

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ РЕКЛАМНОЙ АКЦИИ «DIROL. ДВИЖУЙ В ПОРТАЛЫ DIROLAXY»

1. РЕКЛАМНАЯ АКЦИЯ «DIROL. ДВИЖУЙ В ПОРТАЛЫ DIROLAXY» (далее – «Акция») направлена на продвижение производимой и/или реализуемой ТОО «Мон'дэлис Казахстан» продукции под товарным знаком Dirol®, а также формирования положительного имиджа продукта Dirol и потребительского спроса на него. Акция не является лотереей, не требует внесения платы за участие.

2. СВЕДЕНИЯ О ЗАКАЗЧИКЕ, ОРГАНИЗАТОРЕ АКЦИИ

2.1. Заказчик Акции: ТОО «Мон'дэлис Казахстан», юридическое лицо, созданное согласно законодательству Республики Казахстан (далее – «РК»), БИН 080240015871, расположенное по адресу: А05В8У6, РК, г. Алматы, ул. Толе би, 101, (далее - «Заказчик»).

2.2. Организатор Акции: ТОО «Urban Media» (Урбан Медиа), юридическое лицо, созданное согласно законодательству РК, БИН 050840004119, расположенное по адресу РК, 050004, г. Алматы, пр. Жибек жолы, 135, АТК «Жибек Жолы», Блок 2, 10 этаж, офис 2104 (далее – «Организатор»), действующее по заказу Заказчика.

2.3. Технический партнер Акции: ТОО «Lion Com KZ (Лайон Ком КЗ)», юридическое лицо, созданное согласно законодательству РК, БИН 220540028356, расположенное по адресу: РК, 050000, г. Алматы, ул. Толе би, д. 101, блок Е, 2-й этаж.

3. СРОК ПРОВЕДЕНИЯ АКЦИИ

3.1. Общий срок проведения Акции: с «01» мая 2024 г. по «01» сентября 2024 г. (включительно) (далее – «Срок Акции» или «Период Акции»).

3.2. Срок участия в активностях в Dirolaxy (в Roblox) в Метамире №1, Метамире №2, Метамире №3: с 00:01 часов «01» мая 2024 г. по 23:59 часов «31» августа 2024 г. (включительно) (далее – «Срок участия в Dirolaxy №1»);

3.3. Срок участия в активностях в Dirolaxy (в Roblox) в Метамире №4, Метамире №5: с 00:01 часов «20» мая 2024 г. по 23:59 часов «31» августа 2024 г. (включительно) (далее – «Срок участия в Dirolaxy №2»);

3.4. Срок приобретения Акционной продукции для участия в Акции: с 00:01 часов «01» мая 2024 года по 23:59 часов по «31» августа 2024 г. (включительно) (далее – «Срок приобретения»).

3.5. Срок регистрации Штрих-кодов (баркодов) на Сайте: с 00:01 часов «01» мая 2024 г. по 23:59 часов «31» августа 2024 г. (включительно) (далее – «Срок регистрации Штрих-кодов»).

3.6. Срок регистрации **Кодов из Roblox** на Сайте: с «06» мая 2024 г. по «31» августа 2024 г. (включительно).

3.7. Срок активации Кодов активации Гифт-карт в Roblox: с «01» мая 2024 г. по «31» декабря.2024 г.;

3.8. Срок активации Кодов активации Простых скинов №2 в Roblox: с «01» мая 2024 г. по «31» августа 2024 г.

3.9. Срок определения победителей Акции: с «01» мая 2024 г. по «31» августа 2024 г. (включительно).

3.10. Срок вручения призов Акции: с «01» мая 2024 г. по «14» сентября 2024 г. (включительно).

3.11. Все сроки, указанные в настоящих Правилах, исчисляются по времени города Астана, Республика Казахстан.

4. ТЕРРИТОРИЯ И ПОРЯДОК ИНФОРМИРОВАНИЯ

4.1. Акция проводится по всей территории РК, в сети Интернет на сайте dirol-promo.kz (далее по тексту – «Сайт»), а также на игровой онлайн-платформе Roblox (здесь, выше и далее – «Roblox»).

4.2. Информирование Участников о порядке участия в Акции, условиях Акции (в том числе об их изменении, дополнении), правилах Акции осуществляется:

1) посредством информационной «Горячей линии» по номеру телефона 8 800 0700 315 (звонки по Казахстану бесплатные)

2) Электронная почта для вопросов по Акции: consumercareeua@mdlz.com.

4.3. Информационная «Горячая линия» работает с понедельника по пятницу, с 12:00 до 20:00 часов. Режим работы информационной «Горячей линии» может быть изменен с режима работы операторов на режим работы автоинформатора в любое время по усмотрению Заказчика.

4.4. Организатор и (или) Заказчик вправе в любое время изменить условия Акции, досрочно прекратить ее проведение, публиковать дополнительную информацию об Акции.

4.5. Заказчик и Организатор оставляют за собой право не вступать в письменные переговоры, либо иные контакты с Участниками Акции, кроме случаев, предусмотренных настоящими Правилами, действующим законодательством РК, и при возникновении спорных ситуаций.

5. ПРОДУКТ, ПРИНИМАЮЩИЙ УЧАСТИЕ В АКЦИИ

5.1. В Акции принимает участие любая продукция – жевательная резинка, выпускаемая под товарным знаком Dirol® (далее - «**Акционный продукт**» или «**Акционная продукция**»).

