

## ŠTATÚT a VŠEOBECNÉ OBCHODNÉ PODMIENKY „SKLADAČKA“

### 0. **OBSAH:**

1. Organizátor hry
2. Definície pojmov
3. Podmienky účasti v hre
4. Registrácia
5. Vstupný poplatok, vstupy / pokusy
6. Organizácia hry
7. Priebeh hry
8. Vyhodnotenie hry (*kola*), výherca a výhra
9. Reklamačný poriadok
10. Osoby vylúčené z hry
11. Ochrana osobných údajov
12. Záverečné ustanovenia

### ČLÁNOK I. ORGANIZÁTOR HRY

#### 1.1. Organizátorom hry je obchodná spoločnosť:

Obchodné meno: ROMICO s. r. o.  
Sídlo: Grösslingová 2454/19  
IČO: 56 488 254  
DIČ / IČ DPH: 2122325205 / SK2122325205  
Zápis v: Obchodnom registri Mestského súdu Bratislava III,  
oddiel: Sro, vložka č.: 181137/B  
V zastúpení: JUDr. Róbert Miško  
Web: www.skladačka.sk  
E-mail: info@skladacka.sk

(ďalej len „**Organizátor**“).

#### 1.2. Organizátor je slovenskou právnickou osobou, založenou podľa právneho poriadku Slovenskej republiky. V rámci svojho predmetu podnikania **prevádzkuje online platformu** a súvisiace digitálne služby a na jej základe organizuje túto hru zručnosti podľa tohto štatútu s kolami o vecné ceny.

#### 1.3. Organizátor vystupuje ako subjekt zabezpečujúci technickú, obsahovú aj právnu realizáciu hry, a zodpovedá za jej riadny priebeh v súlade s týmto štatútom.

### ČLÁNOK II. DEFINÍCIE POJMOV

#### 2.1. **Hra** – zručnostná logicko-priestorová online hra organizovaná Organizátorom podľa tohto štatútu, spočívajúca v skladaní jedného obrázka rozdeleného na jednotlivé dieliky usporiadané v štvorcovej mriežke (*spravidla 3×3*) do správnej podoby (*správne poskladaný stav podľa bodu 2.11. tohto článku*) v čo najkratšom čase. Na začiatku pokusu sa účastníkovi zobrazí obrázok v správne poskladanom stave a zároveň herná plocha vo vstupnom stave podľa bodu 2.10. tohto článku, v ktorom sú dieliky poprehadzované na nesprávnych pozíciách a/alebo sú pootočené (*spravidla o 90°, 180° alebo 270°*). Účastník počas pokusu vykonáva jednotlivé kroky, ktorými sú najmä (**i.**) výmena pozícií dvoch zvolených dielikov v mriežke (*swap*) a (**ii.**) otočenie zvoleného dielika o pevne daný uhol (*spravidla o 90° v smere hodinových ručičiek; opakovaním sa dosiahne 180°/270°/0°*). Cieľom

hry je dosiahnuť správne poskladaný stav v čo najkratšom čase (prípadne s čo najnižším počtom krokov). Výsledok závisí výlučne od zručnosti účastníka (rýchlosť vizuálneho vnímania, analýza a skladanie obrazových detailov, priestorová orientácia v obraze, sústredenie a pracovná pamäť, strategická voľba poradia krokov, výmen a rotácií a minimalizácia chýb; bez vplyvu náhody). Hra neobsahuje prvok náhody ani losovanie. Určenie poradia účastníkov, výhercu a odovzdanie vecných cien nie sú založené na náhode ani losovaní. Prípadné automatizované technické prvky (najmä spôsob vytvorenia počiatočného rozloženia a orientácie dielikov pre dané kolo/pokus) slúžia len na zabezpečenie variability a nemajú vplyv na zručnostnú povahu hry ani na porovnateľnosť podmienok. Hra nie je hazardnou hrou, lotériou ani inou hrou založenou na náhode v zmysle osobitných právnych predpisov; výsledok hry je určený výlučne merateľným výkonom účastníka.

- 2.2. **Účastník** – fyzická osoba, ktorá spĺňa podmienky účasti podľa tohto štatútu, je riadne registrovaná, má na svojom používateľskom konte k dispozícii aspoň jeden vstup/pokus použiteľný v príslušnom kole (či už zakúpený alebo prenesený z predchádzajúcich kôl) a zároveň nie je z hry vylúčená podľa tohto štatútu.
- 2.3. **Výhra / vecná cena** – hmotná (nepeňažná) odmena určená Organizátorom pre konkrétne kolo hry. Druh, počet a orientačná hodnota budú zverejnené pred začiatkom kola. Zámena za peňažné plnenie nie je možná, pokiaľ Organizátor výslovne neurčí inak.
- 2.4. **Kolo (kolo hry)** – samostatná fáza hry s vlastným dátumom začiatku a konca, určenými vecnými cenami a prípadnými osobitnými parametrami (napr. penalizácia za chyby). Kolo môže byť v prípadoch podľa čl. VI. jednorazovo predĺžené alebo zrušené (ukončené bez vyhodnotenia).
- 2.5. **Vstupný poplatok** – cena za jeden vstup/pokus v konkrétnom kole hry. Spôsob úhrady a ďalšie podmienky upravuje čl. V. tohto štatútu (karta/prevod).
- 2.6. **Vstup / pokus** – jedna oprávnená účasť účastníka v konkrétnom kole. Pokus sa považuje za vyčerpaný okamihom spustenia. Maximálny počet vstupov na účastníka a kolo je určený v čl. V. tohto štatútu.
- 2.7. **Minimálny prevádzkový objem kola** – je vopred určená hodnota vyjadrujúca minimálnu výšku zakúpených vstupov/pokusov stanovená Organizátorom pre konkrétne kolo podľa čl. VI. bodu 6.5. tohto štatútu, potrebná na riadne vyhodnotenie kola a odovzdanie vecných cien, jej napĺňanie a následky nedosiahnutia upravuje čl. VI. tohto štatútu.
- 2.8. **Herný obrázok** – obrázok použitý v danom kole, ktorý je rozdelený na  $N \times N$  rovnako veľkých dielikov (spravidla  $3 \times 3$ ) bez prekryvu. Súčasťou herného obrázku môže byť aj jeho správne poskladané zobrazenie, ktoré môže byť účastníkovi zobrazené ako náhľad alebo nápoveda. Počiatočné rozloženie a orientácia dielikov pre jednotlivý pokus sa určujú podľa pravidiel upravených v čl. VII. tohto štatútu.
- 2.9. **Dielik** - časť obrázka zodpovedajúca jednému polu mriežky  $N \times N$ . Každý dielik má svoju cieľovú pozíciu v mriežke a cieľovú orientáciu ( $0^\circ$ ). Systém pri každom pokuse eviduje aktuálnu pozíciu a orientáciu každého dielika, na základe čoho vie jednoznačne určiť, či bol dosiahnutý správne poskladaný stav podľa bodu 2.1 tohto článku.
- 2.10. **Vstupný stav** – stav hernej mriežky na začiatku pokusu, bezprostredne po jeho spustení. Vstupný stav určuje počiatočné rozloženie a orientáciu všetkých dielikov, z ktorého účastník skladá obrázok do správne poskladaného stavu. Vstupný stav sa určuje automatizovaným spôsobom, ktorý je nastavený tak, aby účastníci v rámci jedného kola mali porovnateľné podmienky z hľadiska obtiažnosti úlohy.
- 2.11. **Správne poskladaný stav** – stav hernej mriežky, v ktorom je každý dielik umiestnený na svojej cieľovej pozícii a zároveň má cieľovú orientáciu ( $0^\circ$ ). Správne poskladaný stav predstavuje cieľ pokusu; pokus je úspešne dokončený okamihom, keď systém overí, že herná mriežka zodpovedá tomuto stavu.

