. Организатор не несет ответственность за неисполнение либо за ненадлежащее исполнение своих обязательств, а также за какие-либо прямые, косвенные, особые потери участников Игры, связанные с участием в Игре, если неисполнение обязательств явилось следствием непредвиденных обстоятельств непреодолимой силы. Организатор не обязан возмещать потери участникам Игры в подобных случаях.

8.2. Организатор Игры не несет ответственности за технические неполадки на Сайте или в Мобильном приложении, в случае, если они возникли не по вине Организатора Игры.

8.3. Организатор не несет ответственность за перенос сроков проведения Игры и другие изменения, вызванные обстоятельствами, находящимися вне его контроля.

8.4. Организатор не несет ответственности, не осуществляет каких-либо выплат в пользу участников Игры, если Участник Игры не может в установленный настоящими Правилами сроки принять и использовать Экспресс-баллы и игры по причинам, не зависящим от Организатора Игры. Такой Приз признается невостребованным и используется Организатором по своему усмотрению.

8.5. Любое время, указанное в настоящих Правилах, указано по московскому времени.

8.6. Во всем остальном, что не предусмотрено настоящими Правилами, Организатор и Участники Игры руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.