

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СТИМУЛИРУЮЩЕГО МЕРОПРИЯТИЯ – ОНЛАЙН ИГРЫ «ТАЙНА ЗАКОЛДОВАННОЙ БАШНИ»

Стимулирующее мероприятие – онлайн игра «Тайна заколдованной башни» (далее – Игра) проводится с целью формирования и поддержания интереса к услугам ПАО «Ростелеком» Домашний Интернет, Домашний телефон (далее совместно Услуги), Мобильная связь на условиях Игры, а также стимулирования участия в Программе «Бонус» (далее – Программа) ПАО «Ростелеком».

Настоящие Правила опубликованы на сайте по адресу <https://igra.rt.ru/>.

1. Наименование Игры: «Тайна заколдованной башни».

2. Определения.

Авторизация — действия, направленные на идентификацию лица в Игре и присвоению ему статуса Участника Игры, в том числе путем:

- ввода логина и пароля для ЕЛК на странице <https://lk.rt.ru/>; либо
- ввода логина и пароля для ЕЛК на Лэндинге <https://igra.rt.ru/>.

С момента авторизации, у Участника Игры возникает учетная запись в Игре.

База данных — последовательный нумерованный список, который ведется при помощи ПАК Организатора Игры, содержащий информацию о Ходе каждого Участника Игры в порядке его совершения в режиме реального времени, а также связку «Ход – Участник Программы».

Башня — основной виртуальный объект в Игре.

Бонус Игры — игровая валюта, за которую приобретаются Игровые объекты из Магазина. Каждый Участник Игры имеет бонусный счет в Игре. Бонусы Программы могут быть конвертированы в Бонусы Игры с коэффициентом конвертации 1:1, соответствующим статусу Участника Программы.

Виртуальный объект – любой объект, элемент Игры в Лендинге.

Договор – абонентский договор оказания услуг связи с ПАО «Ростелеком» по одной или нескольким услугам:

- Услуги местной телефонной связи (далее – Домашний телефон),
- Телематические услуги связи (далее – Домашний Интернет),
- Услуги подвижной радиотелефонной связи (далее – Мобильная связь).

ЕЛК — Единый личный кабинет пользователя «Ростелекома», интернет-адрес: <https://lk.rt.ru/>.

Игровые объекты — артефакты Игры («Руна», «Амулет», «Магическая книга»), влияющие на достижение цели в Игре; бывают двух видов: приобретаемые за Бонусы Игры и поучаемые в качестве Приза. Стоимость Игровых объектов в Бонусах Игры зависит от статуса Участника Программы:

Статус Участника Программы	Размер скидки от стоимости Игрового объекта
«Базовый»	-
«Стандартный»	5%
«Привилегия»	10%
«VIP»	15%

Лендинг – страница в сети интернет по адресу <https://igra.rt.ru/>, на которой размещена Игра, настоящие Правила, Магазин и т.д. Участник Игры может участвовать в Игре путем совершения игровых действий.

Магазин — раздел Лендинга, к котором содержится перечень Игровых объектов, которые может приобрести Участник за Бонусы Игры, имеющиеся у него на бонусном счете и в котором он может приобрести указанные Игровые объекты для дальнейшего использования в Игре.

Мобильное приложение «Мой Ростелеком» – программное обеспечение, устанавливаемое Абонентом на мобильное устройство (мобильный телефон-смартфон или планшетный компьютер) с использованием App Store или Google Play и предоставляющие Абоненту доступ к сервисам ЕЛК.

Обратная связь – электронная форма на Лендинге, содержащая поля для ввода информации об Участнике и поле для ввода текстового сообщения с помощью которой Участник Игры может связаться с Организатором – задать вопрос, написать комментарий и т.д.

Организатор Игры – юридическое лицо, созданное в соответствии с законодательством Российской Федерации, организующее проведение Игры непосредственно и/или через Оператора.

Оператор Игры – юридическое лицо, созданное в соответствии с законодательством Российской Федерации и в рамках договорных отношений с Организатором Игры, отвечающее за техническое сопровождение проведения Игры, а том числе за:

- корректность работы Лендинга;
- корректность определения Победителей;
- направление Призов Победителям.

ПАК – комплекс программно-аппаратных и технических средств (программное обеспечение, оборудование и т.д.) Организатора, используемых для поддержания Лендинга, поддержания Игры и определения Победителей.

Победитель – Участник Игры, действия которого, совершаемые в Игре, привели к получению Приза в соответствии с настоящими Правилами.

Пост в соц. сетях – опубликованная запись на официальных страницах Организатора в социальных сетях:

- Twitter (https://twitter.com/Rostelecom_News);
- Facebook (<https://www.facebook.com/Rostelecom.Official>);

- YouTube (<https://www.youtube.com/user/rostelec>);
- Одноклассники (<https://ok.ru/rostelecom.official>);
- Вконтакте (<https://vk.com/rostelecom>).

Призы – включают в себя:

- Телекоммуникационные призы, перечисленные в п. 12.3. настоящих Правил;
- Электронные подарочные сертификаты, перечисленные в п. 12.4. настоящих Правил;
- Главные призы, указанные в п. 12.5. настоящих Правил;
- Игровые объекты, перечисленные в п. 12.6. настоящих Правил.