- 2.12. Čas (doba pokusu)** – doba od spustenia pokusu účastníkom do dosiahnutia správne poskladaného stavu podľa bodu 2.11. tohto článku. Čas sa meria a vyhodnocuje serverovým časom Organizátora s primárnou presnosťou 0,0001 s. Pre prehľadnosť používateľského rozhrania sa v rebríčku zobrazuje čas iba s dvoma desatinnými miestami (0,01 s). Zobrazený čas sa určí z nameraného času zaokrúhlením na dve desatinné miesta. Na účely určenia poradia môže Organizátor v odôvodnených prípadoch vyhodnotiť čas podľa vyššej dostupnej presnosti uložených serverových záznamov.
- 2.13. Krok (*tah*)** - jedna platná herná akcia účastníka vykonaná počas pokusu, ktorou je (*i.*) výmena pozícií dvoch zvolených dielikov v mriežke (*swap*) alebo (*ii.*) otočenie zvoleného dielika o pevne daný uhol (*rotácia*). Počet krokov v pokuse predstavuje súčet všetkých takýchto herných akcií. Za krok sa nepovažujú najmä kliknutia, ktoré nespôsobia výmenu pozícií dielikov ani ich rotáciu. Počet krokov sa používa výlučne ako doplnkové kritérium pri vyhodnotení v prípade rovnosti konečných časov podľa čl. VIII. tohto štatútu.
- 2.14. Rebríček** – poradie účastníkov v danom kole podľa konečného času (*po započítaní penalizácií*) s presnosťou 0,0001 s. Pri rovnosti konečných časov sa postupuje podľa kritérií uvedených v čl. VIII. tohto štatútu.

### ČLÁNOK III. PODMIENKY ÚČASTI V HRE

- 3.1.** Do hry sa môže zapojiť každá fyzická osoba, ktorá dosiahla vek 18 rokov, má trvalý alebo prechodný pobyt na území Slovenskej republiky a nie je vylúčená podľa tohto štatútu.
- 3.2.** Účasť v hre predpokladá registráciu a vytvorenie používateľského konta podľa čl. IV tohto štatútu.
- 3.3.** Účasť v konkrétnom kole hry je podmienená tým, že účastník má na svojom používateľskom konte k dispozícii aspoň jeden vstup/pokus použiteľný v príslušnom kole v súlade s podmienkami upravenými v čl. V. tohto štatútu.
- 3.4.** Účastník je povinný dodržiavať tento štatút a pravidlá priebehu hry, vrátane ustanovení o fair-play a zákaze podvodov.
- 3.5.** Účasť predpokladá spôsobilé zariadenie a stabilné pripojenie na internet; minimálne technické požiadavky a podporované prehliadače môže Organizátor určiť pri vyhlásení kola.
- 3.6.** Účasťou v hre účastník vyhlasuje, že sa s týmto štatútom oboznámil, porozumel mu a bez výhrad s ním súhlasí.

### ČLÁNOK IV. REGISTRÁCIA

- 4.1.** Účasť v hre je možná po registrácii a vytvorení používateľského konta na webovej stránke Organizátora a po akceptovaní tohto štatútu. Pred odoslaním registračného formulára sa zobrazí rekapitulácia údajov a odkazy na aktuálne znenie tohto štatútu. Účastník je povinný uvádzať pravdivé, presné a úplné údaje (*meno, priezvisko, e-mail; prípadne fakturačné údaje*) a udržiavať ich aktuálne.
- 4.2.** Každý účastník môže mať len jeden účet; zdieľanie účtu alebo vytváranie viacerých účtov je zakázané.
- 4.3.** Registrácia sa dokončí overením e-mailovej adresy prostredníctvom potvrdzovacieho odkazu (*spravidla 48 hodín*). Nepotvrdené registrácie môže Organizátor po primeranej dobe zmazať.
- 4.4.** Účastník môže na zobrazenie v rebríčkoch zvoliť prezývku (*alias*); prezývka nesmie porušovať práva tretích osôb ani dobré mravy. Organizátor je oprávnený nevhodnú prezývku primerane upraviť alebo zablokovať.

- 4.5. Účastník registráciou potvrdzuje spôsobilosť na právne úkony a splnenie vekovej podmienky podľa tohto štatútu. Organizátor si môže primerane overiť vek a pobyt účastníka (najmä pri odovzdaní výhry výhercovi).
- 4.6. Účastník zodpovedá za dôvernosť prihlasovacích údajov a za všetky úkony vykonané prostredníctvom konta. Odporúča sa používať silné heslo (*a ak je dostupné, aj dvojfaktorové overenie*).
- 4.7. Údaje je možné kedykoľvek aktualizovať v konte. Zmena kľúčových údajov (najmä e-mail) môže vyžadovať nové overenie. Organizátor je oprávnený vyžiadať si primerané overenie totožnosti (*najmä pri podozrení na porušenie pravidiel alebo viacnásobné účty*).
- 4.8. Konto je neprevoditeľné. Predaj, prevod alebo zdieľanie konta je zakázané.
- 4.9. Organizátor je oprávnený odmietnuť, pozastaviť alebo zrušiť registráciu/konto, ak účastník porušuje tento štatút, uvádza nepravdivé údaje, obchádza limity, alebo ak to vyžadujú bezpečnostné či právne dôvody, môže tiež anulovať výsledky dosiahnuté v rozpore s pravidlami.
- 4.10. Organizátor je oprávnený zasielať prevádzkové a transakčné oznámenia súvisiace s kontom, platbami a priebehom hry (*nejde o marketing*). Súhlasy na marketing sú dobrovoľné a samostatné.
- 4.11. Účastník môže požiadať o zrušenie konta; zrušenie nemá vplyv na zákonnú povinnosť Organizátora uchovávať účtovné údaje a logy po nevyhnutnú dobu. Zrušenie konta nemá nárokový vplyv na vrátenie nevyužitých vstupov po skončení príslušného kola (*pozri podmienky refundácie*).
- 4.12. Organizátor je oprávnený neumožniť registrácie realizované zjavne dočasnými/anonymnými e-mailovými adresami alebo prostredníctvom automatizovaných prostriedkov (*botov, skriptov*), ak to odôvodňuje ochrana hry a prevádzky webu.

