Действуют с 3.12.2025г.

Правила и публичные условия интерактивной игры

1. Общие положения.

1.1. **Интерактивная игра** (далее по тексту – «игра») - рекламное 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 настоящими условиями.

Интерактивная игра не является азартной игрой и не является игрой, основанной на риске. Игра направлена на формирование и поддержание интереса к услугам СЗАО «Интерднестрком». Предложение принять участие в Игре является публичной офертой в соответствии со статьями 452-454 Гражданского кодекса ПМР.

1.2. **Потребители** (далее по тексту – участники/игроки) – физические лица - коммерческие абоненты СЗАО «Интерднестрком», достигшие возраста 18 лет, и обезличенные абоненты, совершившие действия по выполнению условий настоящих Правил для участия в игре.

1.3. **Организатор интерактивной игры** (далее по тексту – организатор) – СЗАО «Интерднестрком».

1.4. Участник игры, входя в игру, акцептует условия настоящих Правил, что по смыслу статей 452 и 455 Гражданского кодекса ПМР является принятием (акцептом) оферты Организатора, а равно заключением договора, порождающего у Участника игры обязанности соблюдать условия настоящих Правил, а также иных документов, подлежащих применению в зависимости от избранного способа игры: Публичные условия предоставления услуг доступа к сети Интернет, Правила оказания услуг местной и международной телефонной сети, Правила оказания услуг сотовой (мобильной) связи, Публичные условия сервисного обслуживания в мобильном приложении «Мой IDC».

1.5. **Игра при звонке на номер 1415 и в мобильном приложении «Мой IDC».**

1.5.1. **Игровая сессия при звонке на номер 1415 -** промежуток времени, начинающийся с момента начала тарификации до прекращения участия в интерактивной игре, независимо от причин.

1.5.2. **Игровая сессия при игре в мобильном приложении «Мой IDC»** – промежуток времени, который начинается с момента нажатия кнопки «Играть» и подтверждения этого действия нажатием кнопки «Да» в разделе интерактивной игры и заканчивается при нажатии кнопки «Выйти из игры» и подтверждения этого действия нажатием кнопки «Да», независимо от причин.

1.5.3. **Игровой раунд** – промежуток времени, в течение которого участник отвечает на три вопроса подряд. Для ответа на каждый вопрос участнику даётся 30 секунд, за исключением бонусного вопроса, на который участнику даётся 60 секунд.

1.5.4. **Игровой сеанс** – промежуток времени, в течение которого участник отвечает на девять вопросов подряд (три раунда по три вопроса).

1.5.5. **Подарок** – подарок участнику в фиксированном размере 1000 (одна тысяча) рублей ПМР, распределяемый случайным образом среди участников игры в соответствии с условиями, определёнными настоящими Правилами.

1.5.6. **Подарок «Суперприз»** (далее по тексту – суперприз) – денежный подарок в размере 100 000 (сто тысяч) рублей ПМР, который предоставляется участнику игры, определенному Организатором случайным образом в соответствии с условиями, определенными настоящими Правилами.

1.5.7. **Розыгрыш подарков по 1000 рублей** – мероприятие, проводимое ежедневно в период **с 4 декабря по 24 декабря 2025г.** с целью выбора получателя подарка за каждые сутки проведения игры. Ежедневно разыгрывается 5 подарков по 1000 рублей.

1.5.8. **Розыгрыш подарка «Суперприз»** – мероприятие, проводимое один раз - **24 декабря 2025г.**, с целью выбора победителя из числа участников игры, верно ответивших на 9 вопросов подряд в рамках одной игровой сессии, вне зависимости от платформы игры (в мобильном приложении «Мой IDC» или по звонку).

1.6. **Игра в мобильном приложении «Мой IDC».**

1.6.1. **Подарки от партнёров –** подарки или сертификаты, получаемые участником в соответствии с условиями, определёнными настоящими Правилами, от партнёров Компании.