Программа «Бонус» (далее — Программа) — накопительная бонусная программа для абонентов ПАО «Ростелеком».

Промокод – цифро-буквенное значение, распространяемое Организатором, среди Участников Программы с целью стимулирования игровых действий в Игре, которое Участник Игры вводит в соответствующее поле на Лендинге и в результате получает Игровые объекты.

Товар – вещь, услуга и т.д., представленная на сайте, указанном в ЭПС, приобретение которой возможно при помощи ЭПС.

Участник Игры — дееспособное лицо, достигшее возраста 18 лет, гражданин Российской Федерации, постоянно проживающий на территории Российской Федерации, выступающий стороной по Договору оказания услуг связи с ПАО «Ростелеком», по одной или нескольким услугам (Услуги):

- услуги местной телефонной связи (далее – Домашний телефон);
- телематические услуги связи (далее – Домашний Интернет);
- услуги подвижной радиотелефонной связи (далее – Мобильная связь)

на территории проведения Игры и являющийся участником Программы, совершивший Авторизацию в Игре и сделавший Ход.

Участник Программы — пользователь ЕЛК, к учетной записи которого присоединена зарегистрированная в Программе одна или несколько услуг, оказываемых ПАО «Ростелеком» (услуги местной телефонной связи, внутризонавой телефонной связи, междугородной и международной телефонной связи, домашнего интернета, интерактивного телевидения и мобильной связи). Участники Программы вознаграждаются Бонусами Программы за совершение определенных действий. Информация о возможностях получения Бонусов Программы находится по интернет-адресу: http://rt.ru/action/bonus_program.

Ход – действие в Игре, совершенное после Авторизации, например, открытие «Двери» (Игрового объекта) на Лендинге.

Электронный подарочный сертификат (ЭПС) – Приз определенного номинала в виде электронного документа, высылаемого на электронную почту Участника Игры (указанную в разделе «Персональная информация» в ЕЛК), который можно использовать для получения Товара на сайте, указанном в соответствующем ЭПС., В ЭПС содержится информация по номиналу в рублях РФ, сроку его действия, условия и правила использования.

Push-уведомления — информация, отображаемая Оператором Участникам Игры на Лендинге и в Мобильном приложении «Мой Ростелеком», стимулирующая Участника Игры к совершению игровых действий.

3. Общие положения.

3.1. Игра не является стимулирующей лотереей, участие в ней не основано на риске.

3.2. Участие в Игре не является обязательным.

3.3. Игра содержит материалы, охраняемые авторским правом, товарные знаки и иные охраняемые законом материалы. При этом все элементы Игры, содержание Игры охраняется авторским правом как составное произведение, созданное коллективным творческим трудом, в соответствии с законодательством Российской Федерации об интеллектуальной собственности.

3.4. Организатору Игры принадлежит исключительное право на использование содержания Игры (в том числе право на подбор, расположение, систематизацию и преобразование данных, содержащихся в Игре, а также на сами исходные данные). Иное использование содержания Игры, включая копирование отдельных ее элементов, запрещено. Нарушение данного положения влечет наступление ответственности в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

3.5. Участник Игры, совершая Ход, подтверждает свое согласие с настоящими Правилами и получает возможность претендовать на получение Призов.

3.6. Участие в Игре возможно только при отсутствии просроченной задолженности по Договору (в т.ч. за Услуги, иные услуги, оборудование и т.д.).

4. Территория проведения Игры: Российская Федерация за исключением Республики Крым и города Севастополь.

5. Организатор Игры.

Публичное акционерное общество междугородной и международной электрической связи «Ростелеком» (ПАО «Ростелеком») (далее – Организатор).

Адрес местонахождения: Россия, 191002, г. Санкт-Петербург, ул. Достоевского, д.15.

Фактический адрес: Россия, 191002, г. Санкт-Петербург, ул. Достоевского, д.15.

ИНН 7707049388

КПП 771032001

ОГРН 1027700198767

р/с 40702810800030005413

в БАНК ВТБ (ПАО)

к/с 30101810700000000187

БИК 44525187

6. Оператор Игры.

Общество с ограниченной ответственностью «Интернет для каждого» (ООО «ИДК») (далее – Оператор).

Адрес: 614013, г. Пермь, ул. Дедюкина, 27 корп. «Д».

ИНН 5902137348

КПП 590201001

ОГРН 1025900512428

р/с 40702810546420002532

в Филиале 6318 ВТБ 24 (ПАО) г. Самара
к/с 30101810700000000955
БИК 043602955

7. Период проведения Игры.

7.1. Общий срок проведения Игры, включая период выдачи Призов Победителям: с 00:00:00 (МСК) 03.07.2017 г. по 23:59:59 (МСК) 28.02.2018 г.

7.2. Период совершения Ходов Участниками Игры: с 00:00:00 (МСК) 03.07.2017 г. по 23:59:59 (МСК) 22.12.2017 г.

7.3. Период выдачи Призов Победителям: с 00:00:00 (МСК) 03.07.2017 г. по 23:59:59 (МСК) 28.02.2018 г.

8. Порядок участия в Игре.

