

**Regulamin Gry pod nazwą
„DWA WYZWANIA JEDEN KOMFORT” prowadzonej w sklepie KOMFORT
w Mysiadle, ul. Geodetów 28A**

§ 1 Nazwa Gry

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się Gra pod nazwą „DWA WYZWANIA JEDEN KOMFORT” organizowana na stronie internetowej otwarciekomfort.pl dla klientów sklepu KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A, którzy spełnią warunki określone w niniejszym Regulaminie.
2. Gra zostanie przeprowadzona na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w strefie czasowej środkowoeuropejskiej.
3. Organizator Gry oświadcza, że niniejsza Gra nie jest loterią fantową, loterią promocyjną ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie o grach hazardowych z dnia 19 listopada 2009 r.
4. Organizator Gry oświadcza, że wynik Gry nie jest zależny od przypadku. Gra ma charakter zręcznościowo-pamięciowy i oparta jest na spostrzegawczości, pamięci oraz szybkości reakcji Uczestników, a ostateczny wynik zależy od umiejętności i strategii gracza.
5. Gra jest przeprowadzana w związku z promocją marki Fundatora.
6. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 Kodeksu cywilnego.

§ 2 Organizator

1. Organizatorem Gry jest Grzegorz Kańduła, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Amooco Grzegorz Kańduła we Wrocławiu (52-315), przy ulicy Kobierzyckiej 10, posiadający numer identyfikacji podatkowej (NIP): 753-215-35-12 oraz statystyczny REGON: 020845503, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Zlecającym Grę oraz Fundatorem nagród w Grze „DWA WYZWANIA JEDEN KOMFORT” jest Sklepy Komfort Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi, Srebrzyńska 14, 91-074, Łódź, wpisaną do rejestru przedsiębiorstw Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Śródmieścia w Łodzi, XX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000267428, REGON: 32026824900000, NIP: 8512991593 zwany dalej „Fundatorem”.

§ 3 Postanowienia ogólne

1. Gra „DWA WYZWANIA JEDEN KOMFORT” odbywa się za pośrednictwem strony internetowej znajdującej się pod adresem otwarciekomfort.pl i jest dedykowana klientom, którzy dokonali jednorazowego zakupu w sklepie KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A, za minimum 100 (słownie: sto) złotych brutto.

2. Gra rozpocznie się w dniu 16.07.2026 r. o godzinie 10:00:01, a zakończy się w dniu 18.07.2026 r. o godzinie 17:59:59.
3. Gra prowadzona jest w trzech etapach dziennych:
 - a) Etap I – w dniu 16.07.2026 r. od godziny 10:00:01 do godziny 17:59:59,
 - b) Etap II – w dniu 17.07.2026 r. od godziny 10:00:01 do godziny 17:59:59,
 - c) Etap III – w dniu 18.07.2026 r. od godziny 10:00:01 do godziny 17:59:59.
4. Dla potrzeb ustalenia początku i końca danego etapu oraz czasu dokonania zgłoszenia lub zapisu wyniku wiążący jest czas serwera obsługującego Grę.
5. Nadzór nad prawidłowością urządzenia i przeprowadzenia Gry sprawuje Komisja powołana przez Organizatora.
6. Gra organizowana jest wyłącznie dla klientów sklepu KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A.
7. Gra jest jedną z dwóch aktywacji prowadzonych w ramach akcji promocyjnej „DWA WYZWANIA JEDEN KOMFORT”, obok odrębnie uregulowanego Quizu prowadzonego na stronie otwarciekomfort.pl.