## ČLÁNOK V.

### VSTUPNÝ POPLATOK, VSTUPY / POKUSY

- 5.1. Účasť v konkrétnom kole je podmienená tým, že účastník má na svojom používateľskom konte k dispozícii aspoň jeden vstup/pokus a tento použije spustením pokusu počas trvania príslušného kola podľa čl. VI. štatútu. . Cena za jeden vstup/pokus je 1,90,-EUR (*s DPH*). Ceny sú uvádzané v EUR. Zmena ceny nemá vplyv na už uhradené vstupy. Organizátor potvrdí prijatie objednávky a zakúpenie vstupu/pokusu e-mailom, pričom súčasťou potvrdenia je rekapitulácia objednávky (*počet vstupov, cena, spôsob platby*). Po každom nákupe účastník obdrží daňový doklad a v histórii konta sa uchovávajú údaje o objednávke. V prípade, že platba za vstup/pokus nie je úspešne autorizovaná (*napr. zamietnutá v banke, nesprávne údaje, nedostatok prostriedkov*), vstupy sa na konto účastníka nepripíšu. Organizátor za takéto situácie nenesie zodpovednosť. Účastník je povinný skontrolovať stav priradených vstupov vo svojom konte.
- 5.2. Cenu za zakúpenie vstupu/pokusu je možné uhradiť:
  - a) online platbou kartou prostredníctvom platobnej brány;
  - b) bankovým prevodom;Poplatky alebo provízie účtované poskytovateľom platobnej brány alebo mobilným operátorom (*pri SMS platbe*) znáša účastník. Tieto poplatky nie sú príjmom Organizátora.
- 5.3. Každý zakúpený vstup / pokus do hry predstavuje **digitálnu službu** v zmysle § 119a ods. 3 Občianskeho zákonníka, podľa ktorého digitálnou službou je služba umožňujúca spotrebiteľovi vytvárať, spracovávať, uchovávať alebo pristupovať k dátam v digitálnej forme, prípadne zdieľať alebo inak s nimi interagovať – v konkrétnom prípade ide o interaktívnu hernú funkcionality (*najmä spustenie pokusu, interaktívne presúvanie a otáčanie dielikov v hernej mriežke, zobrazenie a vyhodnotenie výsledku – dosiahnutie správne poskladaného stavu, čas a prípadne počet krokov*). Zakúpením vstupu/pokusu účastník uzatvára s Organizátorom zmluvu na diaľku, ktorej predmetom je poskytnutie digitálnej

služby. Zmluva je uzavretá momentom potvrdenia objednávky a úhrady ceny zo strany účastníka. Poskytovanie digitálnej služby začína na výslovnú žiadosť účastníka bezodkladne po uzavretí zmluvy (*typicky po stlačení tlačidla „Štart“ v hernom rozhraní*). Pred začatím poskytovania digitálnej služby účastník výslovne súhlasí so začatím poskytovania pred uplynutím lehoty na odstúpenie a potvrdí poučenie, že po úplnom poskytnutí služby stráca právo na odstúpenie. Ďalšie práva a povinnosti účastníka pri poskytovaní digitálnej služby sa riadia zákonom článkom IX. tohto štatútu a č. 108/2024 Z. z. o ochrane spotrebiteľa a o zmene a doplnení niektorých zákonov.

**5.4.** Vstupy sú neprenosné na iné osoby. Nevyužitý vstup po skončení kola sa automaticky prenášajú do nasledujúcich kôl a možno ich využiť počas trvania hry. Tým nie je dotknutý limit podľa bodu 5.5. tohto štatútu (*v jednom kole možno využiť najviac 20 vstupov na účastníka*).

**5.5.** Pre každé kolo si účastník môže zakúpiť od 1 do 20 vstupov/pokusov; maximálny počet na účastníka a kolo je vždy 20. Vstupy možno nakupovať jednorazovo alebo postupne až do dosiahnutia limitu. Nákupom vstupu / pokusu sa hra nespúšťa. Uhradené vstupy / pokusy sa pripíšu na konto účastníka ako zostatok, ktorý môže účastník neskôr čerpať spustením pokusu. Čerpanie vstupu / pokusu prebieha spustením pokusu v rozhraní hry. Vstup/pokus sa považuje za vyčerpaný okamihom spustenia pokusu (*stlačením tlačidla „Štart“ alebo ekvivalentu*). Po spustení pokusu sa vstup/pokus nedá vrátiť ani znovu použiť. Tým nie sú dotknuté ustanovenia o vysporiadaní pri zrušení kola podľa čl. VI. a čl. V. tohto štatútu. Zakúpenie alebo využitie viacerých vstupov/pokusov nezvyšuje pravdepodobnosť výhry účastníka ako takú a nezaručuje žiadne poradie v rebríčku. Každý pokus predstavuje samostatné meranie výkonu účastníka za porovnateľných herných podmienok. O výslednom poradí v kole rozhoduje výlučne najlepší individuálny výkon účastníka (*najkratší dosiahnutý čas, prípadne doplňujúce kritériá podľa tohto štatútu*), bez ohľadu na počet zakúpených alebo využitých vstupov/pokusov.

**5.6.** Vstupné je nevratné, s výnimkou:

- a) zrušenia Organizátorom [*vrátane zrušenia podľa čl. VI. bodu 6.8. písm. b) alebo podľa čl. VI. bodu 6.10. tohto štatútu*];
- b) omylom zaúčtovanej duplicitnej platby.

Problémy na strane zariadenia alebo pripojenia účastníka nie sú dôvodom na vrátenie vstupného.

**5.7. Vysporiadanie pri zrušení kola.** V prípade zrušenia kola podľa bodu 5.6. písm. a) tohto štatútu má účastník nárok na kompenzáciu v plnej výške hodnoty vstupov/pokusov, ktoré boli účastníkovi v súvislosti s dotknutým kolom odpočítané (*t. j. ktoré účastník v dotknutom kole realizoval alebo ktoré mu boli pre dotknuté kolo priradené*), bez ohľadu na to, kedy boli zakúpené. Ak dôjde k zrušeniu kola po jeho začatí, pre účely kompenzácie sa za nevyužitý považujú aj vstupy/pokusy, ktoré účastník použil (*realizoval*) v zrušenom kole, ich hodnota sa účastníkovi kompenzuje rovnakým spôsobom ako pri nevyužitých vstupoch. Účastník je oprávnený zvoliť si formu kompenzácie:

- a) **Vrátenie peňazí (Refundácia):** Suma bude vrátená na bankový účet alebo platobnú kartu, z ktorej bola úhrada realizovaná, a to najneskôr do 14 dní od oznámenia o zrušení kola.
- b) **Konverzia na kredit:** Suma bude v plnej výške pripísaná na používateľské konto vo forme kreditu použiteľného na úhradu vstupov v budúcich kolách.

Organizátor vyzve účastníkov (*napr. e-mailom alebo cez rozhranie konta*) na voľbu formy kompenzácie s určením primeranej lehoty (*min. 7 dní*). Ak účastník v stanovenej lehote nevyjadrí svoju vôľu inak, Organizátor je oprávnený sumu automaticky konvertovať na herný kredit podľa bodu 5.7. písm. b) tohto štatútu, aby sa predišlo prepadnutiu nároku. Účastník môže aj následne požiadať o prevod kreditu späť na peňažné prostriedky kontaktovaním podpory, pokiaľ kredit medzitým nevyčerpal.