8.1. Для участия в Игре необходимо в период с 03 июля 2017 года по 22 декабря 2017 года (включительно) пройти Авторизацию и совершить Ход.

8.2. Если Участником Игры не доказано обратное, любые действия, совершенные после Авторизации Участника Игры, считаются совершенными соответствующим Участником Игры со всеми вытекающими последствиями.

8.3. При установлении Участником Игры фактов несанкционированной Авторизации, он обязуется в кратчайшие сроки уведомить об этом обстоятельстве Организатора Игры через «Обратную связь» на Лендинге.

8.4. Для получения Главного приза, Победителю Игры необходимо в течение 10 рабочих дней с момента оповещения (п.8.6. настоящих Правил) представить Организатору Игры следующую обязательную информацию и документы:

8.4.1. Номер мобильного телефона, по которому Организатор / Оператор Игры может связаться с Победителем;

8.4.2. Копию своего паспорта (первая страница паспорта с фотографией и паспортными данными и страница с указанием адреса регистрации);

8.4.3. Копию своего свидетельства ИНН;

8.4.4. Иную информацию по запросу Организатора или Оператора Игры. Принимаются отсканированные копии документов в форматах JPG, JPEG, GIF, PNG, TIF, TIFF с разрешением не менее 100 DPI, физический размер не более 5 мегабайт.

8.5. Указанная в п.8.4. настоящих Правил информация также используется для дальнейшего декларирования полученного Участником дохода в соответствии с требованиями налогового законодательства Российской Федерации.

8.6. Информация и копии документов, указанные в пункте 8.4. настоящих Правил, должны быть представлены Победителем Организатору на адрес электронной почты bonus@rt.ru не позднее 10 (десяти) рабочих дней после определения Победителей Игры и оповещения их о выигрыше. Оповещение о выигрыше производится путем отправки по электронной почте на адрес, ранее указанный Участником программы в ЕЛК в разделе «Персональная информация», подтверждения победы в Игре или звонком Организатора на номер, указанный Участником в ЕЛК в разделе «Персональная информация». Организатор Игры обязуется оповестить Участника Игры о выигрыше не позднее 23:59:59 (МСК) 31.12.2017 г.

8.7. Данные, предоставленные Победителем, должны совпадать с данными физического лица, на которое оформлен Договор.

9. Права и обязанности Участников.

9.1. Доступ к Лэндингу не гарантируется Организатором Игры. Организатор Игры гарантирует работоспособность Лэндинга. Участник Игры обязан поддерживать в исправном техническом состоянии собственное оборудование и каналы связи, обеспечивающие ему доступ к Лэндингу для участия в Игре. Организатор не несет ответственности за отсутствия доступа к Лэндингу по причинам, не зависящим от Организатора.

9.2. Участник Игры в Игре не вправе размещать, направлять куда-либо (загружать, хранить, публиковать, распространять, предоставлять доступ или иным образом использовать любую информацию, включая ссылки на нее) любые материалы следующего характера:

- нарушающие действующее законодательство Российской Федерации, международного права или права зарубежных стран, содержащие угрозы, клевету или оскорбления, дискредитирующие других лиц, нарушающие права граждан на частную жизнь или публичный порядок, носящие характер непристойности, содержащие нецензурную лексику, порнографические изображения и тексты или сцены сексуального характера, насилия, как с участием несовершеннолетних так и без, содержащие сцены бесчеловечного обращения с животными, содержащие описание средств и способов суицида, любое подстрекательство к его совершению или к совершению действий, представляющих угрозу жизни и (или) здоровью, в том числе к причинению вреда своему здоровью;
- нарушающие в той или иной степени честь и достоинство или деловую репутацию, права и охраняемые законом интересы других лиц, в том числе права несовершеннолетних;
- способствующие или содержащие призывы к разжиганию религиозной, расовой или межнациональной (этнической) розни, содержащие попытки разжигания вражды или призывы к насилию, пропагандирующие фашизм или идеологию расового превосходства, другие социальные патологии;
- содержащие экстремистские материалы, пропагандирующие преступную деятельность или содержащие советы, инструкции или руководства по совершению преступных действий;
- содержащие информацию ограниченного доступа, включая, но не ограничиваясь, государственной и коммерческой тайной, информацией о частной жизни третьих лиц;
- содержащие рекламу или описывающие привлекательность употребления наркотических веществ, в том числе «цифровых наркотиков» (звуковых файлов, оказывающих воздействие на мозг человека за счет «бинауральных ритмов»), информацию о распространении наркотиков, рецепты их изготовления и советы по употреблению;
- носящую мошеннический характер;
- иные материалы, способные причинить вред здоровью и (или) развитию детей, как классифицируется в Федеральном законе Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- иные материалы, которые побуждают других лиц на противоправное поведение, влекущее уголовную, административную, гражданско-правовую и иную

ответственность или каким-либо образом нарушающее положения действующего законодательства Российской Федерации. Любые действия пользователя, которые, по мнению организатора Игры, ограничивают или препятствуют осуществлению прав другого пользователя, не допускаются.

