

Порядок проведения интерактивной игры «ГигаГонка»

1. Общие положения.

1.1. **Интерактивная игра «ГигаГонка»** (далее по тексту – Игра): стимулирующее маркетинговое мероприятие, не являющееся публичным конкурсом в смысле главы 59 Гражданского кодекса ПМР и не являющееся лотереей в смысле Закона ПМР «О лотереях», проводимое СЗАО «Интерднестрком» в соответствии с действующим законодательством ПМР и настоящим Порядком.

Акция не является азартной игрой и не является игрой, основанной на риске.

Акция направлена на формирование и поддержание интереса к услугам связи СЗАО «Интерднестрком».

Предложение принять участие в Игре является публичной офертой в соответствии со статьями 452-454 Гражданского кодекса ПМР.

1.2. **Название Игры:** ГигаГонка.

1.3. **Платформа Игры:** мобильное приложение «Мой IDC». Мобильное приложение «Мой IDC» является интерактивной компьютерной и мобильной онлайн-программой для ЭВМ и представляет собой совокупность данных, команд и порождаемых ею аудиовизуальных отображений (далее – данные и команды).

Организатор является правообладателем мобильного приложения «Мой IDC» и всех его элементов, взятых как в отдельности, так и в совокупности, и вправе осуществлять использование, оперирование и распространение программы на территории всего мира. Использование данных и команд программы происходит на условиях, предусмотренных настоящим Порядком, в интерактивном (онлайн) режиме.

1.4. **Участники Игры** (далее по тексту – Игроки): физические лица, коммерческие абоненты СЗАО «Интерднестрком», достигшие возраста 18 лет, и обезличенные абоненты, совершившие действия по выполнению условий настоящего Порядка для участия в Игре (ст.455 Гражданского кодекса ПМР).

1.5. **Организатор Игры** (далее по тексту – Организатор): СЗАО «Интерднестрком».

1.6. **Победитель Игры** (далее по тексту – Победитель): Игрок, действия которого, совершаемые в Игре, привели к выигрышу Подарка в соответствии с настоящим Порядком.

1.7. **Партнёры Игры** (далее по тексту – Партнёры): юридические и физические лица, заключившие договор с Организатором Игры на предоставление подарков для Игроков.

1.8. **Описание Игры:** Игроки бросают кубик и перемещаются по игровой Карте. На клетках Карты можно найти различные задания и бонусы. За каждый пройденный уровень Игрок получает игровые кристаллы. За игровые кристаллы Игрок может приобретать персонажей, усилители, подарки и купоны на розыгрыши подарков.

1.9. Участие в Акции «Интерактивная игра «ГигаГонка» предоставляется без внесения платы и без каких-либо иных обязательных платежей.

2. Период проведения Игры.

2.1. **Общий срок проведения Игры:** с 15 апреля по 14 мая 2026 года.

2.2. **Период совершения игровых действий Игроками:** с 15 апреля по 14 мая 2026 года.

2.3. Организатор Игры оставляет за собой право продлить или сократить срок проведения Игры в любое время путём размещения Организатором Игры новой редакции настоящего Порядка в мобильном приложении «Мой IDC» не позднее, чем за 10 (десять) календарных дней до дня вступления новой редакции Порядка в силу.

2.4. Организатор Игры оставляет за собой право досрочно завершить Игру в любое время путём размещения Организатором Игры новой редакции настоящего Порядка в мобильном

приложении «Мой IDC» не позднее, чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до дня завершения Игры.

3. Основные понятия.

3.1. **Игровой ресурс** – игровые кристаллы, бонусы, купоны на розыгрыши скидок на товары, либо на розыгрыш неигровых поощрений, усилители и другой игровой контент, который Игрок может собирать через Игру. Игровой ресурс не является эквивалентом реальных денежных средств и не может быть обменен на денежные средства.

3.2. **Игровые поощрения** – награждения Игрока, которые он может получить Игровыми ресурсами или иным игровым контентом за достижения в Игре.

3.3. **Неигровые поощрения** – скидки на товары, определенные Организатором игры, услуги электросвязи, бонусы, подарочные сертификаты, промокоды, которые Игрок может получить за достижения в Игре (достижение определённого уровня, выполнение заданий и прочее) или в иных случаях, установленных в настоящем Порядке. Скидка предоставляется на товары в форме снижения стоимости товара до 1 рубля ПМР.

3.4. **Вознаграждение** – плата Организатору Игры за предоставление прав использования неактивированных данных и команд в форме Игровых ресурсов, иных элементов игрового контента, в пределах, установленных Игрой.