- 5.8. Ak dôjde k zakúpeniu nadlimitných vstupov v dôsledku zjavnej chyby systému, Organizátor nadlimitné vstupy anuluje a vráti zaplatené vstupné za nadlimit (po odpočítaní nevyhnutných poplatkov platobnej brány/operátora, ak vzniknú).
- 5.9. Pokusy o obchádzanie limitu vstupov (najmä zriaďovaním viacerých účtov alebo používaním falošných údajov) sú dôvodom na zrušenie nadlimitných vstupov, diskvalifikáciu a/alebo zákaz účasti podľa tohto štatútu.
- 5.10. Promo kódy, zľavové kódy a darčekové poukážky sú použiteľné len za podmienok uvedených pri ich vydaní. Môžu byť viazané na konkrétnu kampaň alebo obdobie a sú neprenosné ak nie je uvedené inak. Organizátor si vyhradzuje právo kód zneplatniť pri zistení zneužitia.
- 5.11. Organizátor uchováva záznamy o platbách a transakciách po dobu nevyhnutnú na splnenie právnych povinností a na účely riešenia sporov a reklamácií.

## ČLÁNOK VI. ORGANIZÁCIA HRY

- 6.1. Hra prebieha v sérii samostatných kôl v periodicite určenej Organizátorom. Predpokladaná periodicita je spravidla raz týždenne, pokiaľ nebude uvedené inak. Organizátor je oprávnený periodicitu upraviť s ohľadom na technické a organizačné okolnosti.
- 6.2. Každé kolo má vlastný dátum a čas začiatku a konca (alebo stanovené časové okno), ktoré sú záväzné. Rozhodujúci je serverový čas Organizátora. Časy sa uvádzajú v čase platnom pre SR (CET/CEST).
- 6.3. Parametre kola (najmä: označenie kola, plánovaný dátum a čas začiatku a konca kola, veľkosť a typ hernej mriežky (spravidla 3×3), zoznam vecných cien a ich orientačná hodnota, stanovený minimálny prevádzkový objem kola, ako aj iné osobitné podmienky) budú zverejnené v oznámení kola.
- 6.4. Oznámenie kola bude zverejnené v používateľskom konte na webovej stránke Organizátora a/alebo doručené e-mailom registrovaným účastníkom, prípadne iným primeraným spôsobom, v dostatočnom časovom predstihu pred plánovaným začiatkom kola. Oznámenie môže obsahovať aj technické požiadavky.
- 6.5. **Minimálny prevádzkový objem kola.** Organizátor je oprávnený pre konkrétne kolo stanoviť minimálnu výšku zakúpených vstupov/pokusov, potrebnú na riadne vyhodnotenie kola a odovzdanie vecných cien (ďalej len „**Minimálny prevádzkový objem kola**“). Táto podmienka slúži na zabezpečenie ekonomickej udržateľnosti kola a garanciu deklarovanej hodnoty výhier. V prípade, ak je pre kolo stanovený minimálny prevádzkový objem kola, táto informácia bude zreteľne uvedená v oznámení kola pred možnosťou zakúpenia vstupov.
- 6.6. **Lehota na naplnenie Minimálneho prevádzkového objemu kola.** Minimálny prevádzkový objem kola sa naplňa zakúpením vstupov/pokusov pre príslušné kolo od zverejnenia oznámenia kola až do času ukončenia kola uvedeného v oznámení kola. Predčasné naplnenie Minimálnej účasti nemá vplyv na skrátenie kola ani na zmenu jeho parametrov. Organizátor môže priebežne zverejňovať informáciu o aktuálnom stave naplňania Minimálnej účasti. Splnenie alebo nesplnenie minimálnej účasti nemá žiadny vplyv na určenie poradia účastníkov, určenie výhercu ani na pravdepodobnosť výhry konkrétneho účastníka. Splnenie alebo nesplnenie minimálnej účasti nijako nemení pravidlá hry, herné podmienky, hodnotenie výkonu ani spôsob vyhodnotenia výsledkov; minimálny prevádzkový objem kola slúži výlučne na zabezpečenie ekonomickej realizovateľnosti kola a na riadne zabezpečenie a odovzdanie vecných cien deklarovanej hodnoty.
- 6.7. **Dosiahnutie Minimálneho prevádzkového objemu kola.** Ak bude **Minimálny prevádzkový objem kola** naplnený v lehote podľa bodu 6.6. tohto štatútu, kolo pokračuje až do času ukončenia kola uvedeného v oznámení kola. Predčasné naplnenie **Minimálneho prevádzkového objemu kola** nemá vplyv na skrátenie kola ani na zmenu jeho parametrov. Po skončení kola Organizátor kolo riadne vyhodnotí a odovzdá vecné ceny v súlade s týmto

štatútom (najmä podľa článku VIII). Organizátor je oprávnený zverejniť informáciu o naplnení Minimálnej účasti.

**6.8. Postup pri nedosiahnutí Minimálneho prevádzkového objemu kola.** Ak sa Minimálny prevádzkový objem kola nenaplní do času ukončenia kola uvedeného v oznámení kola, Organizátor je oprávnený postupovať jedným z nasledovných spôsobov:

- a) **Predĺženie trvania kola:** Organizátor môže jednorazovo predĺžiť trvanie kola, maximálne však o lehotu uvedenú v oznámení kola (*ak nie je uvedená, tak max. o 7 dní*). O predĺžení budú účastníci informovaní. Počas predĺženia zostávajú ostatné parametre kola nezmenené.
- b) **Zrušenie kola:** Ak sa Minimálny prevádzkový objem kola nenaplní ani v dodatočnej lehote podľa písm. a), alebo ak sa Organizátor rozhodne lehotu nepredlžovať, Organizátor je oprávnený kolo zrušiť, t. j. ukončiť bez vyhodnotenia, bez vyhlásenia víhercu a bez odovzdania vecných cien; výsledky pokusov v tomto kole sa anulujú.
- c) **Vyhodnotenie kola aj bez naplnenia Minimálnej účasti:** Organizátor je oprávnený rozhodnúť, že kolo riadne vyhodnotí a odovzdá vecné ceny aj v prípade, ak Minimálny prevádzkový objem kola nebol naplnený. V takom prípade Organizátor zabezpečí riadne vyhodnotenie a odovzdanie cien a Minimálny prevádzkový objem kola sa pre účely daného kola považuje za splnený. O tomto rozhodnutí Organizátor účastníkov primerane informuje. Na postup Organizátora podľa tohto písm. c) nevzniká účastníkom právny nárok.

**6.9. Následky zrušenia kola.** V prípade zrušenia kola podľa bodu 6.8. písm. b) sa výsledky pokusov v dotknutom kole anulujú a vysporiadanie uhradených vstupov/pokusov sa vykoná podľa článku V tohto štatútu. Účastníci budú o zrušení kola informovaní primeraným spôsobom (*najmä zverejnením v používateľskom konte a/alebo e-mailom*).