6. УЧАСТНИКИ АКЦИИ

6.1. В Акции могут принять участие физические лица в возрасте от 18 лет и старше: граждане РК и иностранные граждане, имеющие вид на жительство в РК, постоянно проживающие на территории РК (здесь, выше и далее по тексту совместно – «Участники», а по отдельности – «Участник»)

6.2. Участие в Акции лиц в возрасте от 18 лет и старше допускается только при условии полной дееспособности таких лиц.

6.3. К участию в Акции не допускаются:

- работники Заказчика, Организатора;
- лица, признанные аффилированными с Заказчиком, Организатором;
- работники и представители третьих лиц, имеющих установленные гражданско-правовые и иные отношения с Заказчиком, Организатором и связанные с организацией и(или) проведением Акции, реализацией продукции Заказчика;
- близкие родственники вышеперечисленных лиц;
- лица без гражданства и граждане иных государств, не имеющие вид на жительство в РК (далее - ВНЖ).

6.4. В случае выявления факта участия в Акции граждан, не соответствующих условиям пунктов 6.1., 6.2., 6.3. и иных разделов настоящих Правил, Организатор и(или) Заказчик вправе отказать таким лицам в участии в Акции и (или) получении приза.

7. ПРИЗОВОЙ ФОНД АКЦИИ

Призовой фонд Акции формируется за счет денежных средств Заказчика и включает в себя 3 (три) вида Виртуальных призов Акции в Roblox.

7.1. **Виртуальные призы Акции в Roblox** – это внутриигровые призы на платформе Roblox, в том числе:

7.1.1. **Внутриигровые UGC элементы одежды и аксессуаров для аватаров в Roblox** (далее – «**3D-скин**»), которые включают в себя 10 (десять) видов UGC-скинов, общее количество которых составляет 1 000 (одна тысяча) штук за весь период Акции, в том числе:

7.1.1.1. 4 (четыре) полноразмерных костюма – в общем количестве 400 (четыреста) шт. за весь период Акции;

7.1.1.2. 2 (два) верхних слоя одежды – в общем количестве 200 (двести) шт. за весь период Акции;

7.1.1.3 2 (два) нижних слоя одежды – в общем количестве 200 (двести) шт. за весь период Акции;

7.1.1.4. 2 (два) аксессуара – в общем количестве 200 (двести) шт. за весь период Акции.

7.1.2. **Внутриигровые элементы одежды для аватаров в Roblox** (далее – «**Простой скин**»), которые включают в себя 6 (шесть) видов «Простых скинов», общее количество которых не ограничено.

7.1.2.1. 4 (четыре) простых костюма для аватаров в Roblox (далее – «**Простой скин №1**»);

7.1.2.2. 2 (два) брендированных костюма для аватаров в Roblox: «Арбузный» и «Дынный» (далее – «**Простой скин №2**»).

7.1.2.3. Приз «Простой скин» выдается Участникам в виде цифро-буквенного Кода (далее – «**Код на Простой скин №2**»).

7.1.3. **Коды доступа к Гифт-картам на Робаксы** (далее – «**Гифт-карта**» и/или «**Код на Гифт-карту**») номиналом 800 (восемьсот) Робаксов, общее количество которых составляет 125 (сто двадцать пять) шт. за весь период Акции.

7.2. Заказчик оставляет за собой право изменить Призовой фонд Акции, в том числе, изменить количество, комплектацию, вид и иные характеристики призов. В этом случае призы должны быть соразмерны по стоимости с заменёнными.

7.3. Внешний вид призов Акции, их размер, рисунок и иные характеристики могут не совпадать с изображениями, представленными в рекламных материалах, и с личностными ожиданиями Участников.

7.4. Ответственность за качество товаров, предоставляемых в качестве призов Акции, несет производитель данных товаров.

8. ВНУТРИИГРОВАЯ ЭЛЕМЕНТЫ

8.1. **D-coin** – это основная внутриигровая валюта во Вселенной Dirolaxy на платформе Roblox (далее – «**D-coin**» и/или «**D-coins**»), которую Участники могут зарабатывать за выполнение заданий и/или собирать на локациях и тратить на разнообразные внутриигровые предметы или бонусы во внутриигровом магазине или на открытие лут-боксов. D-coins отображаются в интерфейсе игрока, выглядят как жевательная подушечка жевательной резинки Dirol.

8.2. **Очки Рейтинга** – это более редкая внутриигровая валюта во Вселенной Dirolaxy на платформе Roblox (далее – «**Очки рейтинга**»), которая не отображается в интерфейсе игрока, ее можно увидеть в таблицах лидеров по всему миру.

8.3. **Глобальный Рейтинг участников** (далее – «**Глобальный рейтинг**») – представляет собой список Участников с ник-нейм в Roblox, которые набрали наибольшее количество Очков рейтинга в Dirolaxy. По результатам Глобального рейтинга каждую неделю будут определяться 5 (пять) Участников, набравших наибольшее количество Очков рейтинга согласно условиям п.11.1.1. Правил (далее – «**Еженедельный рейтинг ТОП-5**» и/или «**Еженедельный рейтинг**»).

8.4. **Внутриигровой магазин в Dirolaxy** – это раздел в интерфейсе Dirolaxy, в котором размещены внутриигровые элементы одежды и аксессуаров для аватаров в Роблокс (3D-скины и Простые скины), доступные для покупки за основную внутриигровую валюту D-coin. (далее – «**Внутриигровой магазин**»).