§ 4 Uczestnicy Gry

1. Udział w Grze jest dobrowolny.
2. W Grze mogą wziąć udział wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mające miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, posiadające urządzenie multimedialne, takie jak komputer lub smartfon, z dostępem do internetu, a także korzystające z aktualnej wersji przeglądarki internetowej Chrome, Firefox, Safari lub Microsoft Edge, która umożliwia uczestnictwo w Grze.
3. Uczestnikami Gry nie mogą być pracownicy i członkowie rodzin pracowników Organizatora, Fundatora oraz pracownicy Grupy MS Galeon, pracownicy sklepu KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A, i członkowie ich rodzin.
4. Przez członków rodziny, o których mowa w ust. 3, 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 jednorazowy zakup w sklepie KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A, za minimum 100 (słownie: sto) złotych brutto, odebranie od obsługi sklepu 8-cyfrowego jednorazowego kodu uprawniającego do udziału w Grze oraz spełnienie pozostałych warunków określonych w Regulaminie.

2. Sprzedaż uprawniający do udziału w Grze rozpoczyna się w dniu 16.07.2026 r. o godzinie 10:00:01 i trwa do dnia 18.07.2026 r. do godziny 17:59:59. Poza tym okresem sprzedaż w sklepie KOMFORT odbywa się, jednak zakup nie uprawnia do udziału w Grze.
3. Gra przeprowadzona zostanie na stronie internetowej otwarciekomfort.pl, na której Uczestnik będzie uprawniony do wzięcia udziału w Grze i nabeędzie możliwość zdobycia nagrody.
4. Aby wziąć udział w Grze i otrzymać możliwość zdobycia nagrody, Uczestnik powinien spełnić łącznie wszystkie warunki określone w § 4 Regulaminu oraz wykonać następujące czynności:
 - a) dokonać w sklepie KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A, jednorazowego zakupu za minimum 100 (słownie: sto) złotych brutto w dniach 16.07–18.07.2026 r. w godzinach wskazanych w § 3 ust. 3 Regulaminu,
 - b) odebrać od obsługi sklepu 8-cyfrowy jednorazowy kod uprawniający do udziału w Grze,
 - c) wejść na stronę internetową otwarciekomfort.pl,
 - d) zainicjować swój udział w Grze poprzez podanie niezbędnych danych osobowych, takich jak: imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu oraz kod otrzymany od obsługi sklepu KOMFORT,
 - e) zaakceptować Regulamin Gry,
 - f) rozpocząć Grę poprzez naciśnięcie przycisku „Start” lub innego równoważnego przycisku widocznego na stronie Gry.
5. Od momentu naciśnięcia przycisku „Start” Uczestnikowi liczony jest czas udziału w Grze.
6. Gra polega na odnalezieniu i połączeniu wszystkich par kafli w jak najkrótszym czasie.
7. Plansza Gry składa się z 20 zakrytych kafli, tworzących 10 par identycznych obrazków.
8. Uczestnik odkrywa kafle poprzez kliknięcie myszką lub dotknięcie ich na ekranie urządzenia mobilnego.
9. Uczestnik odkrywa dwa kafle bezpośrednio jeden po drugim.
10. Jeżeli dwa odkryte bezpośrednio po sobie kafle zawierają identyczny obrazek, pozostają odkryte na planszy do końca gry.
11. Jeżeli dwa odkryte bezpośrednio po sobie kafle nie zawierają identycznego obrazka, zostają ponownie zakryte.
12. Kafle odkryte przez Uczestnika pozostają widoczne przez krótki czas, aby Uczestnik mógł zapamiętać ich położenie.
13. Za każdą nieudaną próbę, tj. odkrycie dwóch kafli, które nie tworzą pary, Uczestnikowi doliczane jest 10 sekund karnych do ostatecznego czasu wykonania zadania.
14. Celem Gry jest odnalezienie wszystkich 10 par identycznych obrazków na kaflach w jak najkrótszym czasie.