**6.10.** Organizátor si vyhradzuje právo zmeniť, odložiť, prerušiť alebo zrušiť kolo v prípade zásahu vyššej moci, vážnych technických incidentov alebo iných objektívnych dôvodov. V takom prípade sa postupuje podľa ustanovení o refundáciách a/alebo opätovnom odohraní kola uvedených v tomto štatúte.

**6.11.** Organizátor je oprávnený upraviť parametre budúceho kola a tieto zmeny vopred zverejniť v oznámení kola. Zmeny nemajú vplyv na už prebiehajúce alebo ukončené kolá.

**6.12.** Kolo sa končí uplynutím koncového času uvedeného v oznámení kola [*resp. uplynutím predĺženej lehoty podľa bodu 6.8 písm. a)*], vyjadreného serverovým časom Organizátora, ak nebolo ukončené skôr postupom podľa bodu 6.8 písm. b) (zrušenie kola) alebo podľa bodu 6.10 tohto štatútu. Za platné sa považujú len pokusy, pri ktorých došlo k dosiahnutiu správne poskladaného stavu najneskôr do koncového času (*vrátane*). Pokusy ukončené po koncovom čase sa nezapočítajú bez ohľadu na čas spustenia. Informácia o ukončení kola a ďalšom postupe (*vyhodnotenie, oznámenie víhercov, spôsob odovzdania vecných cien*) bude zverejnená v primeranej lehote po skončení kola. Podrobnosti o určení víhercu a doručení cien upravuje článok VIII. tohto štatútu.

## ČLÁNOK VII. PRIEBEH HRY

**7.1.** Hra prebieha formou samostatných pokusov účastníka v rámci príslušného kola. Možnosť spustiť pokus je sprístupnená počas trvania kola od času jeho začiatku do času ukončenia podľa čl. VI. tohto štatútu. Po spustení pokusu sa v hernom rozhraní zobrazí obrázok v správne poskladanom stave a zároveň herná mriežka vo vstupnom stave; cieľom účastníka je dosiahnuť správne poskladaný stav v čo najkratšom čase (*prípadne s čo najnižším počtom krokov*).

**7.2.** V rámci jedného kola môže Organizátor použiť jeden alebo viac herných obrázkov. Konkrétny herný obrázok a vstupný stav pre jednotlivý pokus sa určujú automatizovaným spôsobom podľa interných pravidiel Organizátora v zmysle čl. II tohto štatútu tak, aby

- účastníci mali v rámci jedného kola porovnateľné podmienky z hľadiska obtiažnosti úlohy. Spôsob určenia herného obrázku a vstupného stavu nemá vplyv na pravdepodobnosť výhry; slúži výlučne na zabezpečenie technickej variability hry.
- 7.3. Začiatok pokusu je moment, keď účastník aktivuje hernú obrazovku (*stlačením tlačidla „štart“ alebo ekvivalentu*). Koniec pokusu nastane (*i.*) dosiahnutím správne poskladaného stavu podľa bodu 2.11. tohto štatútu, alebo (*ii.*) uplynutím časového limitu určeného pre dané kolo, alebo (*iii.*) skončením kola podľa čl. VI. tohto štatútu. Pokus, pri ktorom do okamihu jeho skončenia nebol dosiahnutý správne poskladaný stav, sa považuje za neúspešný; príslušný vstup/pokus je pritom vyčerpaný.
- 7.4. Na priebeh pokusu môže účastník vykonávať len platné herné akcie (*kroky*) v zmysle bodu 2.13 tohto štatútu, najmä (*i.*) výmenu pozícií dvoch zvolených dielikov v mriežke (*swap*) a (*ii.*) otočenie zvoleného dielika o pevne daný uhol (*rotácia*). Počet krokov sa pri každom pokuse eviduje a môže byť použitý ako doplnkové kritérium pri vyhodnotení podľa čl. VIII tohto štatútu. Za krok sa nepovažujú najmä kliknutia alebo dotyky, ktoré nespôsobia výmenu pozícií dielikov ani ich rotáciu.
- 7.5. **Meranie času a určenie poradia.** Rozhodujúci je serverový čas Organizátora. Lokálny čas zariadenia, latencia pripojenia, obnovovacia frekvencia displeja alebo výkon zariadenia nezakladajú nárok na korekciu výsledku. Interný čas pokusu sa meria a ukladá s presnosťou min. 0,0001 s; konečný čas je doba od začiatku pokusu do dosiahnutia správne poskladaného stavu podľa bodu 2.11 tohto štatútu. V používateľskom rozhraní sa čas zobrazuje len s dvoma desatinnými miestami (*0,01 s*); zobrazený čas sa určí zaokrúhlením na dve desatinné miesta a má iba informačný charakter. Poradie účastníkov v rámci kola (*rebríčok*) sa určuje podľa najkratšieho konečného času. Pri rovnosti konečných časov sa postupuje podľa kritérií uvedených v čl. VIII. tohto štatútu. **Sekvenčné pokusy.** Pokusy sa využívajú sekvenčne. Nie je dovolené mať paralelne spustené pokusy v rôznych oknách alebo zariadeniach. Porušenie môže viesť k anulovaniu výsledku a odpočítaniu príslušného vstupu/pokusu (*pozri aj článok o fair-play a sankciách*).
- 7.6. **Prerušenie pokusu.** Odchod z hernej obrazovky, zatvorenie okna, obnovenie stránky alebo strata spojenia počas prebiehajúceho pokusu sa považuje za predčasné ukončenie pokusu. Takýto pokus sa vyčerpá a výsledok môže byť neplatný. (*Individuálne problémy na strane zariadenia/pripojenia účastníka nie sú dôvodom na náhradu ani opakovanie pokusu.*)
- 7.7. **Zakázané konania počas pokusu.** Používanie botov, skriptov, auto-clickerov, modifikovaných klientov, akýchkoľvek nástrojov na automatizované riešenie skladačky (*napr. analýza obrazu s automatickým navrhovaním alebo vykonávaním Krokov*), zásahov do sieťovej komunikácie, reverzného inžinierstva či iných prostriedkov automatizácie je zakázané. Zakázané je aj zdieľanie riešení alebo detailných návodov na riešenie konkrétnych pokusov (*napr. poradia krokov*) počas prebiehajúceho kola. Porušenie môže viesť k anulovaniu výsledku, diskvalifikácii a/alebo zákazu účasti.
- 7.8. **Overovanie a anticheat.** Organizátor môže používať automatizované aj manuálne nástroje na overovanie priebehu pokusov (*logy krokov, časové pečiatky, údaje o zariadení a pripojení a pod.*). Pri dôvodnom podozrení je účastník povinný poskytnúť primeranú súčinnosť na overenie; do ukončenia overovania môže byť výsledok pozastavený.
- 7.9. **Predbežné výsledky a verifikácia.** Počas trvania kola môže Organizátor zobrazovať len orientačné výsledky v obmedzenom rozsahu, najmä poradie bez zobrazenia časov (*napr. pozícia a alias lídra*), iba individuálny výsledok účastníka (*jeho vlastný čas a aktuálne umiestnenie*). Rozsah a frekvenciu zobrazovania určí Organizátor. Zobrazené údaje sú informatívne a nemajú vplyv na konečné poradie podľa tohto štatútu. Konečné výsledky kola určuje Organizátor po ukončení verifikácie podľa čl. VIII. tohto štatútu.