8.5. **Лут-бокс** – это виртуальный предмет в Вселенной Dirolaxy, при активации которого Участник получает случайные внутриигровые элементы различной ценности или различный объем внутриигровой валюты D-coin (далее – «**Лут-бокс**»). Лут-боксы появляются в Вселенной Dirolaxy со случайной периодичностью, в случайных местах внутриигрового пространства. Суточное ограничение на возможность активации Лут-боксов уникальным Участником составляет 3 попытки. Стоимость одной попытки активации Лут-боксов равна 200 D-coin. Заказчик оставляет за собой право изменить периодичность и места появления, суточное ограничение на возможность активации и иные характеристики Лут-боксов.

9. ВСЕЛЕННАЯ DIROLAXY

9.1. **Вселенная Dirolaxy** – это отдельное виртуальное пространство на игровой онлайн-платформе Роблокс (здесь, выше и далее – «**Dirolaxy**»), внутри которого Участники могут выполнять игровые задания (далее – «**Задание**»), и получать за это Очки рейтинга для участия в Еженедельном Рейтинге победителей Гифт-карт, а также собирать D-coins для дальнейшего их использования во Внутриигровом магазине в Dirolaxy.

Dirolaxy включает в себя 6 (шесть) внутриигровых пространства (выше, здесь и далее – «**Локация**»):

9.1.1. **Космическая станция** (далее – «**Станция**») – данная локация представляет собой стартовую площадку, на которой размещена вводная информация о Dirolaxy и ее локациях, об условиях участия в активностях на локациях, а также размещены порталы, через которые Участники могут перемещаться на остальные пять локаций, также здесь размещен Глобальный рейтинг Участников Dirolaxy.

9.1.2. **Планета нон-стоп тусы** (далее – «**Метамир №1**») - это игровая локация, в которой Участнику предлагается пройти игру в виде танцевальной битвы. Игра имеет 2 режима: одиночный и против соперника, при активации игры Участнику будет необходимо вовремя нажимать на стрелки или кнопки на экране, для того чтобы его персонаж правильно танцевал под случайно выбранный трек. Если вовремя нажимать на кнопки, то шары будут лопаться, а счет игрока увеличиваться. При успешном нажатии нескольких кнопок подряд - аватар Участника надувает жвачку Dirol. Когда Участник заканчивает одиночную игру или побеждает в парном противостоянии, над его головой открывается треугольный портал, из которого сыплются D-coins и баллы рейтинга (в случае успешного прохождения и/или победы в режиме против соперника), которые он заработал.

9.1.3. **Планета безудержного арта** (далее – «**Метамир №2**») – это игровая локация, которая представляет из себя лабиринт из стен. Внутри лабиринта находятся NPC-охранники (внутриигровые персонажи, управляемые компьютером), которые патрулируют определенные

области лабиринта. При вхождении на территорию определенного охранника, он начинает преследовать Участника, если он собрал более чем 1 баллончик. Если охранник догоняет Участника, то он замораживает его на месте на 5 секунд, а также отнимает у него все баллончики кроме одного. После этого охранник теряет интерес к Участнику и начинает следовать за другим ближайшим Участником или возвращается к маршруту патрулирования.

Главной задачей Участника является сбор баллончиков с краской внутри лабиринта. Когда Участник добирается до выхода из лабиринта, с помощью собранных баллончиков он может нарисовать любое граффити из списка на свободном месте на стене арта. Также Участник может перекрасить чужое граффити, если у него есть такое желание. В зависимости от кол-ва собранных внутри лабиринта баллончиков, Участник получит разное количество Очков рейтинга. Когда Участник оставляет свой след на стене с граффити, над его головой открывается треугольный портал, из которого сыплются D-coіны, которые он заработал. Если Участник собрал максимальное количество баллончиков и добрался до выхода из лабиринта, после того как он оставит свой след на стене с граффити, дополнительно к D-coінам он получит Очки рейтинга.

9.1.4. Планета безграничного скейт-фана (далее – «**Метамир №3**») – это игровая локация, которая представляет из себя городскую локацию, по которой перемещается большое количество скейтеров на хOVER-бордах. Основной активностью на этой локации является гонка, которая постоянно идет над городом. При начале каждого раунда гонки все Участники получают уведомление и могут вступить в нее нажав кнопку на экране. В гонке нет ограничения по числу Участников, главное, чтобы их было не менее двух. Победитель в гонке получает большое количество D-coінов и Очки рейтинга, остальные получают D-coіны, которые собрали во время гонки. Если Участник выигрывает над его головой открывается треугольный портал, из которого сыплются D-coіны и Очки рейтинга, которые он заработал.

9.1.5. Планета вечных модников (далее – «**Метамир №4**») – это игровая локация, которая представляет из себя городскую локацию, наполненную разнообразной одеждой и атрибутами шоу-румов. В центре локации находится перерабатывающая машина, которая принимает использованные жвачки (круглые пожеванные жвачки) и выдает пользователю в награду D-coіны. В локации также присутствуют NPC (внутриигровые персонажи, управляемые компьютером), которые могут дотрагиваться до игрока. При таком касании Участник начинает постепенно терять жвачки, по 1 жвачке за 1 секунду касания. Основная цель Участника - собирать жевательную резинку и сдавать ее на переработку, получая за это D-coіны и Очки рейтинга. После каждой сдачи жевательной резинки Участником над его головой открывается треугольный портал из которого сыплются D-coіны и Очки рейтинга, которые он заработал. В данном Метамире №4 дополнительно присутствуют награды – 2 UGC аксессуар, которые выдаются за выполнение определенных внутриигровых условий. Условия получения наград: за 1000 собранных жвачек - выдается первый UGC аксессуар; за 2000 собранных жвачек - выдается второй UGC аксессуар. Данные UGC аксессуары недоступны для покупки за D-coіны во Внутриигровом магазине. Количество данных UGC аксессуаров ограничено. При достижении ограничения, данные UGC аксессуары становятся недоступны, их выдача прекращается, даже если условие получения было выполнено. Заказчик оставляет за собой право изменить, порядок выдачи, тип и другие свойства Призов (UGC аксессуары), выдаваемых за выполнение условий их получения, а также сами Условия получения, уведомив об этом Участников.