15. Po odkryciu wszystkich par Uczestnik otrzyma na ekranie swojego urządzenia informację o zakończeniu Gry.
16. Wynik Uczestnika ustalany jest jako suma czasu wykonania zadania oraz doliczonych sekund karnych.
17. Po zakończeniu Gry wynik Uczestnika jest automatycznie zapisywany i klasyfikowany w ramach etapu dziennego, w którym został uzyskany.
18. W każdym etapie dziennym dwóch Uczestników, którzy uzyskają najkrótszy czas, z uwzględnieniem sekund karnych, i spełnią pozostałe warunki Regulaminu, zostaną Laureatami nagród przewidzianych w danym etapie.
19. W przypadku uzyskania takiego samego czasu przez dwóch lub więcej Uczestników wyższe miejsce zajmuje Uczestnik, którego wynik został wcześniej zapisany w systemie Organizatora.
20. Laureaci danego etapu, tj. imię oraz pierwsza litera nazwiska dwóch Uczestników, którzy uzyskali najlepsze czasy w danym dniu, zostaną opublikowani na stronie internetowej otwarciekomfort.pl każdego dnia trwania Gry o godzinie 19:00, tj.:
 - a) Laureaci Etapu I – w dniu 16.07.2026 r. o godzinie 19:00,
 - b) Laureaci Etapu II – w dniu 17.07.2026 r. o godzinie 19:00,
 - c) Laureaci Etapu III – w dniu 18.07.2026 r. o godzinie 19:00.
21. Jeden kod może zostać wykorzystany w Grze tylko jeden raz.
22. Ten sam 8-cyfrowy kod może zostać wykorzystany jeden raz w Grze oraz jeden raz w Quizie prowadzonym w ramach tej samej akcji promocyjnej. Wykorzystanie kodu w jednej aktywności nie wyłącza możliwości wykorzystania go w drugiej aktywności.
23. Uczestnik może wziąć udział w Grze dowolną liczbę razy, pod warunkiem że każdorazowo spełni warunki określone w Regulaminie, w szczególności każdorazowo wykorzysta osobny, unikalny kod uprawniający do udziału w Grze.
24. Jeden Uczestnik może otrzymać maksymalnie jedną nagrodę w całej Grze, niezależnie od liczby zgłoszeń, wykorzystanych kodów oraz etapów, w których brał udział.
25. Jeżeli Uczestnik, który uzyskał już prawo do nagrody w Grze, uzyska w kolejnym etapie wynik uprawniający do nagrody, nie zostanie ponownie uznany za Laureata. W takim przypadku prawo do nagrody uzyska kolejny Uczestnik z najlepszym wynikiem w danym etapie, spełniający warunki Regulaminu.
26. W razie utraty lub zniszczenia otrzymanego kodu Uczestnik traci możliwość udziału w Grze na podstawie tego kodu i nie przysługują mu żadne roszczenia z tego tytułu wobec Organizatora.
27. Jeśli Uczestnik będzie próbował dokonać zgłoszenia w Grze na podstawie kodu, który został już wykorzystany w Grze, wyświetli się komunikat informujący o wykorzystaniu kodu i Uczestnik nie będzie mógł kontynuować Gry z tym numerem kodu.
28. Zgłoszenia niekompletne lub nieprawidłowe są nieważne.

29. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o dotarciu Zgłoszenia do Organizatora, należy przez to rozumieć wpływ Zgłoszenia poprzez stronę otwarciemkomfort.pl na serwer obsługujący Grę.
30. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Grze wynikający z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, w szczególności z powodu korzystania z nieaktualnej przeglądarki, zablokowania obsługi JavaScript, problemów z urządzeniem Uczestnika, ustawieniami urządzenia, połączeniem internetowym lub innymi okolicznościami niezależnymi od Organizatora.
31. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wydłużenie czasu wykonania zadania wynikające z okoliczności, na które Organizator nie miał wpływu, w szczególności z problemów technicznych po stronie Uczestnika, opóźnień transmisji danych lub niestabilnego połączenia internetowego.
32. Przedstawiciele Organizatora mają prawo do usunięcia zgłoszenia z Gry albo dyskwalifikacji Uczestnika, jeżeli stwierdzą, że zgłoszenie do Gry zostało dokonane z naruszeniem Regulaminu, w szczególności automatycznie, za pomocą systemów informatycznych, programów, botów, skryptów, emulatorów, narzędzi automatyzujących rozgrywkę albo innych narzędzi mających na celu obejście zasad Gry lub wpłynięcie na jej wynik.
33. Organizator ma również prawo do dyskwalifikacji Uczestnika, który dokonuje zgłoszeń z wykorzystaniem nieprawidłowych, fałszywych, przerobionych, cudzych lub uzyskanych niezgodnie z Regulaminem kodów.