## ČLÁNOK VIII. VYHODNOTENIE HRY (KOLA), VÝHERCA A VÝHRA

- 8.0. Ustanovenia tohto článku (*vyhodnotenie kola, určenie výhercov a odovzdanie vecných cien*) sa uplatnia iba v prípade, ak sú splnené všetky nasledujúce podmienky:
- kolo nebolo zrušené podľa čl. VI. bodu 6.8. písm. b) ani podľa čl. VI. bodu 6.10. tohto štatútu; a zároveň
  - nastala aspoň jedna z nasledujúcich alternatív:
    - Minimálny prevádzkový objem kola bol dosiahnutý v lehote podľa čl. VI. bodu 6.6., resp. v predĺženej lehote podľa čl. VI. bodu 6.8. písm. a) tohto štatútu; alebo
    - Organizátor rozhodol o vyhodnotení kola aj bez naplnenia Minimálnej účasti podľa čl. VI. bodu 6.8. písm. c) tohto štatútu (*v takom prípade sa Minimálny prevádzkový objem kola pre účely daného kola považuje za splnený*).
- 8.1. Poradie účastníkov v rámci kola sa predbežne zostavuje automaticky podľa konečného času dosiahnutého v platnom pokuse (čas podľa bodu 2.12. tohto štatútu).. Pri rovnosti konečných časov sa poradie určí podľa týchto kritérií v uvedenom poradí:
- menší počet krokov vykonaných v rozhodnom pokuse,
  - skorší čas spustenia rozhodného pokusu podľa serverového časového záznamu.
- 8.2. Po ukončení kola Organizátor vykoná verifikáciu výsledkov: kontrolu platnosti pokusov a správnosti poradia (*najmä logy krokov, časové pečiatky, IP/UA, integritu session, anomálie v čase a počte krokov, indikátory automatizácie a porušenia štatútu*). Na účely verifikácie môže Organizátor dočasne pozastaviť hodnotenie konkrétnych pokusov a vyžiadať si primeranú súčinnosť účastníka. Neposkytnutie súčinnosti môže viesť k anulovaniu výsledku.
- 8.3. Po ukončení verifikácie Organizátor prepočíta a uzavrie rebríček podľa bodu 8.1. s prihliadnutím na výsledky verifikácie (*t. j. vylúči/anuluje alebo upraví dotknuté pokusy*). Uzavretý rebríček tvorí konečné poradie kola.
- 8.4. Výhercom kola je účastník, ktorý sa po uzavretí rebríčka umiestni na 1. mieste (*dosiahne najlepší konečný čas podľa bodov 8.1. – 8.3.*). Ak sú pre kolo určené viaceré vecné ceny (*napr. 1.–3. miesto*), udeľujú sa podľa konečného poradia v rebríčku.
- 8.5. Organizátor zverejní konečné výsledky kola a informuje výhercu prostredníctvom kontaktných údajov (*e-mail, telefón*) uvedených v používateľskom konte výhercu, a to v primeranej lehote po uzavretí rebríčka (*spravidla do 5 pracovných dní*). Organizátor je oprávnený zverejniť prezývku (alias) výhercu a jeho umiestnenie v rebríčku v rozsahu nevyhnutnom na zabezpečenie transparentnosti hry.
- 8.6. Výherca je povinný na **kontaktovanie zo strany Organizátora** reagovať a poskytnúť súčinnosť potrebnú na dohodnutie termínu odovzdania výhry najneskôr do 7 kalendárnych dní odo dňa **prvého pokusu o kontaktovanie** (*napr. odoslania e-mailu*). Ak výherca v tejto lehote nezareaguje, alebo ak odmietne výhru prevziať, jeho nárok na výhru bez náhrady zaniká. Organizátor je v takom prípade oprávnený (*nie však povinný*) určiť náhradného výhercu podľa poradia v rebríčku alebo výhru neudelieť.
- 8.7. Výhra (*vecná cena*) sa odovzdáva osobne na území SR. Miesto a termín osobného odovzdania si Organizátor a výherca dohodnú tak, aby sa uskutočnilo najneskôr do 30 dní odo dňa kontaktovania výhercu. Ak sa osobné prevzatie výhry v tejto lehote neuskutoční z dôvodov na strane výhercu (*napr. opakované nedostavenie sa na dohodnutý termín*), nárok na výhru zaniká.
- 8.8. Súčasťou odovzdania výhry môže byť vyhotovenie audiovizuálneho záznamu (*fotografie alebo videozáznam*) pre propagačné a marketingové účely. Vyhotovenie a zverejnenie takýchto záznamov (*a prípadne aj zverejnenie identity výhercu nad rámec prezývky/aliasu podľa bodu 8.5.*) na marketingové a propagačné účely je podmienené samostatným, výslovným a dobrovoľným súhlasom výhercu podľa čl. 6 ods. 1 písm. a) GDPR. Záznamy môžu byť na uvedené účely zverejnené najmä na webovom sídle Organizátora a na jeho profiloch na sociálnych sieťach, prípadne v iných online komunikačných kanáloch Organizátora. Neudelenie alebo odvolanie takéhoto súhlasu nemá vplyv na odovzdanie výhry ani na nárok výhercu na vecnú cenu. Organizátor môže výhercovi ponúknuť aj

alternatívne formy záznamu bez identifikácie výhercu (*napr. záznam bez tváre alebo so znečitateľným identifikačným prvkom*).

- 8.9. Výhry predstavujú vecné ceny určené pre príslušné kolo. Druh, počet a orientačná hodnota budú uvedené v oznámení kola. Zámena za peňažné plnenie nie je možná, pokiaľ Organizátor výslovne neurčí inak. Vyobrazenie vecných cien na propagačných materiáloch, webovej stránke alebo v aplikácii je ilustračné. Rozhodujúca je textová špecifikácia uvedená v Oznámení kola (*napr. model, značka, základné parametre*). Organizátor si vyhradzuje právo na drobné odlišnosti v dodanej výhre oproti vizuálnemu zobrazeniu (*najmä farba, nepodstatné dizajnové prvky, príslušenstvo*), pokiaľ sa tým nezníži deklarovaná hodnota a úžitkové vlastnosti výhry.
- 8.10. Na vecnú cenu sa môžu vzťahovať záručné podmienky výrobcu/dodávateľa. Výherca uplatňuje vady v súlade s príslušnými právnymi predpismi a pokynmi výrobcu/dodávateľa. Organizátor neposkytuje nad rámec zákona osobitnú záruku.
- 8.11. Výhry v hre (*vecné ceny*) sú predmetom dane z príjmov fyzických osôb v zmysle zákona č. 595/2003 Z. z. o dani z príjmov. Pre účely tohto štatútu a daňových povinností sa výhry považujú za nepeňažné výhry (ostatné príjmy).
- 8.12. V zmysle platných právnych predpisov sú od dane z príjmov oslobodené výhry, ktorých hodnota neprevyšuje sumu **350,00 EUR** za jednu výhru. Ak hodnota výhry presiahne sumu 350,00,-EUR, do základu dane výhercu sa zahŕňa iba suma presahujúca túto hranicu. Organizátor daň z nepeňažnej výhry nezráža. Výherca berie na vedomie, že daňovú povinnosť, ako aj s tým súvisiacu povinnosť platenia zdravotných odvodov, znáša v plnom rozsahu sám. Výherca je povinný tento príjem vysporiadať podaním daňového priznania (*ak mu táto povinnosť vznikne podľa zákona*).
- 8.13. V prípade výhry s hodnotou nad 350,00 EUR je Organizátor povinný vystaviť a doručiť výhercovi potvrdenie o hodnote výhry (*obstarávacej cene*). Toto potvrdenie slúži výhercovi ako podklad pre daňové účely.
- 8.14. Organizátor nezodpovedá za splnenie daňových a odvodových povinností výhercu ani neposkytuje daňové poradenstvo.