9.1.6. Планет круглосуточного шоппинга (далее – «**Метамир №5**») – это игровая локация, которая представляет собой гигантский магазин. В этой локации у Участника есть 2 опции: просто исследовать Метамир №5, собирая D-coіны, или начать игру на время и/или против других Участников. Цель игры: как можно быстрее и аккуратнее собирать и относить на кассу элементы (продукты), появляющиеся в локации. У каждого Участника, в интерфейсе появляется изображение товара, который ему нужно собрать и стрелка, которая ведет к нему. Если Участник добирается до него, то продукт складывается в корзину и у него появляется следующее задание. При этом чтобы товар была засчитан, его нужно отнести на кассу. Участник может собирать много товаров, а потом отправляться к кассе или относить их по одному. Во время игры, с полок иногда падают товары, они блокируют путь Участникам и если Участник их задевает, то лишается 1 (одного) собранного элемента. Также если Участник врывается в покупателей, он тоже лишается 1 (одного) собранного элемента. По результатам игры каждый Участник получает Очки рейтинга и D-coіны в разных пропорциях. Если Участник играл в одиночку и собрал 5 элементов, то он получит минимальный объем Очков рейтинга и D-coінов. Если собрал меньше - не получает награду. Если игрок выигрывает, над его головой открывается треугольный портал, из которого сыплются D-coіны и Очки рейтинга, которые он заработал.

9.2. Дата публикации (активного доступа) Станции, Метамира №1, Метамира №2 и Метамира №3 – 01.05.2024 г. (далее – «Дата публикации №1).

9.3. Дата публикации (активного доступа) Метамира №4 и Метамира №5 – 20.05.2024 г. (далее – «Дата публикации №2).

10. УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В АКЦИИ

Для того чтобы принять участие в Акции Участнику необходимо в течение сроков Акции, указанных в разделе 3. настоящих Правил, выполнить соответствующую последовательность конклюдентных действий:

10.1. Участие в играх в Dirolaxu в Roblox:

10.1.1. Для того, чтобы принять участие в Акции в Dirolaxu Участнику необходимо перейти на Сайт dirol-promo.kz, далее перейти на игровую платформу Roblox, путем нажатия на кнопку «Погнали», размещенной в первом блоке на главной странице Сайта, при этом Регистрацию Участника на Сайте Участник может пропустить.

10.1.2. Для успешного перехода на платформу необходимо, чтобы на девайсе (мобайл, десктоп, VR-шлемы марки Quest) Участника было установлено приложение Roblox (далее – «Приложение»). В случае отсутствия Приложения Участнику необходимо его установить.

10.1.3. Если пользователь не авторизован в Roblox, то при переходе по ссылке в Dirolaxu, ему будет предложено авторизоваться или зарегистрироваться. Если у пользователя не установлен Roblox Плеер на телефон или ПК, то при переходе по ссылке ему также будет предложено установить приложение Roblox Плеер.

10.1.4. После авторизации пользователь переходит в Dirolaxu через приложение Roblox Плеер.

10.1.5. После загрузки игры пользователь попадает на стартовый плейс «Станция» (брендируемая территория) в «Dirolaxu». Через порталы, размещенные на локации Космической станции, Участник выбирает для посещения локация: Метамир №1, Метамир №2, Метамир №3 (с 01.05.2024 по 31.08.2024) или Метамир №4, Метамир №5 (с 20.05.2024 по 31.08.2024).

Далее Участник выполняет действия в активностях в Метамирах в Dirolaxu согласно пп. 9.1.1 – 9.1.6. Правил Акции.

10.2. Регистрация Участника на Сайте:

10.2.1. Зарегистрироваться на Сайте (далее – «Регистрация на Сайте») путем регистрации Личного кабинета Участника на Сайте (далее – «Личный кабинет»).

10.2.2. Для регистрации Личного кабинета на Сайте Участнику необходимо войти на Сайт, заполнить все поля регистрационной формы (далее – «Регистрационная форма»), а также предоставить Согласие на обработку персональных данных, Согласие с Правилами Акции, Согласие на рассылки по акциям от Mondelez, путем проставления галочек в соответствующих полях;

10.2.3. При условии корректного заполнения Регистрационной формы и выполнения всех условий, указанных в п.10.2.2. Правил, Участник получает сгенерированный Код для входа в Личный кабинет на Сайте (далее – «Код для входа») на номер мобильного телефона, указанный Участником при заполнении Регистрационной формы, либо сгенерированную ссылку для входа в Личный кабинет на Сайте на электронный адрес Участника, указанный Участником при заполнении Регистрационной формы.

10.2.4. Для каждого последующего входа в Личный Кабинет Участник будет получать на электронный адрес Участника новую сгенерированную ссылку для входа в Личный кабинет на Сайте (далее – «Сгенерированная ссылка»).