3.5. **Бонусы** – это поощрение, которое Игрок получает за выполнение заданий на Карте, достижения, выполнение определённых условий или за активность в Игре от Организатора Игры. Бонусы могут носить временный или постоянный характер. Бонусы могут быть игровыми и неигровыми.

3.5.1. **Персонаж** - это виртуальное представление Игрока в Игре. Он обладает определённым набором атрибутов, характеристик, способностей и внешним видом, которые определяются как правилами Игры, так и выбором самого Игрока. Через персонаж Игрок взаимодействует с игровым миром, другими Игроками и неигровыми персонажами (NPC), выполняет задания и развивается в соответствии с игровой механикой. Персонажей можно купить за игровые кристаллы.

3.6. **Усилители** - это элементы Игры, которые Игрок может активировать для получения преимуществ в игровом процессе. Эти преимущества могут быть разнообразными и зависят от типа усилителя. Усилители имеют ограниченное время действия и могут быть получены различными способами: за выполнение заданий, достижения, за игровые кристаллы, а также в рамках специальных событий. Основная цель усилителей — ускорить прогресс Игрока, облегчить выполнение определённых заданий или дать временное преимущество над другими Игроками.

3.7. **Эффекты клеток на карте** (далее по тексту – эффекты клеток) - это интерактивные события, которые могут произойти, когда Игрок попадает на определённую клетку на Карте. Они добавляют элемент случайности и стратегического выбора в игровой процесс. Эффекты клеток могут быть как вознаграждающими, так и требующими преодоления определённых трудностей, влияя на прогресс Игрока в текущем сезоне.

3.8. **Достижения** – это специфические цели внутри игрового процесса, за выполнение которых Игрок получает награды. Они служат как способ отслеживания прогресса Игрока, демонстрации его мастерства и усилий, а также как дополнительный стимул для исследования различных аспектов Игры и выполнения более сложных задач. Достижения могут быть разнообразными по своей сложности и требованиям.

3.9. **Игровые кристаллы** - единица, характеризующая активность Игрока, предоставляемая ему при условии, если он прошёл один уровень Игры (дошёл до клетки финиша). Дополнительные игровые кристаллы предоставляются Организатором за активности, определённые настоящим Порядком. Количество игровых кристаллов, присваиваемое в зависимости от оснований, определяется настоящим Порядком.

3.10. **Лавка товаров** - раздел Игры, где Игрок может купить кубики (броски кубика), а также при наборе определённого количества кристаллов выбрать игровое или неигровое поощрение за активность.

3.11. **Подарки от Партнёров** – физические подарки или сертификаты, предоставляемые Партнёрами Игры и получаемые Игроком в соответствии с условиями, определёнными настоящим Порядком.

3.12. **Купон на розыгрыш подарков** – виртуальный талон, обладающий уникальным номером, предоставляющий Игроку право на участие в розыгрыше подарков от Партнёров и неигровых поощрений от Организатора Игры. Купон может быть получен Игроком в Лавке товаров за определённое количество кристаллов. При получении купона игровые кристаллы обнуляются. Один купон приравнивается к определённому количеству кристаллов, число которых регулируется отдельным документом СЗАО «Интерднестрком».

3.13. **Подарки от СЗАО «Интерднестрком»** (далее по тексту – подарки от IDC) – скидки на товары, услуги электросвязи, бонусы, подарочные сертификаты, промокоды, иные формы неигрового поощрения, которые может получить игрок.

3.13.1. Перечень неигровых поощрений утверждается отдельным документом СЗАО «Интерднестрком».

3.14. **Розыгрыши подарков** – проводятся в дни, установленные Организатором. Купоны на эти розыгрыши можно получить в Лавке товаров.

3.15. **Баланс Игрока** (далее по тексту – баланс) – содержит сведения о количестве игровых кристаллов Игрока.

3.16. **Профиль** – это раздел, где Игрок может увидеть свои игровые данные (имя, аватар) и весь свой игровой инвентарь. Здесь отображаются все доступные и уже полученные персонажи и усилители.

3.17. **Мои друзья** - раздел Игры, где Игрок может видеть иных Игроков, которые начали участие в Игре по реферальной ссылке от Игрока.

3.18. **Игровой сезон** - это регулярный, ежемесячный период в Игре, который длится один календарный месяц. В течение сезона Игроки проходят через четыре уровня сложности, накапливая при этом игровые кристаллы. По завершении сезона все накопленные кристаллы и достижения обнуляются.