9.3. Участник Игры не вправе регистрироваться от имени или вместо другого лица, вводить в заблуждение Организатора и других Участников Игры относительно своей личности, используя логин и пароль другого зарегистрированного Участника Игры, искажать при регистрации сведения о себе, пытаться авторизоваться как другой Участник Игры, осуществлять незаконные сбор и обработку персональных данных других лиц.

9.4. Участник Игры не вправе совершать многократную Авторизацию с различными логинами ЕЛК.

9.5. Участник Игры не вправе использовать внешние программы любого рода для получения преимуществ в Игре; обманывать, совершать мошеннические действия или вводить в заблуждение Организатора и других Участников Игры с целью получения преимуществ в Игре.

9.6. Участник Игры не вправе осуществлять действия, которые несут или могут нести неоправданную или непропорционально большую техническую нагрузку на Лендинг или ЕЛК.

9.7. Участник Игры не вправе обходить меры, которые Организатор может использовать для предотвращения или ограничения доступа к Лендингу.

9.8. Участник Игры не вправе распространять спам, сообщения, содержащие просьбу переслать данное сообщение другим Участником Игры и/или другую нежелательную информацию.

9.9. Участник Игры не вправе нарушать права третьих лиц.

9.10. Участник Игры не вправе каким-либо другим образом нарушать нормы действующего законодательства Российской Федерации.

9.11. В случае несогласия Участника Игры с условиями настоящих Правил или их обновлениями Участник Игры может оставить свой отказ от участия в Игре в разделе «Обратная связь» на Лендинге.

9.12. Участник Игры пользуется всеми правами потребителя в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

10. Права и обязанности Организатора.

10.1. Организатор вправе производить изменения на Лендинге, приостанавливать работу Лендинга при обнаружении существенных неисправностей, ошибок и сбоев, а также в целях проведения профилактических работ и предотвращения случаев несанкционированного доступа.

10.2. Организатор вправе использовать данные Участников Игры, предоставленные последними, любым способом, не противоречащим законодательству Российской Федерации.

10.3. В случае нарушения Участником Игры настоящих Правил, Организатор вправе заблокировать учетную запись Участника Игры с предварительным уведомлением (способ уведомления определяет Организатор).

10.4. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящие Правила, уведомив об этом участников Игры не позднее, чем за 2 (два) рабочих дня до такого изменения. Информация об изменениях публикуется на Лендинге.

11. Условия конфиденциальности. Правила сбора и использования персональных данных.

11.1. Имя, указанное Участником Игры в профиле ЕЛК в графе «Имя», отображается на Лендинге.

11.2. Указанные Участник Игры сведения в определенных случаях могут предоставляться уполномоченным государственным органам Российской Федерации в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

11.3. Не является конфиденциальной информация, публично раскрытая Участником Игры и/или Организатором и/или Оператором в ходе исполнения условий настоящих Правил, а также информация, которая может быть получена, третьими лицами из источников, к которым имеется свободный доступ любым лицам.

11.4. Участник Игры вправе отозвать согласие, на использование его персональных данных, указанное в настоящем разделе Правил при условии письменного уведомления Организатора не менее чем за 30 (тридцать) дней до предполагаемой даты прекращения использования персональных данных Организатором по электронному почте по адресу bonus@rt.ru.

11.5. Обработка персональных данных осуществляется для определения Победителей в Игре и их последующего награждения. Принимая участие в Игре и добровольно предоставляя свои персональные данные, Участник Игры подтверждает свое согласие на обработку Организатором предоставленных персональных данных, в т.ч. биометрических персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения настоящей Игры на весь срок его проведения и в течение 3-х (трех) лет после его окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным законом РФ № 152-ФЗ от 27 июля 2006 г. «О персональных данных» (далее - Закон).

11.6. Организатор осуществляет обработку следующего перечня персональных данных участника:

- фамилия, имя и отчество;
- адрес проживания и регистрации;
- паспортные данные (реквизиты, сведения о дате выдачи и выдавшем его органе);
- номер мобильного телефона;
- адрес электронной почты;
- индивидуальный идентификационный номер налогоплательщика (ИНН).

11.7. Персональные данные Участника Игры могут быть переданы или раскрыты Организатором только на основании требования уполномоченных государственных органов, Оператору Игры в связи с проведением настоящей Игры, а также в иных случаях, предусмотренных Законом.

11.8. Трансграничная передача персональных данных Участников Игры Организатором не осуществляется.

11.9. Участник Игры имеет право на доступ к данным о себе и/или информации о том, кто и в каких целях использует или использовал его персональные данные. Для реализации права на доступ и иных указанных выше прав Участник вправе связаться с Оператором по адресу: 109004, РФ, г. Москва, ул. Гончарная, д. 30 или по электронной почте по адресу bonus@rt.ru.

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

11.11. Имена, фамилии, фото- и видеоматериалы с изображением Победителей, связанные с участием в Игре, а также интервью и иные материалы о них могут быть использованы Организатором для выполнения обязательств по проведению Игры или в иных целях, не противоречащих законодательству РФ.

11.12. Организатор и/или Оператор не несет ответственности за технические сбои, связанные с предоставлением Участниками информации согласно настоящим Правилам, в том числе за задержки электронных сообщений, а также любые иные технические сбои операторов электронной связи, возникшие не по вине Организатора и/или Оператора.