1.6.2. **Купон на розыгрыш** – виртуальный талон (бонус), обладающий уникальным номером, предоставляющий участнику игры право на участие в розыгрыше подарков от партнёров и подарков от СЗАО «Интерднестрком». Купон может быть получен участником игры в обмен на игровые кристаллы в разделе игры «Магазин подарков».

1.6.3. **Подарки СЗАО «Интерднестрком»** (далее по тексту – подарки от IDC) – смартфоны, дополнительные услуги (подписки на IPTV), интернет-трафик, голосовой трафик, гаджеты и другие подарки, могут быть получены в обмен на бонусы (игровые кристаллы) в разделе игры «Магазин подарков».
1.6.4. **Игровая опция «Чёрный ящик»** (далее по тексту – Чёрный ящик) – это бонус в виде виртуальной коробки, предоставляющей возможность получить неопределённый реальный подарок. Определение подарка осуществляется Организатором игры. Участник может получить Чёрный ящик в соответствии с условиями, определёнными настоящими Правилами.
1.6.5. **Игровая опция «Лутбокс»** (далее по тексту – лутбокс) – это бонус в виде виртуальной коробки, предоставляющей возможность получить определенный реальный подарок в натуральной форме. Содержимое лутбокса определяет Организатор игры. Участник может получить лутбокс в соответствии с условиями, определёнными настоящими Правилами.
1.6.6. **Баланс участника** (далее по тексту – баланс) – раздел интерактивной игры, содержащий сведения о количестве игровых кристаллов участника.
1.6.7. **Бонус «Игровые кристаллы»** – бонус - единица, характеризующая активность участника в игре, предоставляемая участнику игры при условии, если участник прошёл один раунд игры (правильно ответил подряд на три вопроса игры), а также предоставляемая участнику вне зависимости от результативности его участия один раз в сутки. Дополнительные игровые кристаллы предоставляются Организатором первым трём участникам рейтингов за день, за неделю и общего рейтинга, а также другие активности, определённые настоящими Правилами. Количество игровых кристаллов, присваиваемое в зависимости от оснований, определяется настоящими Правилами. Сведения об игровых кристаллах участника содержатся в разделе интерактивной игры «Баланс участника».
1.6.8. **Профиль** – раздел игры, где отображаются личные данные участника: ник, аватар, баланс, уровень игрока. В Профиле участник может редактировать личные данные, посмотреть свои подарки и достижения.
1.6.9. **Уровень игрока** – это показатель опыта участника игры, который можно получить, отвечая на вопросы интерактивной игры. Уровень участника напрямую зависит от его активности в игре: чем больше ответов на вопросы, тем больше опыт.
1.6.9.1. **Опыт игрока** – это игровая валюта, которую игрок получает за ответы на вопросы. Опыт даётся как за верные, так и неверные ответы.
1.6.10. **Раздел игры «Магазин подарков»** (далее по тексту – магазин подарков) – раздел игры, в котором участник игры может осуществить обмен игровых кристаллов на подарки, купон/купоны на розыгрыш подарков, купон/купоны на розыгрыш Чёрного ящика, лутбокс, а также ёлочные игрушки.
1.6.11. **Раздел игры «Отправка подарка»** – раздел мини-игры «Ёлочка», в котором участник может осуществить обмен игровых кристаллов на подарки, которые можно отправить другому игроку. Это уникальные подарки, которые нельзя купить в общем магазине подарков.
1.6.12. **Раздел игры «Подарки»** – раздел игры, где отображаются все подарки и купоны на розыгрыш подарков, купоны на Колесо фортуны, которые могут быть получены в обмен на бонусы (игровые кристаллы) в разделе игры «Магазин подарков».
1.6.13. **Раздел игры «Достижения»** - раздел игры, где участник может посмотреть свои достижения за выполнения заданий, определённых Организатором игры.
1.6.14. **Колесо фортуны** – это внутриигровая механика, основанная на принципе случайного выбора подарка. Игрок получает возможность запустить вращение колеса при условии оплаты по установленным тарифам либо бесплатно в соответствии с настоящими Правилами. По завершении вращения на секторе останавливается указатель, и участнику игры начисляется соответствующий бонус в виде дохода в натуральной или денежной форме. Система предусматривает гарантированное получение бонуса при каждом вращении. Бонусы определяются Организатором игры.