3.19. **Уровень Игры (далее по тексту – Уровень)** - это самостоятельная игровая сессия, которая разворачивается на собственной уникальной карте. Для прохождения такого Уровня Игроку необходимо бросать виртуальный кубик и перемещаться по клеткам этой Карты. Уровни отличаются друг от друга содержанием Карты - расположением на клетках Карты бонусов и заданий.

3.20. **Карта Уровня (далее по тексту – Карта)** - это визуальное представление и интерактивное игровое поле, по которому персонаж Игрока перемещается, используя результаты бросков кубика, чтобы выполнить задания и собрать бонусы. Карта определяет структуру перемещения и расположение интерактивных элементов.

3.21. **Ход** – действие в Игре, сопровождающееся броском кубика.

3.22. **Кубик** - виртуальный аналог классического шестигранного игрального кубика (кости), который используется для генерации случайных чисел в определённом диапазоне. Генерирует числа от 1 до 6.

3.22.1. Кубики (броски кубика) можно купить за вознаграждение.

3.23. **Бросок кубика** - это действие, выполняемое Игроком, которое активирует механизм генерации случайного числа. Результат этого броска используется для определения исхода какого-либо события в Игре.

3.24. **Ежедневный бонус** - это опция, которая предоставляет Игроку дополнительную попытку бросить игральный кубик. Опция доступна один раз в сутки при входе в Игру.

3.25. **Боксы** - игровые элементы, появляющиеся на каждом из четырёх Уровней в рамках Игрового сезона. Каждый Бокс содержит ценный подарок и может быть открыт только при выполнении определённых условий.

3.26. **Ключи** - это особые игровые предметы, которые необходимы для открытия Боксов. Эти Ключи отличаются по своему внешнему виду. Каждый Ключ связан с определённым Боксом того же цвета. Игрокам предстоит находить эти ключи, расположенные на различных клетках Карты. Только собрав все Ключи нужного цвета, можно отпереть соответствующий Бокс и получить подарок.

3.27. **Награда за Уровень** – вознаграждение Игрока за пройденный Уровень в виде игровых поощрений.

3.28. **Рейтинг Игроков** - это система, которая отслеживает и ранжирует задания в Игре, стимулируя соревновательный дух и поощряя активное участие. В Игре представлены два основных типа рейтингов, каждый из которых отражает разные аспекты прогресса Игрока: рейтинг по кристаллам и рейтинг по прогрессу прохождения Карты.

3.28.1. Рейтинг по кристаллам формируется на основании общего количества кристаллов, полученных Игроком в течение Игры.

3.28.2. Рейтинг по прогрессу прохождения Карты (далее – рейтинг по клеткам Карты) отражает общую дистанцию, пройденную Игроком на всех уровнях. Он показывает номер самой дальней клетки, до которой добрался Игрок, с учётом всех предыдущих уровней. Например, если Игрок достиг 10-й клетки на втором уровне, его рейтинг составит 160 клеток.

3.29. **Розыгрыш подарков:** маркетинговое мероприятие, в рамках которого Игрокам предоставляется шанс случайным образом выиграть определённые игровые и неигровые поощрения. Эти подарки, поощрения могут быть как виртуальными (игровые кристаллы, предметы, усилители, персонажи, бонусы), так и реальными (физические товары, подарочные сертификаты, интернет-трафик, голосовой трафик, промокоды на подписку IPTV и другое). Участие в розыгрыше может быть обусловлено определёнными действиями Игрока, такими как достижение определённого Уровня, выполнение заданий, покупка внутриигровых товаров или просто случайная активность в Игре.

4. Порядок выдачи подарков.

4.1. Подарки, неигровые поощрения в форме скидков на товары выдаются победителю менеджером-оператором в Центре связи.

4.2. Подарок, неигровые поощрения не подлежат замене на денежную или иную компенсацию.

4.3. Подарки, неигровые поощрения могут быть получены участниками в срок до 31.05.2026г. включительно.

4.4. В исключительных случаях срок получения подарков, неигровых поощрений может быть продлён до 30.06.2026г. включительно, но не более.

4.5. Исключительным считается случай физического отсутствия абонента, на которого оформлена точка доступа, выигравшая в интерактивной игре.

4.6. Решение о продлении срока реализации/получения подарка, неигровых поощрений принимается индивидуально по согласованию с Организатором игры.

4.7. В случае невозможности получения подарка, неигрового поощрения в срок до 30.06.2026г. по вине абонента, подарок, неигровое поощрение аннулируются.

5. Особые условия Игры.

5.1. Игрок, входя в Игру, акцептует условия настоящего Порядка, что по смыслу статей 452 и 455 Гражданского кодекса ПМР является принятием (акцептом) оферты Организатора, а равно заключением договора, порождающего у Игрока обязанности соблюдать условия настоящего

Порядка, в том числе применимых к функционированию мобильного приложения «Мой IDC» документов.