11.13. Любое время, указанное в настоящих Правилах, считается по Московскому времени.

12. Призы.

12.1. Призовой фонд Игры формируется за счет средств Организатора Игры.

12.2. Организатор оставляет за собой право в рамках Игры изменить количество и наименование Призов, уведомив об этом участников Игры не позднее, чем за 3 (три) рабочих дня до такого изменения. Информация об изменениях публикуется на Лендинге. Победителям Игры не может быть выплачен денежный эквивалент стоимости Призов.

12.3. Телекоммуникационные призы:

Предоставление Приза 1 или Приза 3, Приза 2 или Приза 4 определяется в зависимости от типа Услуги, указанного в Программе (определяется автоматически при Авторизации). Если у участника Игры подключено несколько Услуг, Участнику Игры необходимо на Лендинге указать Услугу, для которой будет подключен Телекоммуникационный приз.

- **Приз 1: Скидка 25% на 1 месяц на плату за пользование абонентской линией услуги Домашний телефон** – скидка в размере 25% от стоимости ежемесячного платежа (в соответствии с тарифным планом Участника) за пользование абонентской линией услуги Домашний телефон, предоставляется на следующий расчетный период после месяца получения Приза и действует в течение одного календарного месяца;

- **Приз 2: Скидка 100% на 1 месяц на плату за пользование абонентской линией услуги Домашний телефон** – скидка в размере 100% от стоимости ежемесячного платежа (в соответствии с тарифным планом Участника) за пользование абонентской линией услуги Домашний телефон, предоставляется на

следующий расчетный период после месяца получения Приза и действует в течение одного календарного месяца;

- **Приз 3: Скидка 25% за 1 месяц Домашнего интернета** – скидка в размере 25% от стоимости ежемесячного платежа (в соответствии с тарифным планом Участника), предоставляется на следующий расчетный период после месяца получения Приза и действует в течение одного календарного месяца;

- **Приз 4: Скидка 100% за 1 месяц Домашнего интернета** – скидка в размере 100% от стоимости ежемесячного платежа (в соответствии с тарифным планом Участника), предоставляется на следующий расчетный период после месяца получения Приза и действует в течение одного календарного месяца.

Организатор гарантирует количество Призов 1-4 в соответствии с разделом 13 Правил.

12.4. Электронные подарочные сертификаты:

- **Приз 5: Электронный подарочный сертификат на 100 рублей** – электронный подарочный сертификат, который дает право на покупку Товара в размере 100 рублей;

- **Приз 6: Электронный подарочный сертификат на 500 рублей** – электронный подарочный сертификат, который дает право на покупку Товара в размере 500 рублей;

- **Приз 7: Электронный подарочный сертификат на 1 000 рублей** – электронный подарочный сертификат, который дает право на покупку Товара в размере 1000 рублей.

Организатор гарантирует количество Призов 5-7 в соответствии с разделом 13 Правил.

12.6. Главный приз: поездка на двоих в Чехию – туристическая путевка на двоих в Прагу (Чешская Республика) на 6 дней/5 ночей общей стоимостью не дороже 100 000 (ста тысяч) рублей в период, указанный в п.7.3. Правил (дата поездки указывается Организатором не менее, чем за 20 (двадцать) календарных дней).

12.6.1. Главный приз – туристическая путевка (п.12.5. Правил) включает в себя:

- перелет г. Москва – г. Прага (Чехия) – г. Москва экономическим классом;
- групповой трансфер аэропорт г. Прага (Чехия) – отель - аэропорт г. Прага (Чехия);
- проживание в отеле уровня не ниже 3 звезды в г. Прага (Чехия) – 5 ночей;
- питание – завтрак;
- компенсация средств, направленных на получение Шенгенской визы для каждого туриста при предъявлении соответствующих отчетных документов/квитанций об оплате (не более 80 евро на каждого туриста, в том числе 35 евро - консульский сбор, 45 евро – стоимость услуг (сервисный сбор) по оформлению Шенгенской визы. Рублевый эквивалент суммы в размере не более 80 евро определяется по курсу ЦБ РФ на дату оплаты соответствующих сборов, но не может составлять сумму более 5700 рублей);
- полис медицинского страхования граждан на время путешествия для каждого туриста на сумму не менее 35 000 (тридцать пять тысяч) евро;
- экскурсионный тур (не менее 3 экскурсий).

12.6.2. Оформление Шенгенской визы производится Победителем и его спутником самостоятельно.

Отсутствие Шенгенской визы за 3 (три) рабочих дня до даты поездки (п.12.5. Правил) лишает победителя права получения такого Главного приза.

12.6.3. Организатор гарантирует 4 (четыре) Главных приза в соответствии с разделом 13 Правил.

12.7. Игровые объекты: «Руна», «Амулет», «Магическая книга», «Часть Ледяного Амулета», «Ледяной Амулет» количество Игровых объектов не ограничено. Организатор гарантирует количество Призов – Игровых объектов в соответствии с разделом 13 Правил. Игровые объекты не имеют стоимостного выражения.

13. Правила определения Победителя.

13.1. Количество Призов, за исключением Главных Призов, не ограничено и Организатор/Оператор обязуется предоставить их столько, сколько будет необходимо в течение периода, указанного в п.7.2. настоящих Правил.