Дополнительно для стимулирования регулярной игровой активности пользователям предоставляется одна бесплатная попытка вращения в сутки без оплаты.

Получить право на участие в опции «Колесо фортуны» участник может в разделе игры «Колесо фортуны».
1.6.15. **Раздел игры «Друзья»** - раздел игры, где участник может видеть иных участников игры, которые начали участие в игре по реферальной ссылке от участника.
1.6.16. **Раздел интерактивной игры - мини-игра «Ёлочка»** (далее по тексту – Ёлочка) – игровая механика, в рамках которой участники могут украшать персональную виртуальную ёлочку игрушками, принимать участие в конкурсе ёлочек, а также отправлять подарки и текстовые сообщения другим участникам игры.

1.6.17. Конкурс ёлочек – это внутриигровое событие, в рамках которого участники представляют свои виртуальные ёлочки на общий рейтинг. Рейтинг формируется на основе количества полученных «лайков» от других участников игры. Каждый участник может поставить не более одного «лайка» выбранной ёлочке. По итогам конкурса определяются 3 победителя, набравшие наибольшее количество «лайков», и им начисляются предусмотренные Организатором призы.
1.6.18. **Ёлочные игрушки –** виртуальные игровые бонусы в виде новогодних шаров, гирлянд, шишек и прочих предметов, которые участник может получить за активность в игре или обменять в магазине подарков в соответствии с условиями, определёнными настоящими Правилами.
1.6.19. **Раздел «Мои игрушки»** - раздел мини-игры «Ёлочка», где отображаются все ёлочные игрушки участника.
1.6.20. **Бонусы за игру (далее – бонусы от IDC)** – единица, характеризующая активность участника в игре, предоставляющая возможность участнику игры получить доход в денежной или натуральной форме, на условиях, предусмотренных настоящими Правилами.
1.6.21. **Ежедневный игровой бонус** – игровые кристаллы и ёлочные игрушки, которые начисляются (предоставляются) участнику интерактивной игры автоматически один раз в сутки при входе в игру.
1.6.22. **Ежедневный игровой бонус «Колесо фортуны»** – купон на вращение колеса, который участник игры получает бесплатно один раз в сутки при входе в раздел игры «Колесо фортуны».
1.6.23. **Розыгрыш «Чёрный ящик»** - мероприятие, проводимое в период с 3 по 24 декабря 2025 года, по определению получателя подарка среди участников игры - обладателей соответствующих бонусов (купонов).
1.6.24. **Розыгрыш подарков IDC –** мероприятие, проводимое ежедневно в период с 3 по 24 декабря 2025 года по определению получателя подарка/подарков среди участников игры – обладателей соответствующих бонусов (купонов).
1.6.25. **Розыгрыш подарков от партнёров –** мероприятие, проводимое ежедневно в период с 3 по 24 декабря 2025 года по определению получателя подарка/подарков среди участников игры – обладателей соответствующих бонусов (купонов).

1.7. **Основные этапы игры.**
1.7.1. Проведение Игры с использованием интерактивной автоматической системы с 3 по 23 декабря 2025 года.
1.7.2. Проведение ежедневного розыгрыша 5 подарков по 1000 рублей с 4 по 24 декабря 2025 года.
1.7.3. Проведение ежедневного розыгрыша подарков от IDC, подарков от партнёров, Чёрного ящика с 3 по 24 декабря 2025 года.
1.7.4. Проведение розыгрыша суперприза 100 000 рублей 24 декабря 2025 года.

2. Порядок проведения интерактивной игры при звонке на номер «1415».