§ 6 Nagrody i ich przyznawanie

1. W Grze przyznanych zostanie łącznie 6 nagród, po 2 nagrody w każdym etapie dziennym.
2. Nagrodą w Grze jest voucher na zakupy w sklepie KOMFORT w Mysiadle, ul. Geodetów 28A, o wartości 5 000 (słownie: pięć tysięcy) złotych.
3. W każdym etapie dziennym przyznane zostaną 2 vouchery o wartości 5 000 (słownie: pięć tysięcy) złotych każdy.
4. Każdemu Laureatowi dodatkowo zostanie przyznana nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości vouchera, tj. w wysokości 556 (słownie: pięćset pięćdziesiąt sześć) złotych po zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Laureatowi, lecz zostanie pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych od nagrody przekazanej w Grze, zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego.
5. Zasady wykorzystania vouchera do sklepu KOMFORT stanowią Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
6. Komisja, składająca się z przedstawicieli Organizatora, zatwierdzi wyniki Gry i wskaże Laureatów, którzy osiągnęli najlepsze wyniki w poszczególnych etapach, zgodnie z zasadami określonymi w § 5 Regulaminu.

7. Uczestnikowi, który stał się Laureatem, nie przysługuje prawo przeniesienia prawa do nagrody na osobę trzecią.
8. O wygranej w Grze Laureat zostanie powiadomiony drogą telefoniczną oraz drogą mailową na adres e-mail wskazane przez Uczestnika podczas zgłoszenia do Gry.
9. Wiadomość e-mail informująca o wygranej zostanie wysłana do Laureata w terminie do 4 dni kalendarzowych od daty publikacji danych Laureata na stronie internetowej Gry.
10. W wiadomości e-mail informującej o wygranej Laureat zostanie poproszony o wypełnienie formularza online znajdującego się pod adresem laureaci.amooco.com.
11. Formularz online zawiera dane do wypełnienia przez Laureata, tj. dane osobowe konieczne do weryfikacji i realizacji prawa do nagrody: imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, a także oświadczenia Laureata oraz informację dotyczącą przetwarzania danych osobowych Laureata.
12. Laureat powinien wypełnić formularz online w terminie 3 dni kalendarzowych od daty otrzymania wiadomości e-mail informującej o wygranej.
13. Jeśli Laureat nie prześle danych niezbędnych do wydania nagrody w terminie, o którym mowa w § 6 ust. 12 Regulaminu, lub prześle dane niepełne, oznacza to, że rezygnuje z prawa do nagrody.
14. Nagrody niewydane w Grze pozostają do dyspozycji Organizatora.
15. Nagrody podlegające wydaniu w Grze zostaną wydane mailowo do dnia 30 lipca 2026 r.

§ 7 Postępowanie reklamacyjne

1. Każdy Uczestnik Gry lub osoba go reprezentująca może zgłosić reklamację w związku z przeprowadzeniem i uczestnictwem w Grze w formie pisemnej na adres Organizatora albo w formie elektronicznej na adres e-mail: reklamacje@amooco.com.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dane kontaktowe, np. numer telefonu lub adres e-mail, dokładny adres Uczestnika, wskazanie powodu reklamacji oraz roszczenia.
3. Reklamacja pisemna powinna być przesłana listem poleconym na adres korespondencyjny Organizatora: Amooco Agency, ul. Kobierzycka 10, 52-315 Wrocław.
4. Reklamacja składana drogą mailową powinna zawierać: imię, nazwisko, adres e-mail, wskazanie powodu reklamacji oraz roszczenia.
5. Reklamacja powinna wpłynąć do Organizatora najpóźniej do dnia 15 sierpnia 2026 r. Reklamacje otrzymane przez Organizatora po tej dacie nie będą podlegały rozpatrzeniu.
6. Reklamacje rozpatrywane będą przez Komisję w terminie 14 (słownie: czternastu) dni od daty ich otrzymania przez Organizatora.