13.2. Количество Главных призов – 4 (четыре).

13.3. Телекоммуникационный приз может получить только Участник Игры с одной или несколькими Услугами.

13.3.1. В один расчетный период по Договору одному Победителю предоставляется право использования не более одного Телекоммуникационного приза. Скидки, указанные в Телекоммуникационных призах, не суммируются. В случае, если Победитель получает несколько Телекоммуникационных призов в одном месяце в Период совершения Ходов Участниками (п.7.2. Правил), они предоставляются последовательно, по порядку их получения, в следующие расчетные периоды по Договору

13.4. Для возможности определения Победителей Игры все Ходы Участников Игры формируются в последовательный нумерованный список в порядке поступления записей в Базу Данных.

13.5. Определение Победителя, получающего Призы – Игровые объекты, производится ПАК автоматически при выполнении каждогохода на основании расчетного числового значения, которое вычисляется по следующей формуле с каждым новым Ходом в Игре каждого Участника Игры:

$$N = \text{ОКРУГЛ}((0 + 25 * \text{ATAN}(A / 200000000)) * 10000000;0) \text{ (Формула 1)}$$

где **A** – номер Хода в общей нумерации всех Ходов в Игре,
N – расчетное числовое значение.

13.6. Победителем с правом получения Игрового объекта «Руна» считается Участник Игры, у которого **N** кратно числу 3 без остатка.

13.7. Победителем с правом получения Игрового объекта «Амулет» считается Участник Игры, у которого **N** кратно числу 20 без остатка.

13.8. Победителем с правом получения Игрового объекта «Магическая книга» считается Участник Игры, у которого **N** кратно числу 5 без остатка.

13.9. Победителем с правом получения Игрового объекта «Часть Ледяного Амулета» считается Участник Игры, у которого **N** кратно числу 2 без остатка.

13.10. Определение Победителя, получающего Призы – Телекоммуникационные призы, производится ПАК автоматически при выполнении каждогохода на

основании расчетного числового значения, которое вычисляется по следующей формуле (где N, определенное в п.13.3. настоящих Правил, кратно числу 50 без остатка и Z1 равно значению из Таблицы 1):

$$Z_1 = \text{ОСТАТ}(M_1; K_1) + 1$$

где M_1 – номер выданного Телекоммуникационного приза, увеличивается на единицу при каждом получении,

K_1 – количество наименований в таблице 2 по Услуге,

Z_1 – расчетное числовое значение.

Таблица 2

Наименование	Значение	Тип Услуги
Приз 1	1	Домашний телефон
Приз 1	2	Домашний телефон
Приз 1	3	Домашний телефон
Приз 1	4	Домашний телефон
Приз 1	5	Домашний телефон
Приз 1	6	Домашний телефон
Приз 2	7	Домашний телефон
Приз 3	1	Домашний интернет
Приз 3	2	Домашний интернет
Приз 3	3	Домашний интернет
Приз 3	4	Домашний интернет
Приз 3	5	Домашний интернет
Приз 3	6	Домашний интернет
Приз 4	7	Домашний интернет

13.11. Определение Победителя, получающего Призы – Электронные подарочные сертификаты, производится ПАК автоматически при выполнении каждогохода на основании расчетного числового значения, которое вычисляется по следующей формуле при условии, что Участник Игры собрал 5 «Магических книг» и открыл сундук в «Тайной комнате». (где и Z_3 равно значению из Таблицы 4).

$$Z_3 = \text{ОСТАТ}(M_3; K_3) + 1$$

где M_3 – номер выданного электронного подарочного сертификата, увеличивается на единицу при каждом получении,

K_3 – количество наименований в Таблице 4,

Z_3 – расчетное числовое значение.

Таблица 4

Наименование	Значение
Приз 5	1
Приз 5	2
Приз 5	3
Приз 6	4
Приз 6	5
Приз 7	6

13.12. Определение Победителя, получающего Главный приз «Поездка на двоих в Чехию», производится ПАК автоматически при выполнении каждогохода на основании расчетного числового значения, которое вычисляется по формуле, указанной в п.13.8. настоящих Правил; при условии, что Участник Игры собрал 5 «Магических книг» и открыл сундук в «Тайной комнате» и M_2 кратно числу 100 без остатка. За период, указанный в п.7.2. настоящих Правил Главный приз могут получить 4 (четыре) первых Победителя, определяемые в соответствии с настоящим пунктом Правил.

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

- если у Организатора / Оператора Игры есть сомнения в том, что предоставленная Участником Игры информация при регистрации неверна, неполна, ошибочна или неточна;
- если у Организатора / Оператора Игры есть сомнения / основания полагать, что Участник Игры совершает мошеннические действия, участвует в обмане, подкупе или финансовых махинациях, в том числе во множественных регистрациях, использовании динамических и прочих манипуляциях на Лэндинге, которые повлекли или могут повлечь за собой неблагоприятные последствия различного типа и степени как для самого Лэндинга, так и для Участников Игры;
- Если Участник Игры действует в нарушение настоящих Правил.

14. Механика участия в Игре.

14.1. Игра размещена на Лендинге.