## ČLÁNOK IX. REKLAMAČNÝ PORIADOK

- 9.1. Účastník má právo uplatniť reklamáciu v prípade, ak domnelo došlo k nesprávnemu vyhodnoteniu hry, technickej chybe na strane Organizátora alebo inému vadnému poskytnutiu digitálnej služby (*najmä nesprávnemu započítaniu času alebo počtu krokov, resp. nesprávnemu vyhodnoteniu dosiahnutia správne poskladaného stavu*). Reklamáciu je možné uplatniť písomne na e-mailovú adresu: info@skladačka.sk alebo poštou na adresu sídla Organizátora.
- 9.2. Účastník je povinný vytknúť vadu bez zbytočného odkladu po tom, čo sa o nej dozvedel. Z dôvodu obmedzenej doby uchovávaní serverových záznamov (*logov*) a potreby technického overenia Organizátor dôrazne odporúča uplatniť reklamáciu najneskôr do 7 dní od ukončenia dotknutého pokusu. Uplatnenie reklamácie po tejto dobe nie je vylúčené, avšak Organizátor upozorňuje, že uplatnenie reklamácie s časovým odstupom, kedy už nie sú dostupné technické záznamy, môže viesť k nemožnosti objektívneho overenia príčiny vady, a tým k zamietnutiu reklamácie pre neposkytnutie potrebnej súčinnosti na strane účastníka.
- 9.3. Reklamácia musí obsahovať identifikáciu účastníka (*meno, alias, e-mail použitý pri registrácii*), označenie dotknutého kola a pokusu (ak je známe aspoň približné časové určenie), jasný popis chyby a prípadné dôkazy (*napr. screenshot, videozáznam obrazovky*).
- 9.4. Organizátor bezodkladne potvrdí prijatie reklamácie (*spravidla automatizovaným e-mailom*). O vybavení reklamácie rozhodne Organizátor v lehote do 30 dní odo dňa jej

uplatnenia. Ak sa vada potvrdí, účastník má nárok na bezplatný náhradný pokus, alebo (ak to nie je možné) na vrátenie ceny vstupu.

- 9.5.** Pri posudzovaní reklamácie sú rozhodujúce záznamy v informačnom systéme Organizátora (serverové logy, záznamy o krokoch a zmenách stavu hernej mriežky). V prípade rozporu medzi tvrdením účastníka a technickým záznamom servera má prednosť technický záznam, pokiaľ účastník nepreukáže opak hodnoverným spôsobom.
- 9.6.** Vzhľadom na technickú podstatu hry a mechanizmus generovania vstupného stavu a herného obrázku podľa čl. VII. tohto štatútu, Organizátor nie je povinný vyhovieť reklamáci, ktorej jediným dôvodom je subjektívny pocit účastníka o rozdielnej náročnosti ním absolvovaného pokusu oproti iným pokusom, pokiaľ systémová verifikácia potvrdí, že pokus prebehol v súlade s nastavenými parametrami hry a objektívne zabezpečoval porovnateľnú úroveň náročnosti.

## ČLÁNOK X. OSOBY VYLÚČENÉ Z HRY

- 10.1.** Z účasti v hre sú vylúčení zamestnanci, spolupracujúce osoby a osoby v obdobnom vzťahu k Organizátorovi, jeho priamym dodávateľom zapojeným do prípravy alebo prevádzky hry (najmä vývoj, testovanie, administrácia, anti-cheat, správa serverov, tvorba herného obrázku), ako aj ich blízke osoby (najmä príbuzní v priamom rade, súrodenci a osoby žijúce v spoločnej domácnosti).
- 10.2.** Z účasti sú vylúčené osoby s prístupom k neverejným informáciám alebo nástrojom, ktoré môžu poskytnúť nespravodlivú výhodu (napr. prístup k zdrojovým súborom a interným konfiguráciám herného obrázku, vstupných stavov, algoritmov hodnotenia, interným logom, administrátorským rozhraniam, testovacím buildom).
- 10.3.** Z účasti sú vylúčené osoby, ktorým bolo zablokované používateľské konto alebo bol im uložený zákaz účasti v hre podľa tohto štatútu (najmä za porušenie fair-play, multi-účty, pokusy o obchádzanie limitov účasti, zneužívanie platieb).
- 10.4.** Ak sa dodatočne zistí, že osoba bola v čase účasti vylúčená podľa tohto článku, výsledok sa anuluje a prípadná výhra zostáva neudelená (bez náhradníka).

## ČLÁNOK XI. OCHRANA OSOBNÝCH ÚDAJOV

- 11.1.** Organizátor hry je v zmysle Nariadenia Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) 2016/679 (GDPR) a zákona č. 18/2018 Z. z. o ochrane osobných údajov prevádzkovateľom osobných údajov, ktoré spracúva v súvislosti s organizáciou a prevádzkou online hry (SKLADAČKA názov hry).
- 11.2.** Osobné údaje účastníkov hry sú spracúvané na nasledovné účely:
- riadne uskutočnenie, priebeh, vyhodnotenie a administrácia hry a odovzdanie výhry (vrátane registrácie, správy konta, priradenia vstupov/pokusov a vyhodnotenia výsledkov);
  - zabezpečenie transparentnosti výsledkov hry (najmä zverejnenie prezývky (aliasu) výhercu a jeho umiestnenia v rebríčku v rozsahu nevyhnutnom podľa čl. VIII tohto štatútu);
  - marketingové a propagačné účely Organizátora (najmä vyhotovenie a zverejnenie fotografie alebo videozáznamu z odovzdania výhry), a to výlučne na základe samostatného a dobrovoľného súhlasu dotknutej osoby.
- 11.3.** Rozsah spracúvaných osobných údajov zahŕňa najmä: meno, priezvisko, adresa, e-mail, telefónne číslo, identifikátory používateľského konta, údaje o platbách (v rozsahu potrebnom na spárovanie a účtovníctvo; Organizátor neuchováva údaje o platobnej karte) a údaje nevyhnutné na vyhodnotenie hry a ochranu jej integrity. Audiovizuálne záznamy (fotografia, videozáznam) a ich zverejnenie na propagačné a marketingové účely sa spracúvajú iba v prípade, ak dotknutá osoba udelí na tento účel samostatný súhlas.