10.2.5. В случае, если Участник осуществляет повторный вход в Личный кабинет, то он авторизуется автоматически. В случае, если при первом входе Участник выходил из своего аккаунта в Личный кабинет, то для повторного входа в Личный кабинет, Участнику необходимо повторно запросить Код для входа на свой номер телефона или ссылку на электронный адрес, указанный Участником при заполнении Регистрационной формы. Каждый код для регистрации в рамках промо является одноразовым.

10.2.6. Каждый Участник может зарегистрироваться на Сайте только один раз.

10.2.7. В случае выявления факта неоднократной регистрации Участника на Сайте Организатор вправе отказать такому Участнику в участии в Акции и(или) получении приза Акции.

10.2.8. Данные, вводимые Участником при регистрации на Сайте, должны быть точными, корректными и актуальными (достоверными).

10.2.9. Организатор не несет ответственности за ошибки, допущенные Участниками Акции при регистрации на Сайте, равно как и за достоверность сведений, указанных при регистрации, и вправе

отказать в участии в Акции и(или) получении приза Акции тем Участникам, чьи данные не были заполнены должным образом либо были недостоверными (введена ложная, неполная или некорректная информация).

10.3. Регистрация Штрих-кодов на Сайте для получения Простых скинов №2:

10.3.1. Для регистрации Штрих-кода на Сайте Участнику для получения Простых скинов №2 необходимо **приобрести не менее 1 (одной) единицы Акционной продукции, указанной в п. 5.1. настоящих Правил, сохранить упаковку от Акционной продукции с указанным на ней Штрих-кодом (Баркодом);**

10.3.2. Зарегистрировать на Сайте Штрих-код путем его сканирования через видеокамеру устройства Участника, либо путем введения цифрового значения штрих-кода (баркода) на Сайте в разделе «Получить призы» > «Скины за покупку Dirol».

10.3.3. Количество приобретаемой Участником Акционной продукции и количество регистрируемых на Сайте Штрих-кодов не ограничено.

10.3.4. В случае, если штрих-код не соответствует Акционной продукции, указанной в п.5.1. Правил, либо если цифровое значение Штрих-кода было введено не корректно, такой штрих-код будет отклонен, о чем Участник получит моментальное уведомление в специальном всплывающем окне на Сайте.

10.4. Оригиналы упаковок Акционной продукции, с которых был загружен Штрих-код на Сайте, должны быть сохранены Участником до 31 августа 2024 г. (включительно) и могут быть запрошены Организатором Акции для подтверждения факта покупки.

10.5. Оригиналы упаковок Акционной продукции и Штрих-коды, указанные на них, не допускаются к участию в Акции в случае, если:

10.5.1. Упаковка не может быть идентифицирована Организатором как подлинная упаковка (содержит ошибки, не соответствует требованиям законодательства РК, требованиям и условиям настоящих Правил и т.п.);

10.5.2. Упаковка повреждена, нарушена целостность Штрих-кода. Целостность Штрих-кода должна быть сохранена в полном объеме. Штрих-код считается недействительным, если он был подвержен любого рода механическим воздействиям: помят, намочен, порван, изображение на Штрих-коде нечитабельно и т.д.

11. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ АКЦИИ

11.1. Определение победителей Гифт-карт

За весь Период Акции на платформе Роблокс в игровом пространстве «Dirolaxu» будут определены победители Гифт-карт. Победителями Гифт-карт Участники могут стать 3 (три) способами: участие в Еженедельном рейтинге ТОП-5, Покупка Кода на Гифт-карты во Внутриигровом магазине, и/или Путем получения Кода на Гифт-карты через Лут-бокс.

11.1.1. Еженедельный рейтинг ТОП-5

11.1.1.1. За весь Период Акции на платформе Роблокс в игровом пространстве «Dirolaxu» Техническим партнером будет проведено **18 (восемнадцать)** Еженедельных рейтингов ТОП-5 победителей Гифт-карт.

11.1.1.2. Каждую неделю Гифт-карты выигрывают 5 Участников, которые набрали наибольшее количество Очков Рейтинга в Глобальном рейтинге участников в рамках одной недели. Каждую неделю, в воскресенье в 23:59 (по времени г. Астана) будет производиться определение победителей Еженедельного рейтинга ТОП-5, после чего Глобальный рейтинг обнуляется.

11.1.1.3. В период с 01.05.2024 г. по 19.05.2024 г. (включительно) - Очки Рейтинга можно будет набирать только в Метамире №1, Метамире №2, Метамире №3.

11.1.1.4. В период с 20.05.2024 г. (с Даты публикации №2, указанной в п. 9.3. Правил) Очки рейтинга можно будет набирать во всех Метамирах, указанных в п. 11.1.1.3, а также и в Метамире №4, Метамире №5.

11.1.1.5. Очки рейтинга, набранные во всех Метамирах, суммируются в Глобальный рейтинг участников.

11.1.1.6. Если несколько Участников за одну неделю согласно п. 11.1.1.2. Правил набрали одинаковое количество Очков рейтинга, то в список победителей Еженедельного рейтинга ТОП-5 попадут те из них, которые набрали эти Очки рейтинга в рамках этой недели первыми.

11.1.1.7. Один и тот же Участник может быть определен как победитель Еженедельного рейтинга ТОП-5 только 1 (один) раз за весь Период Акции, указанный в п. 3.9. Правил Акции.

11.1.1.8. Все условия проведения Еженедельного рейтинга ТОП-5, способ получения Гифт-карт, ТОП-5 будут указаны во внутриигровом меню, доступном во Вселенной Dirolaxu, которое

открывается по нажатию кнопки на экране. О победе в еженедельном рейтинге ТОП-5, каждый победитель будет уведомлен через функционал внутриигрового уведомления, при следующем входе во Вселенную Dirolaxu.