14.2. Описание Игры:

В лесу стоит высокая башня, в которой спрятаны Призы. Силы природы (вода, огонь, грозовые молнии, воздух, земля) охраняют их. Тот, кто преодолеет «магические» препятствия сил природы, получит Приз.

В начале игры Участник Игры видит верхний и нижний этажи Башни, остальные этажи скрыты туманом. На верхнем этаже располагается шесть комнат. Двери всех

комнат заперты. На нижнем этаже Башни располагается сокровищница, в ней — сундук, в сундуке — Приз. Силы природы охраняют сундук. Добраться до Приза можно только собрав 5 магических Игровых объектов - 5 магических книг и укротив силы природы в сокровищнице. Игровые объекты, в том числе книги, находятся на разных этажах в разных комнатах, в каких именно — не известно. Найти их можно только открыв дверь комнаты. Для этого нужен ключ. Ключ в игре — это амулет, состоящий из 5-и частей (рун). Комната открывается, когда в углубление в двери вставляется амулет.

В начале игры каждый Участник Игры получает Стартовые ключи. Количество Стартовых ключей зависит от статуса участника Программы:

- Базовый – 2 ключа,
- Стандартный – 3 ключа,
- Привилегия – 4 ключа,
- VIP – 5 ключей.

С помощью Стартового ключа Участник Игры может получить следующие Игровые объекты:

- Руна появляется за дверью при выполнении условия
- Пустота;
- Учебный ключ, который гарантированно выдает книгу.

Игровой объект, который будет получен, определяется следующим образом:

$$\frac{D}{P} * 100 \geq C - \text{руна,}$$

$$\frac{D}{P} * 100 < C - \text{учебный ключ (Формула 2)}$$

$$C = (\text{БИТ.СДВИГЛ}(\text{ЦЕЛОЕ}(\text{БИТ.СДВИГП}(\text{БИТ.И}(\text{K} * 25214903917 + 11; 281474976710655); 48 - 26)); 27) + \text{ЦЕЛОЕ}(\text{БИТ.СДВИГП}(\text{БИТ.И}(\text{K} * 25214903917 + 11; 281474976710655); 48 - 27)) * 1,11022302462515E - 16) * 100 \text{ (Формула 3)}$$

где **D** – номер стартового ключа,

P – количество стартовых ключей,

K – время открытия двери в наносекундах (фиксируется в Базе данных).

Если Игровой объект уже был выдан, тогда выдается Пустота.

С помощью Учебного ключа Участник Игры может получить следующие Игровые объекты:

- Пустота, если, в соответствие с Формулой 3, значение **C** меньше 70;
- Руна, если, в соответствие с Формулой 3, значение **C** больше 70 и меньше 90;
- Учебный Ключ, если, в соответствие с Формулой 3, значение **C** больше 90.

Ключ – это Игровой объект, который можно купить в Магазине за Бонусы Игры. Воспользовавшись Ключом в Игре, Участник Игры может найти за дверью следующие Игровые объекты:

- Учебный ключ;
- Пустоту;
- Руну;
- Телекоммуникационный приз;
- Лестницу для перехода на следующий этаж;
- Магическую книгу
- Часть Ледяного Амулета.

Таблица 4 «Способы получения Игровых объектов»:

Игровой объект	Способ получения
Пустота	Открыв дверь любым ключом* согласно Формуле 1
Руна	Открыв дверь любым ключом* согласно Формуле 1
Учебный ключ	Открыв дверь любым ключом* согласно Формуле 1
Стартовый ключ	Выдается вначале игры, количество зависит от статуса Участника Игры в Программе
Ключ	Покупается в магазине за Бонусы Игры
Телекоммуникационный приз	Открыв дверь Ключом согласно Формуле 1
Лестница	Открыв дверь Ключом согласно Формуле 4
Магическая книга	Открыв дверь Ключом согласно Формуле 1 или собрав Ледяной Амулет
Часть Ледяного Амулета	Открыв дверь Ключом согласно Формуле 1
Ледяной Амулет	Собрав семь Частей Ледяного Амулета

*Любой ключ – Стартовый ключ, Учебный ключ или Ключ

Появление за дверью Лестницы происходит при выполнении следующего условия:

$$\frac{D}{6} * 100 > (\text{БИТ.СДВИГЛ}(\text{ЦЕЛОЕ}(\text{БИТ.СДВИГП}(\text{БИТ.И}(\text{K} * 25214903917 + 11; 281474976710655); 48 - 26)); 27) + \text{ЦЕЛОЕ}(\text{БИТ.СДВИГП}(\text{БИТ.И}(\text{K} * 25214903917 + 11; 281474976710655); 48 - 27)) * 1, 11022302462515E - 16) * 100 \text{ (Формула 4)}$$

где **D** – количество открытых дверей на данном этаже,
K – время открытия двери в наносекундах (фиксируется в Базе данных).

14.3. Каталог Игровых объектов (магических книг):

- Книга Огня,
- Книга Воды,
- Книга Воздуха,
- Книга грозовых молний,
- Книга Земли.