5.2. Игрок получает право использования активированных данных и команд мобильного приложения «Мой IDC» (данных и команд, активируемых без внесения платы и выполнения дополнительных условий) и в случаях, предусмотренных настоящим Порядком, право использования неактивированных данных и команд мобильного приложения «Мой IDC» (данных и команд, использование которых возможно путем их активации после приобретения прав на такие данные и команды в результате уплаты установленного Вознаграждения и (или) выполнения иных условий, предусмотренных сценарием Игры на мобильном приложении «Мой IDC» для получения Игровых ресурсов).

5.3. Обязательство Организатора по предоставлению права использования неактивированных данных и команд Игры считается исполненным Организатором после зачисления Игровых ресурсов Игроку. Право использования неактивированных данных и команд Игры предоставляется в объеме, соответствующем количеству Игровых ресурсов, на условиях настоящего Порядка.

5.4. Игровые ресурсы отражаются у Игрока после получения Организатором информации о совершении (подтверждении) платежа. С момента отражения Игровых ресурсов у Игрока он не вправе требовать от Организатора возврата Вознаграждения, если иное прямо не предусмотрено настоящим Порядком или законодательством ПМР. С момента уплаты Вознаграждения и отражения Игровых ресурсов у Игрока Организатор не несёт ответственности за дальнейшее использование/неиспользование неактивированных данных и команд.

5.5. Игрок вправе использовать возможности Игры и собственно мобильного приложения «Мой IDC» следующими способами:

5.5.1. использовать Игру в соответствии с её функционалом;

5.5.2. активировать и использовать неактивированные данные и команды Игры после приобретения прав на такие данные и команды в результате уплаты установленного Вознаграждения и (или) выполнения иных условий, предусмотренных Правилами Игры для получения Игровых ресурсов.

5.6. Игрок не вправе:

5.6.1. распространять в коммерческих целях аудиовизуальные отображения, присутствующие в Игре и/или в мобильном приложении «Мой IDC»;

5.6.2. нарушать права интеллектуальной собственности Организатора в отношении мобильного приложения «Мой IDC», копировать, транслировать, рассылать, публиковать и иным образом распространять и воспроизводить материалы (текстовые, графические, аудио-видео), находящиеся в мобильном приложении «Мой IDC».

5.7. В случае нарушения Игроком правил и Порядка проведения Игры Организатор оставляет за собой право принять решение об аннулировании игрового результата.

5.8. Организатор оставляет за собой право публиковать дополнительную информацию о проведении Игры, а также вносить изменения в правила Игры, в части, касающейся её проведения и вручения подарков в денежной форме, с последующим размещением информации об изменениях в мобильном приложении «Мой IDC» и/или иных сервисах поддержки абонентов.

5.9. Организатор не несёт ответственность за досрочное окончание Игры, в том числе связанное с действием (бездействием) Игрока, а также сбои, вызванные в результате несанкционированного или преднамеренного вмешательства, форс-мажорных ситуаций (климатических аномалий, аварий, глобальных катастроф и т.п.).

5.10. Организатор не несёт ответственность за участие в Игре лиц несовершеннолетнего возраста и иной категории пользователей. Ответственность за участие в Игре возлагается на Игрока.

5.11. Игрок настоящим подтверждает и соглашается с тем, что проверка информации об изменениях Порядка является обязанностью Игрока и Игрок не может ссылаться на свою

неосведомлённость о произведённых изменениях в условиях Порядка в случае, если соответствующая информация была доступна для ознакомления.

5.12. Игроки, принявшие участие в Игре, в том числе путем получения ежедневного бонуса, тем самым выражают свое безусловное согласие на обработку своих персональных данных с использованием средств автоматизации, и/или без использования таких средств СЗАО «Интерднестрком», зарегистрированному по адресу: г. Тирасполь, ул. Восстания, 41, в том числе для целей: оказания услуг связи, включая, но не ограничиваясь проведением рекламных и маркетинговых активностей и акций, в том числе размещения в средствах массовой информации и на web-сайтах Организатора сведений о результатах игры (исключительно в части фамилии и инициалов Игрока). Перечень персональных данных, на обработку которых Игрок выражает согласие:

- фамилия, имя, отчество;
- дата и место рождения (при необходимости);
- адрес регистрации и адрес фактического проживания (при идентификации);
- номер личного телефона (домашний, мобильный);
- паспортные данные (серия, номер, кем и когда выдан (для целей исполнения фискальных обязанностей)).