11.1.2. Покупка Кода на Гифт-карты во Внутриигровом магазине в Роблокс:

11.1.2.1. Участник открывает Внутриигровой магазин во Вселенной Dirolaxu и переходит в раздел «Гифт-карты». В разделе «Гифт-карты» Участник видит инструкцию по дальнейшей активации «Гифт-карты» в случае покупки, стоимость покупки в D-coіnax и кнопку «Купить», если ранее не осуществлял покупку.

11.1.2.2. При нажатии кнопки «Купить» Участник подтверждает действие. При наличии достаточного количества D-coіnax на балансе Участника, происходит списывание виртуальной валюты.

11.1.2.3. Участник получает уведомление об успешной покупке, а также буквенно-цифровой код, который затем необходимо активировать на сайте промо: dirol-promo.kz, в разделе «Получить призы».

11.1.2.4. Если у Участника недостаточно D-coіnax на балансе, он получает уведомление о невозможности покупки «Гифт-карты».

11.1.2.5. Если Участник ранее уже купил «Гифт-карту», то повторная покупка будет недоступна.

Один Участник может купить не более одной Гифт-карты во Внутриигровом магазине в Dirolaxu.

11.1.2.6. Количество Гифт-карт во Внутриигровом магазине ограничено. Если «Гифт-карты» закончились, то они станут недоступными для покупки всем Участникам.

11.1.3. Получение Кода на Гифт-карты через портал Лут-бокс:

11.1.3.1. Участник находит Лут-бокс во Вселенной Dirolaxu, в одном из Метамиров. Чтобы активировать Лут-бокс, участнику необходимо иметь на виртуальном балансе не менее 200 D-coіnax (стоимость активации Лут-бокса), подойти к Лут-боксу и удерживать кнопку Действия (по умолчанию E на ПК и удержание на мобильном устройстве).

11.1.3.2. Виртуальная валюта спишется с баланса Участника, а Лут-бокс выдаст случайный приз, которым может оказаться «Гифт-карта».

11.1.3.3. При получении «Гифт-карты» Участник получит уведомление о том, что он стал обладателем «Гифт-карты» и необходимости открыть Внутриигровой магазин/инвентарь для ознакомления с дальнейшими действиями.

11.1.4. В случае определения Участника Победителем Ежедневного рейтинга ТОП-5, либо Покупки Кода на Гифт-карту во Внутриигровом магазине и/или Получения Кода на Гифт-карту через Лут-бокс, во Внутриигровом магазине/инвентаре в Dirolaxu будет отражен буквенно-цифровой Код на получение Гифт-карты (выше, здесь и далее – «Код из Roblox на Гифт-карту»), который Участник должен ввести на Сайте Акции (dirol-promo.kz) для получения **Кода активации Гифт-карты** (далее – «Код активации Гифт-карты»), который затем нужно ввести на сайте **roblox.com/redeem**, предварительно авторизовавшись в Учетную запись Roblox, на которую будет произведено начисление 800 Робакс.

11.2. Определение победителей UGC-скинов в Roblox

11.2.1. За весь Период Акции на платформе Roblox в игровом пространстве «Dirolaxu» будут определены победители UGC-скинов. Победителями UGC-скинов Участники могут стать путем покупки UGC-скина во Внутриигровом магазине в Roblox за накопленные во время прохождения игр D-coіnax и/или Путем получения через Лут-бокс и/или путем выполнения условий их получения в Метамире №4.

11.3. Определение победителей Простых скинов в Roblox

11.3.1. За весь Период Акции на платформе Roblox в игровом пространстве «Dirolaxu» будут определены победители Простых скинов. Участники могут стать Победителями Простых скинов путем покупки в разделе «Одежда» во Внутриигровом магазине в Roblox за накопленные во время прохождения игр D-coіnax или Путем получения через Лут-бокс.

11.3.2. Простые скины № 1, соответствующие описанию в п. 7.1.2.1., Участник может приобрести во Внутриигровом магазине в Roblox согласно условиям получения, указанных во Внутриигровом магазине в Roblox.

12. ПОРЯДОК ПОЛУЧЕНИЯ ПРИЗОВ АКЦИИ НА САЙТЕ

12.1. Получение Кода активации Гифт-карт с Робаксами

12.1.1. Для получения Кода активации Гифт-карты Участнику необходимо перейти на Сайт Акции

в раздел «Получить призы» (dirol-promo.kz/prizes) и выбрать «Гифт-карта». Участник должен ввести **«Код активации Гифт-карты»**, который был получен в Вселенной Dirolaxu. В случае успешной активации, в Личном кабинете Участника на Сайте Акции отразится Код активации к Гифт-карте, который Участнику необходимо будет активировать на платформе Roblox согласно следующим последовательным действиям:

12.1.2. Перейти на сайт roblox.com/redeem

12.1.3. Войти в систему

12.1.4. Ввести код из Личного Кабинета сайта Акции в белое поле на сайте.

12.1.5. Нажать Активировать.

12.1.6. Если все действия будут выполнены корректно, отобразится сообщение об успешной активации кода и баланс Учетной Записи на платформе Roblox будет пополнен.

12.1.7. В случае если введенный Участником код будет неактивным, то замена кода допустима только в том случае, если Участник предоставит Организатору видео подтверждение без склеек и монтажа с момента получения кода в Личном кабинете на Сайте dirol-promo.kz до момента активации кода на платформе [Roblox.com/redeem](https://roblox.com/redeem), либо с момента получения кода во Внутриигровом магазине в Roblox и/или через Лут-бокс до момента активации кода на платформе [Roblox.com/redeem](https://roblox.com/redeem).