- 11.4.** Právnym základom spracúvania osobných údajov je:
- a) plnenie zmluvy podľa čl. 6 ods. 1 písm. b) GDPR (*registrácia, vedenie konta, umožnenie účasti v hre, priradenie a vyčerpanie vstupov/pokusov, doručenie výhry*);
  - b) plnenie zákonných povinností podľa čl. 6 ods. 1 písm. c) GDPR (*najmä účtovné a daňové predpisy, spotrebiteľské predpisy*);
  - c) oprávnený záujem Organizátora podľa čl. 6 ods. 1 písm. f) GDPR (*bezpečnosť a integrita hry, verifikácia výsledkov, prevencia podvodov, uplatnenie právnych nárokov a zverejnenie prezývky (aliasu) výhercu a jeho umiestnenia v rebríčku v nevyhnutnom rozsahu na zabezpečenie transparentnosti výsledkov podľa čl. VIII.*);
  - d) súhlas dotknutej osoby podľa čl. 6 ods. 1 písm. a) GDPR (*najmä pre marketingové oznámenia a vyhotovenie/zverejnenie audiovizuálnych záznamov; súhlas je dobrovoľný a možno ho kedykoľvek odvolať*).
- 11.5.** Účastník hry má ako dotknutá osoba v zmysle GDPR právo:
- a) na prístup k svojim osobným údajom,
  - b) na opravu nepresných alebo neúplných údajov,
  - c) na výmaz (*ak sú splnené zákonné podmienky*),
  - d) na obmedzenie spracúvania,
  - e) na prenos údajov k inému prevádzkovateľovi,
  - f) namietat' spracúvanie údajov založené na oprávnenom záujme,
  - g) podať sťažnosť na Úrad na ochranu osobných údajov SR.
- 11.6.** Osobné údaje budú uchovávané po dobu nevyhnutnú na naplnenie vyššie uvedených účelov, spravidla najviac 12 mesiacov od ukončenia príslušného kola hry. Účtovné a daňové údaje sa uchovávajú po dobu stanovenú právnymi predpismi.
- 11.7.** Osobné údaje nebudú prístupňované tretím stranám okrem subjektov, ktoré pre Organizátora technicky alebo administratívne zabezpečujú spracúvanie údajov na základe zmluvy o spracúvaní údajov (*najmä poskytovatelia hostingu, platobnej brány/SMS platieb, e-mailingu, kuriérske spoločnosti pri doručovaní výhier*). Prenosy mimo EÚ/EHP sa neuskutočňujú; ak by k nim došlo, budú vykonané len za podmienok GDPR (*napr. štandardné zmluvné doložky a primerané záruky*).
- 11.8.** Výherca (*prípadne iný účastník*) môže Organizátorovi udeliť samostatný, výslovný a dobrovoľný súhlas s vyhotovením a použitím jeho podobizne, obrazových snímok a zvukovo-obrazových záznamov zachytávajúcich odovzdanie výhry na marketingové a propagačné účely (*najmä webové sídlo a profily Organizátora na sociálnych sieťach*) v rozsahu primeranom propagácii a informovaniu o výsledkoch hry. Udelenie alebo neudelenie tohto súhlasu nemá vplyv na nárok výhercu na odovzdanie výhry. Súhlas je možné kedykoľvek odvolať (*písomne alebo elektronicky*). Odvolanie súhlasu nemá vplyv na zákonnosť spracúvania pred jeho odvolaním; po odvolaní súhlasu Organizátor zabezpečí, aby sa záznamy ďalej nezverejňovali, a v primeranom rozsahu ich odstráni z komunikačných kanálov, ktoré má pod kontrolou.
- 11.9.** Podrobné informácie o spracúvaní osobných údajov, vrátane práv účastníkov hry, sú dostupné v **Informačnom memorande k spracúvaniu osobných údajov** na webovej stránke Organizátora.

## ČLÁNOK XII. ZÁVEREČNÉ USTANOVENIA

- 12.1.** Tento štatút predstavuje úplné a záväzné pravidlá hry. Organizátor si vyhradzuje právo kedykoľvek jednostranne upraviť, doplniť, pozastaviť alebo zrušiť hru, ako aj upraviť tento štatút, a to z dôvodu zmien právnych predpisov, technických alebo prevádzkových okolností či iných relevantných dôvodov. Všetky zmeny nadobúdajú účinnosť okamihom ich zverejnenia na webovej stránke Organizátora, pokiaľ nebude uvedené inak; zmeny nemajú vplyv na už prebiehajúce alebo skončené kolá, ak osobitne nevyplýva povinnosť zo zákona

alebo potreba zásahu z dôvodov bezpečnosti/fair-play (v takom prípade sa postupuje podľa tohto štatútu, najmä článkov o organizácii hry, verifikácii a refundáciách).

- 12.2.** Tento štatút nadobúda platnosť a účinnosť dňom 24.03.2026.
- 12.3.** V prípade rozporu medzi znením tohto štatútu a akýmkoľvek propagačnými alebo informačnými materiálmi má prednosť znenie tohto štatútu..
- 12.4.** Pri sporoch alebo nejasnostiach týkajúcich sa hry, jej pravidiel či akýchkoľvek nárokov v súvislosti s účasťou v hre je rozhodujúce výkladové stanovisko Organizátora, a to bez dotknutia zákonných práv účastníka (najmä práv podľa predpisov na ochranu spotrebiteľa a práva domáhať sa ochrany na príslušných orgánoch).
- 12.5.** Právne vzťahy vyplývajúce z hry sa spravujú právnym poriadkom Slovenskej republiky. Prípadné spory budú riešené príslušnými všeobecnými súdmi Slovenskej republiky podľa sídla Organizátora, ak osobitné právne predpisy (najmä o ochrane spotrebiteľa a ARS) neustanovujú inak. Ak sa spor medzi Organizátorom a spotrebiteľom nepodarí vyriešiť prostredníctvom reklamácie, môže spotrebiteľ využiť alternatívne riešenie spotrebiteľských sporov (ADR) alebo európsku platformu pre online riešenie sporov (ODR). Údaje o príslušnom ADR orgáne a odkazy na ODR sú k dispozícii na webovej stránke Organizátora alebo na požiadanie e-mailom
- 12.6.** Neplatnosť alebo neúčinnosť niektorého ustanovenia tohto štatútu nemá vplyv na platnosť ostatných ustanovení; namiesto neplatného ustanovenia sa použije ustanovenie, ktoré svojím obsahom a účelom najviac zodpovedá zamýšľanému účelu.
- 12.7.** Ak bude štatút vyhotovený vo viacerých jazykových verziách, rozhodujúca je slovenská verzia.

V Bratislave, dňa 24.03.2026

**ROMICO s.r.o.**