2.1. Игровой раунд проводится посредством телефонного соединения с автоматической системой проведения интерактивной игры. Номер телефонного соединения с системой – «1415».
2.2. Позвонить на номер «1415» можно с мобильного, фиксированного и проводного телефона сети СЗАО «Интерднестрком». Проводной телефон должен быть настроен в тональный режим работы.
2.3. Время игрового раунда при звонке ограничено и составляет 30 минут. По истечении 30 минут соединение прерывается.
2.4. При соединении абонент предупреждается о том, что участие в интерактивной игре платное и принимать участие могут только совершеннолетние лица, достигшие 18 лет.
2.5. Количество игровых раундов неограниченно.
2.6. Для абонентов с авансовой формой оплаты для доступа на номер «1415» минимальная необходимая сумма средств на лицевом счёте, с которого играет абонент, составляет 16 рублей ПМР или 1 доллар США.
2.7. Для абонентов с кредитной формой оплаты кредитный лимит для доступа на номер «1415» составляет не менее 224 рублей ПМР.
2.8. Интерактивная игра включает в себя три этапа:
2.8.1. **Первый этап** представляет собой игровой раунд – ответы на вопросы. В каждом вопросе 4 варианта ответа, один из которых верный. Если участник успешно проходит первый раунд (верно отвечает на 3 вопроса подряд), он участвует в ежедневном розыгрыше 1000 рублей. Если участник успешно проходит два раунда подряд (верно отвечает на 6 вопросов), он удваивает свои шансы на победу в ежедневном розыгрыше 1000 рублей. Если участник успешно проходит три раунда подряд (верно отвечает на 9 вопросов), он становится участником розыгрыша суперприза 100 000 рублей.

2.8.2. **Второй этап** – розыгрыш ежедневных подарков по 1000 рублей. В розыгрыше принимают участие участники, успешно прошедшие первый раунд игры.
2.8.3. **Третий этап** – розыгрыш суперприза. В розыгрыше принимают участие участники, успешно прошедшие все три раунда игры, правильно ответив на 9 вопросов подряд.

3. Порядок проведения интерактивной игры в мобильном приложении «Мой IDC».

3.1. Игровой раунд проводится в мобильном приложении «Мой IDC» в разделе интерактивной игры.
3.2. Для абонентов с авансовой формой оплаты для доступа к игре минимальная необходимая сумма средств на лицевом счёте, с которого играет абонент, должна составлять 16 рублей ПМР или 1 доллар США.
3.3. Количество игровых раундов для каждого из участников интерактивной игры неограниченно.
3.4. Чтобы стать участником интерактивной игры, нужно войти в аккаунт пользователя мобильного приложения «Мой IDC» и нажать кнопку **«ИГРАТЬ».**
3.5. При входе в игру участнику открывается всплывающее окно ежедневных бонусов. Участник получает ежедневный бонус, после чего переходит на стартовый экран игры.
3.6. **Интерактивная игра включает в себя разделы:**
3.6.1. Ежедневный бонус.
3.6.2. Колесо фортуны.
3.6.3. Профиль.
3.6.4. Уровень игрока.
3.6.5. Магазин подарков.
3.6.6. Подарки.
3.6.7. Достижения.
3.6.8. Друзья.
3.6.9. Рейтинг игроков.
3.6.10. Мини-игра «Ёлочка».
3.6.10.1. Мои ёлочки.
3.6.10.2. Мои игрушки.
3.6.10.3. Мои фоны.
3.6.10.4. Мои анимации.
3.6.10.5. Конкурс ёлочек.
3.6.11. Победители.
3.6.12. Партнёры игры.
3.6.13. Вопросы и ответы.
3.7. **Ежедневный бонус.**
3.7.1. При входе в игру участнику открывается окно ежедневных бонусов. Окно открывается один раз в сутки при первоначальном нажатии на кнопку.
3.7.2. Ежедневный бонус – это бонус за ежедневный вход в игру.
3.7.3. Участник может получить ежедневный бонус один раз в сутки. Если участник не заходил в игру один, два и более дней, бонусы не обнуляются.
3.7.4. Ежедневный бонус начисляется автоматически при заходе в игру согласно Таблице:

День 1	10 кристаллов
День 2	10 кристаллов
День 3	10 кристаллов
День 4	10 кристаллов
День 5	10 кристаллов
День 6	10 кристаллов
День 7	Ёлочная игрушка
День 8	20 кристаллов
День 9	20 кристаллов
День 10	20 кристаллов
День 11	20 кристаллов
День 12	20 кристаллов

День 13	20 кристаллов
День 14	Ёлочная игрушка
День 15	30 кристаллов
День 16	30 кристаллов
День 17	30 кристаллов
День 18	30 кристаллов
День 19	30 кристаллов
День 20	30 кристаллов
День 21	Ёлочная игрушка

3.8. **Колесо фортуны.**

3.8.1. Кнопка «Колесо фортуны» находится на стартовом экране игры. Нажатие на неё переносит участника игры на отдельный экран с колесом фортуны.

3.8.2. Основные правила работы:

3.8.2.1. Для запуска вращения участник игры должен оплатить тариф – 3 рубля ПМР.

3.8.2.2. Участник нажимает кнопку «Получить купон» и подтверждает действие.

3.8.2.3. После получения купона участник нажимает кнопку «Вращать колесо» и запускает вращение колеса.

3.8.2.4. После запуска колесо останавливается на одном из секторов, соответствующем конкретному призу.

3.8.2.5. Каждое вращение гарантирует получение участником награды.

3.8.2.6. Ежедневно каждому игроку предоставляется одна бесплатная попытка вращения колеса.

3.9. **Стартовый экран**

3.9.1. Отображается игровое имя (ник), аватар и уровень участника. По умолчанию у всех участников установлено имя «Лучший абонент» и стандартный аватар, который участник может изменить.

3.9.2. Отображается таймер розыгрыша суперприза.

3.9.3. Участник может перейти к Колесу фортуны, нажав кнопку «Колесо фортуны».

3.9.4. Участник может перейти в магазин подарков, нажав кнопку «Магазин подарков».

3.9.5. Участник может посмотреть победителей розыгрышей денежных призов, нажав кнопку «Победители».

3.9.6. Участник может ознакомиться с партнёрами игры, нажав кнопку «Партнёры игры».

3.9.7. Участник может ознакомиться с правилами игры, нажав кнопку «Вопросы и ответы».

3.9.8. Участник может узнать свой рейтинг среди других участников игры, нажав кнопку «Рейтинг игроков».

3.9.9. Участник может перейти в свой Профиль, нажав на свой аватар в верхней части экрана.

3.9.10. Участник может перейти в мини-игру «Ёлочка», нажав на иконку в нижней части экрана.

3.9.11. Начать игру, нажав кнопку «Играть».

3.10. **Магазин подарков.**

3.10.1. Магазин подарков находится на стартовом экране интерактивной игры.

3.10.2. В магазине подарков, нажав кнопку «Обменять», участник может обменять свои игровые кристаллы на:

3.10.2.1. Купоны на розыгрыш Чёрного ящика;

3.10.2.2. Лутбокс;

3.10.2.3. Подарки от IDC – подписки на IPTV, интернет-трафик, голосовой трафик, гаджеты и другие подарки;

3.10.2.4. Подарки от партнёров;

3.10.2.5. Купоны на розыгрыши подарков;

3.10.2.6. Ёлочки, ёлочные игрушки, декорации, фоны для ёлочки, анимацию для ёлочки.

3.10.3. Ёлочки, ёлочные игрушки, фоны и анимация, которые участник обменял на игровые кристаллы в магазине подарков, отображаются в мини-игре «Ёлочка».

3.10.4. **При удалении аккаунта все купоны на розыгрыши подарков аннулируются.**

3.10.5. При обмене игровых кристаллов на подарок IDC – интернет-трафик, начисление трафика производится на точку доступа аккаунта в тот же день.

3.10.6. При обмене игровых кристаллов на подарок IDC – голосовой трафик, начисление трафика производится на точку доступа аккаунта в тот же день.
3.10.7. При обмене игровых кристаллов на подарок IDC – подписку IPTV, участнику отправляется PUSH-уведомление с логином и паролем IPTV. При активации логина включается пакет «Подписка IPTV» на 3 месяца (в пакет «Подписка IPTV» входят все каналы пакета «IPTV Всё Включено» + «IPTV HDTV»). Срок активации – по 31 января 2026 года.