Во всех иных случаях возврат/замена кодов не производится.

12.2. Получение Кода активации Простого скина №2

12.2.1. Простые скины № 2, соответствующие описанию в п. 7.1.2.2., Участник может получить только через покупку Акциионной продукции, указанной в п. 5.1. Правил, и последующей регистрации Штрих-кода от Акциионной продукции на Сайте согласно условиям, указанным в пункте 10.2. Правил Акции.

12.2.2. После регистрации Штрих-кода на Сайте в Личном кабинете Участника на Сайте автоматически отразится Код активации Простого скина №2.

12.2.3. Для получения Простого скина №2 Участнику необходимо зайти во Внутриигровой магазин в Dirolaxu, выбрать предпочтительный Простой скин №2 (из двух представленных: Арбузный или Дынный), нажать на кнопку «Получить», далее в соответствующее поле ввести Код на Простой скин №2, полученный на Сайте за регистрацию Штрих-кода.

12.3. Замена призов Акции денежным или любым другим эквивалентом не допускается. Призы возврату не подлежат. Уступка победителем права на получение приза третьим лицам не допускается.

12.4. Владелец приза, Победитель Акции, не выполнивший условия настоящих Правил, либо выполнивший ненадлежащим образом, в том числе условие о предоставлении Организатору документов и информации, согласно п.10.4. Правил, утрачивает право на получение приза Акции. В таком случае Заказчик Акции по своему усмотрению распоряжается таким призом.

12.5. Обязательства Организатора по вручению призов считаются выполненными с момента передачи соответствующих призов для отправки курьерской (почтовой) службе, а по г. Алматы - с момента передачи приза его владельцу /победителю.

12.6. Право собственности и риски утраты, порчи, гибели приза переходит к владельцу/победителю приза с момента вручения ему приза. Владелец/победитель самостоятельно принимает все меры, связанные с реализацией и использованием принадлежащего ему приза.

12.7. В случае невозможности вручения/получения приза владельцем/победителем приза по причинам, не зависящим от Организатора, такой приз признается невостребованным, не может быть истребован соответствующим владельцем/победителем повторно, денежная и (или) иная компенсация Организатором не выдается, и приз используется Заказчиком Акции по своему усмотрению.

12.8. Участник Акции теряет приобретенное им право на получение соответствующего приза без какой - либо компенсации, в том числе денежной, в следующих случаях, независимо от того в какое время стали известными указанные обстоятельства:

- 1) если Участник Акции признан нарушителем настоящих Правил до момента вручения ему соответствующего приза;
- 2) если Участник Акции устно или письменно, с помощью средств электронной связи, мобильного телефона, мессенджера и иными способами, заявит о своем отказе от получения приза;
- 3) в случае невозможности идентифицировать Участника Акции, принадлежность номера телефона, либо e-mail Участнику;

12.9. В случае невозможности вручения/получения приза обладателем/победителем приза по причинам, не зависящим от Заказчика/Организатора, в том числе из-за сбоев служб связи, компьютерных систем, нарушения победителем/обладателем приза срока получения приза, указанного в настоящих Правилах и(или) определенного курьерскими (почтовыми) службами, такой приз признается не востребовавшимся, не может быть истребован соответствующим победителем/обладателем повторно, денежная и(или) иная компенсация не выдается, и приз используется Заказчиком на свое усмотрению.

12.10. На участников Акции возлагается ответственность за обеспечение доступности их мобильных номеров для входящих звонков и входящих текстовых сообщений, электронных адресов для входящих писем в течение всего Периода проведения Акции и Срока получения призов.

13. РАСХОДЫ. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

13.1. Ни Организатор, ни Заказчик не несут ответственность за:

13.1.1. Невыполнение (несвоевременное выполнение) Участниками обязанностей, связанных с участием в Акции и (или) получением призов;

13.1.2. Не ознакомление Участников с Правилами Акции, незнание Участниками Правил Акции, а равно не ознакомление с результатами проведения Акции;

13.1.3. Неполучение от Участников писем, звонков и/или электронных сообщений, в том числе по вине почтовой службы, организаций связи, в результате технических проблем и/или мошенничества в сети Интернет и/или каналов связи, используемых при проведении Акции;

13.1.4. Неполучение (несвоевременное получение) от Участников документов и/или сведений, необходимых для получения призов;

13.1.5. Получение от Участников неполных и/или некорректных контактных и/или иных сведений, персональных данных, необходимых в целях проведения Акции и передачи призов;

13.1.6. За любые технические сбои, неполадки, профилактические работы и прочее операторов сотовой связи, Интернет-провайдеров, банков и банковских, платежных систем, возникших не по вине Организатора Акции;

13.1.7. за любые расходы и (или) убытки, понесенные Участником в связи с участием в Акции и(или) получением приза.

13.1.8. в случае наступления обстоятельств непреодолимой силы (форс-мажор), в том числе введение режима чрезвычайного положения и/или санитарно-эпидемиологических ограничений/запретов в связи с COVID-19, проведение спецопераций, войн и военных действий любого характера.

13.2. Все Участники Акции самостоятельно оплачивают все и любые расходы, понесенные ими в связи с участием в Акции (в том числе и без ограничений, расходы, связанные с использованием сетью Интернет, получения любой информации об Акции, покупка Акционного продукта и т.д.).