7. W przypadku złożenia pisemnej reklamacji Uczestnik zostanie powiadomiony o decyzji Komisji listem poleconym na adres podany w reklamacji, wysłanym w terminie 7 (słownie: siedmiu) dni od daty rozpatrzenia reklamacji.
8. W przypadku złożenia reklamacji drogą mailową Uczestnik zostanie powiadomiony o decyzji Komisji za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres mailowy Uczestnika, z którego została przesłana reklamacja, w terminie 7 (słownie: siedmiu) dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

§ 8 Przetwarzanie danych osobowych

1. Dane osobowe Uczestników Gry przetwarzane są zgodnie z przepisami obowiązującego prawa w zakresie ochrony danych osobowych, w tym w szczególności zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r., zwanym dalej „RODO”.
2. Administratorem danych osobowych Uczestników Gry jest Sklepy Komfort Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi, Srebrzyńska 14, 91-074, Łódź, wpisaną do rejestru przedsiębiorstw Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Śródmieścia w Łodzi, XX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000267428, REGON: 32026824900000, NIP: 8512991593
3. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się we wszelkich sprawach związanych z ochroną danych osobowych. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych jest możliwy poprzez przesłanie wiadomości na adres poczty elektronicznej: odo@komfort.pl lub na adres Administratora: Sklepy Komfort S.A. z siedzibą w Łodzi, ul. Srebrzyńska 14, 91-074 Łódź.
4. Podmiotem, któremu Administrator powierzył przetwarzanie danych osobowych na podstawie umowy o powierzeniu przetwarzania danych osobowych w celu organizacji Gry, jest Amooco Grzegorz Kańduła we Wrocławiu (52-315), przy ulicy Kobierzyckiej 10, posiadający numer identyfikacji podatkowej (NIP): 753-215-35-12 oraz statystyczny REGON: 020845503.
5. Administrator przetwarza dane osobowe Uczestników Gry w zakresie niezbędnym do organizacji Gry, przyjmowania zgłoszeń, ustalenia wyników, wyłonienia Laureatów oraz wydania nagród.
6. Dane osobowe Uczestników przetwarzane w związku z udziałem w Grze obejmują: imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu oraz kod wykorzystany w Grze.
7. Dane osobowe Laureatów Gry przetwarzane będą w zakresie: imię, nazwisko, numer telefonu, adres e-mail oraz dane i oświadczenia podane w formularzu laureata, niezbędne do weryfikacji i wydania nagrody.
8. Dane osobowe osób składających reklamacje przetwarzane będą w zakresie: imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, adres korespondencyjny, treść reklamacji oraz dane niezbędne do udzielenia odpowiedzi na reklamację.
9. Dane osobowe podawane w Grze będą przetwarzane w celu:

- a) organizacji i uczestnictwa w Grze, w tym w szczególności przyjmowania zgłoszeń, ustalenia wyników, wyłonienia Laureatów i wydania nagród – podstawą przetwarzania jest wykonanie umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą, lub podjęcie działań na żądanie tej osoby przed zawarciem umowy; umowę pomiędzy Administratorem a Uczestnikiem stanowią postanowienia Regulaminu – art. 6 ust. 1 lit. b RODO,
 - b) rozpatrywania reklamacji oraz dochodzenia lub obrony przed roszczeniami – podstawą przetwarzania jest prawnie uzasadniony interes Administratora – art. 6 ust. 1 lit. f RODO,
 - c) w przypadku Laureatów – wykonania obowiązków związanych z podatkiem od nagrody oraz innych obowiązków wynikających z przepisów prawa w związku z organizacją Gry – podstawą przetwarzania jest wypełnienie obowiązków prawnych ciążących na Administratorze – art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
- 10. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, ale jest warunkiem koniecznym udziału w Grze. Konsekwencją niepodania danych osobowych jest brak możliwości udziału w Grze, w tym brak możliwości uzyskania prawa do nagrody.
 - 11. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okres trwania Gry, w tym postępowań reklamacyjnych, oraz przez okres przedawnienia roszczeń wynikających z Gry, a w zakresie danych osobowych Laureatów także przez okres wymagany przepisami obowiązującego prawa, w tym w szczególności prawa podatkowego.
 - 12. Odbiorcami danych osobowych mogą być osoby i podmioty współpracujące z Administratorem i Organizatorem przy organizacji Gry, w szczególności podmioty świadczące usługi hostingowe, informatyczne, prawne, księgowe, obsługujące formularz laureata, obsługujące stronę internetową Gry oraz podmioty uprawnione do otrzymania danych na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
 - 13. Uczestnik ma prawo do: dostępu do swoich danych osobowych, żądania ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, a także wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych w celu realizacji prawnie uzasadnionych interesów Administratora.
 - 14. W celu skorzystania z praw, o których mowa powyżej, należy skontaktować się na adres e-mail: odo@komfort.pl lub listownie na adres: Sklepy Komfort S.A. z siedzibą w Łodzi, ul. Srebrzyńska 14, 91-074 Łódź.
 - 15. Uczestnik ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 - 16. Dane osobowe w Grze nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
 - 17. Dane osobowe w Grze nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu, które wywołuje wobec Uczestnika skutki prawne lub w podobny sposób istotnie na niego wpływa.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej: otwarciekomfort.pl.
2. Informacje o Grze dostępne będą w czasie jej trwania:
 - a) w siedzibie Organizatora,
 - b) na stronie internetowej: otwarciekomfort.pl.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku zmiany przepisów prawa, konieczności usunięcia oczywistych omyłek, zmiany technicznych zasad działania strony internetowej Gry albo konieczności doprecyzowania zasad Gry, przy czym zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
5. Wszelkie spory związane z Grą będą rozstrzygane przez właściwy sąd powszechny, ustalony zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

Załączniki:

ZAŁĄCZNIK nr 1

Zasady wykorzystania voucheru do sklepu KOMFORT

Niniejszy załącznik określa szczególne zasady wykorzystania voucheru do sklepu KOMFORT wydawanego jako nagroda w Grze, tj. voucher o wartości 5 000 zł.

Voucher może zostać wykorzystany na zakup produktów dostępnych w sklepie KOMFORT do dnia 31.12.2026 r. w Mysiadle ul. Geodetów 28A, z zastrzeżeniem wyłączeń wskazanych poniżej.

Voucher nie może zostać wykorzystany na zakup:

- a) produktów przecenionych, oznaczonych tzw. czerwoną ceną,
- b) produktów oznaczonych komunikatem „tak tani”,
- c) usług świadczonych przez KOMFORT

Voucher nie łączy się z innymi promocjami marketingowymi obowiązującymi w sklepach Komfort, w szczególności z promocjami typu: „Dywany -20% przy zakupach za min. 200 zł” lub innymi analogicznymi akcjami rabatowymi.

Voucher nie łączy się z promocją „Raty 0%”. W przypadku zakupu z wykorzystaniem voucheru nie ma możliwości skorzystania z oferty finansowania w ramach promocji „Raty 0%”.

W przypadku produktów objętych promocją marketingową, o której mowa w pkt 4 powyżej, Laureat może dokonać ich zakupu z wykorzystaniem voucheru, jednak bez zastosowania dodatkowego rabatu wynikającego z tej promocji.

Voucher nie podlega wymianie na gotówkę ani inny ekwiwalent pieniężny, w całości ani w części.

Voucher może zostać wykorzystany wyłącznie podczas jednej transakcji. Niewykorzystana część wartości vouchera nie podlega zwrotowi, zachowaniu na kolejne zakupy ani ponownemu wykorzystaniu.

W przypadku zwrotu produktu zakupionego z wykorzystaniem vouchera, Klientowi nie przysługuje zwrot wartości wykorzystanego vouchera. Produkt może zostać wymieniony wyłącznie na identyczny produkt wolny od wad, z zastrzeżeniem dostępności towaru.