14.4. Способы получения ключей (амулетов):

- Участник Игры может купить 1 или несколько ключей (амулетов) за Бонусы Игры;
- Участник Игры может собрать 5 рун и сложить из них ключ (амулет);
- Участник Игры может получить Промокоды для получения по ним ключей (амулетов) по email, с помощью Push-уведомления, в Посте в соц. сетях;
- Организатор может выдавать ключи (амулеты) на Лендинге без необходимости покупки за Бонусы Игры, о чем Организатор уведомит Участников Игры на Лендинге.

14.5. Способы получения частей ключа (рун):

- Участник Игры может собрать руны, найдя их в комнате (1 руна – 1 комната);
- Участник Игры может собирать руны, заходя на Лендинг каждый день, где он автоматически ежедневно получает 1 руну.

14.6. Способ получения частей ледяного амулета:

- Участник Игры может собрать части ледяного амулета, найдя их в комнате (1 часть ледяного амулета – 1 комната).

14.7. Способ получения ледяного амулета:

- Участник Игры может собрать ледяной амулет, найдя семь частей ледяного амулета.

14.8. Приобретение Игровых объектов на Лэндинге (в Магазине):

- Участник Игры может расходовать Бонусы Игры с момента начала Игры на приобретение Игровых объектов (ключей) в рамках Игры;
- при приобретении Игровых объектов, Бонусы Игры списываются с бонусного счета Игры Участника Игры в размере стоимости Игрового объекта;
- по окончании Игры Игровые объекты не сохраняются;
- вся информация о начислениях/списаниях Бонусов Программы доступна в ЕЛК.

15. Порядок вручения Призов.

15.1. Телекоммуникационные призы, перечисленные в п. 12.3 настоящих Правил, будут автоматически подключены Победителям, определенным в соответствие с разделом. 13 настоящих Правил в срок, определенный в п. 7.3. настоящих Правил.

15.2. Вручение Победителям Игры Призов, указанных в п. 12.4, 12.5 настоящих Правил, производится в срок, определенный в п. 7.3. настоящих Правил, путем направления ЭПС по электронной почте, указанной Участником Игры в разделе «Персональная информация» в ЕЛК.

15.3. Игровые объекты, указанные в п. 12.6 настоящих Правил, найденные на Лендинге, моментально отражаются на Лендинге Участника Игры в соответствующих полях (т.е. их количество увеличивается на 1 единицу соответственно найденному/полученному Игровому объекту).

15.4. Ответственность за выдачу Призов Победителям лежит на Операторе Игры.

15.5. До получения Главного Приза Победитель обязуется предоставить Организатору документы и информацию, указанные в п. 8.4. настоящих Правил.

15.5. Каждый Приз, вручаемый Победителю, признается доходом физического лица (Победителя), подлежащего налогообложению налогом на доходы физических лиц (НДФЛ), по факту получения которого у Победителя возникает обязанность самостоятельно исчислить и уплатить налог, а также представить по месту своего учета соответствующую налоговую декларацию (ст. 228 НК РФ). Налоговая ставка в отношении стоимости любых выигрышей и призов, получаемых в проводимых конкурсах, играх и других мероприятиях в целях рекламы товаров, работ и услуг, в части превышения размеров, указанных в пункте 28 статьи 217 Налогового Кодекса РФ устанавливается в размере 35 процентов от суммы Выигрыша (Налог на Выигрыш). При этом не подлежат обложению налогом на доходы физических лиц (НДФЛ) призы, полученные от организаций в отчетном периоде, стоимость которых не превышает 4 000 руб. (четыре тысячи рублей). Организатор Игры информирует Победителей Игры о законодательно предусмотренной обязанности уплатить соответствующие налоги в связи с получением призов от организаций в отчетном периоде, если их совокупная стоимость превышает 4 000 руб. (четыре тысячи рублей).

15.6. При предоставлении своих данных Победитель гарантирует достоверность, правильность, точность предоставляемых им данных о себе, а также подтверждает своё согласие на обработку персональных данных с целью исполнения Организатором функций налогового агента. В том случае, если Организатор выявит недостоверность либо неточность предоставляемых сведений, либо согласие Победителя будет содержать недостатки, которые повлекут невозможность исполнения Организатором функций налогового агента или обработки персональных данных, Организатор оставляет за собой право отказать победителю в выдаче выигрышей до момента исправления недостатков в рамках периода выдачи Призов (п.7.3. Правил).

16. Порядок информирования Участников Игры об Условиях Игры.

Организатор Игры информирует Участников Игры об Условиях Игры, сроках ее проведения с помощью размещения соответствующей информации на Лендинге и в ЕЛК.

17. Форс-мажор.

Стороны освобождаются от ответственности за частичное или полное неисполнение своих обязательств, если их исполнению препятствует чрезвычайное и непредотвратимое при данных условиях обстоятельство (непреодолимая сила), как это определено законодательством Российской Федерации. При этом Общий срок проведения Игры не отодвигается соразмерно времени, в течение которого действовали такие обстоятельства.

18. Прочие условия.

18.1 Участие в Игре (п. 3.5. правил) подразумевает ознакомление и согласие Участников Игры с настоящими Правилами.

18.2 Во всем, что не предусмотрено настоящими Правилами, Организатор и/или Оператор и Участники Игры руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.