13.3. Заказчик и (или) Организатор Акции не несут ответственности в отношении любых споров о праве на призы Акции. В любом случае окончательное решение относительно споров принимает Заказчик и такое решение обжалованию не подлежит.

13.4. Ни Заказчик, ни Организатор не вступают в спор, в случае возникновения споров о принадлежности номера мобильного телефона тому или иному лицу. Все такие споры разрешаются между сторонами конфликта самостоятельно и за свой счет.

14. СОГЛАСИЕ УЧАСТНИКА НА СБОР И ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

14.1. Факт участия в Акции подтверждает безусловное согласие Участника с Правилами Акции, а также является свободным, конкретным, информированным и сознательным выражением согласия Участника на сбор и обработку его персональных данных (далее – «ПДн» и «Согласие») Заказчиком (далее – «Оператор») для достижения следующих целей: отправка Участникам призов, сообщений о выигрыше, информации о продукции Заказчика и проводимых им мероприятиях, рекламных предложений, а также с целью проведения маркетингового анализа, подготовки статистической информации, реализации налоговых обязательств, а также иных целей, необходимых в соответствии с законодательством Республики Казахстан.

14.2. Участник предоставляет Согласие в отношении следующих ПДн:

- фамилия, имя, отчество (если оно указано в документе, удостоверяющем личность/ВНЖ);
- индивидуальный идентификационный номер (ИИН) Участника;
- контактные данные (адрес проживания, адрес доставки призов, адрес электронной почты, номер мобильного телефона);
- любая иная, добровольно предоставленная Участником информация.

14.3. Участник предоставляет Согласие в отношении следующих действий с ПДн, осуществляемых путем автоматизированной обработки, неавтоматизированной обработки (без использования средств автоматизации), смешанного способа обработки ПДн: сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), дополнение, использование, извлечение, распространение, обезличивание, блокирование, удаление и уничтожение персональных данных, трансграничная передача на территории иностранных государств, а также осуществление любых иных действий с ПДн Участника с учетом действующего законодательства Республики Казахстан.

Участник также соглашается с тем, что его ПДн могут быть переданы для достижения указанных в пункте 14.1 Правил целей (на условиях соблюдения конфиденциальности и обеспечения безопасности ПДн при их обработке), третьим лицам, включая, но не ограничиваясь: Организатору Акции, членам группы компаний Mondelēz International, иным лицам, осуществляющим обработку ПДн по поручению Оператора, - в том числе и при трансграничной передаче данных.

14.4. Согласие предоставляется Оператору на срок - 3 года.

14.5. Согласие может быть отозвано Участником в любой момент в период его действия путем направления письменного заявления об его отзыве по электронному адресу Оператора: consumercareeua@mdlz.com.

В случае отзыва Согласия Оператор обязан прекратить обработку ПДн или обеспечить прекращение такой обработки (если обработка персональных данных осуществляется иным лицом, действующим по поручению/заданию Оператора) и уничтожить ПДн или обеспечить их уничтожение (если обработка ПДн осуществляется иным лицом, действующим по поручению/заданию Оператора) в срок, не превышающий 30 (тридцати) дней с даты поступления отзыва, за исключением случаев, когда Оператор вправе осуществлять обработку персональных данных без согласия субъекта персональных данных на основаниях, предусмотренных Законом РК «О персональных данных и их защите» или другими нормативными правовыми актами РК.

14.6. Принимая участие в Акции, Участник обязуется указывать точные, актуальные (достоверные) персональные данные, принадлежащие мобильные телефонные номера.

14.7. Персональные данные Участников Акции хранятся и обрабатываются в соответствии с требованиями законодательства РК, в частности Закона РК «О персональных данных и их защите» от 21 мая 2013 года №94-V, в течение 3х лет, на условиях конфиденциальности и подлежат последующему удалению/уничтожению Заказчиком, а также уполномоченными им лицами.

15. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ

15.1. Принимая участие в Акции, Участник тем самым подтверждает:

15.1.1. Ознакомление и свое согласие со всеми Правилами проведения и условиями участия в Акции.

15.1.2. Заказчик и(или) Организатор вправе перед размещением материалов, связанных с Участником, в СМИ, в сети Интернет редактировать их без предварительного согласования с Участником.

15.2. Заказчик и(или) Организатор Акции имеет право, по собственному усмотрению, не объясняя Участникам причин и не вступая с ними в переписку, признать недействительными любые действия Участников Акции, а также запретить дальнейшее участие в Акции, отказать в получении приза любому лицу, в отношении которого у Заказчика и(или) Организатора возникли обоснованные подозрения в том, что Участник подделывает данные или извлекает выгоду из любой подделки данных.

15.3. Принимая участие в Акции, каждый Участник дает согласие на получение в течение Срока Акции на номер его мобильного телефона, адрес электронной почты, текстовых сообщений, новостей и других информационных/рекламных сообщений (рассылок) от Заказчика и(или) Организатора, уполномоченных ими лиц. Участник имеет право в любой момент отказаться от получения указанной информации, направив соответствующее письменное сообщение на электронный адрес consumercareeua@mdlz.com.

15.4. В случае возникновения ситуации, которая допускает неоднозначное толкование настоящих Правил, любых спорных вопросов и(или) вопросов, не урегулированных этими Правилами, окончательное решение принимает Заказчик в соответствии с требованиями действующего законодательства РК.

15.5. Во всем, что не предусмотрено настоящими Правилами, Заказчик/Организатор, Участники Акции руководствуются действующим законодательством РК.