3.11. **Чёрный ящик.**

3.11.1. Чёрный ящик разыгрывается по купонам. Количество купонов ограниченно и определяется Организатором игры. Получить купон можно в магазине подарков в обмен на игровые кристаллы.
3.11.2. Подарки в Чёрный ящик заводятся Организатором игры - участники игры не знают, какой подарок находится в Чёрном ящике.
3.11.3. Розыгрыш Чёрного ящика проходит в даты и время, установленные Организатором игры. На карточке Чёрного ящика отображается таймер, который показывает участнику, сколько дней/часов/минут осталось до розыгрыша.
3.11.4. Розыгрыш Чёрного ящика проводится в магазине подарков в разделе «Чёрный ящик». У участника, победившего в розыгрыше Чёрного ящика, в разделе «Подарки» отображается подарок из Чёрного ящика.

3.12. **Лутбокс.**

3.12.1. Лутбокс – это виртуальная коробка, которую участник игры может получить в обмен на игровые кристаллы в магазине подарков и который содержит случайный набор призов.
3.12.2. На карточке лутбокса размещена иконка «i» для отображения полного списка призов и вероятностей их выпадения. Игрок может получить один приз, определённый случайным генератором чисел.
3.12.3. Получив лутбокс, участник нажимает кнопку «Открыть» в разделе «Подарки».

3.13. **Победители.**

3.13.1. Победители интерактивной игры отображаются на стартовом экране интерактивной игры.
3.13.2. Отображаются только те лицевые счета участников, которые выиграли денежные подарки в размере 100 000 рублей и 1000 рублей.
3.13.3. Перечень победителей обновляется ежедневно после розыгрыша.
3.13.4. Для получения подарка в виде денежных средств от СЗАО «Интерднестрком» и/или смартфона обезличенные абоненты должны пройти процедуру идентификации в Центре Связи.

3.14. **Партнёры игры.**

3.14.1. На стартовом экране отображается кнопка «Партнёры».
3.14.2. Нажатие кнопки переводит на экран, где отображаются карточки всех партнёров игры.
3.14.3. Карточка партнёра:
3.14.3.1. Логотип;
3.14.3.2. Название;
3.14.3.3. Кнопка «Подробнее», которая переводит на страницу партнёра.

3.15. **Вопросы и ответы.**

3.15.1. В данном разделе размещены часто задаваемые вопросы и ответы о правилах проведения интерактивной игры.

3.16. **Профиль.**

3.16.1. Отображается номер телефона участника, с которого он играет.
3.16.2. Участник может редактировать пол: мужской/женский (необязательно для заполнения).
3.16.3. Участник может сгенерировать себе игровое имя (необязательное поле, по умолчанию установлено «Лучший абонент»). Форма «Выберите игровое имя».
3.16.3.1. Форма представляет собой генератор случайных имён, состоящих из двух слов на кириллице (прилагательное и существительное).
3.16.3.2. Форма состоит из заголовка, поля в котором появляется игровое имя и трёх кнопок: «Сгенерировать имя», «Применить» и «Отмена».
3.16.3.3. При нажатии на кнопку «Сгенерировать имя» происходит генерация игрового имени путём случайной выборки одного варианта из списка прилагательных и одного варианта из списка существительных.
3.16.3.4. При нажатии на кнопку «Применить» сохраняется игровое имя участника, которое он выбрал. Новое имя должно отображаться на всех экранах, где оно задействовано.
3.16.3.5. При нажатии на кнопку «Отменить» происходит выход из формы без изменения игрового имени.

3.16.4. Выбрать аватарку из предложенного перечня, нажав на «карандашик» (необязательно для выбора).
3.16.5. Перейти в раздел «Друзья» и пригласить друга, нажав кнопку «Пригласить друга + 50 💎».
3.16.6. Перейти в раздел «Достижения».
3.16.7. Перейти в раздел «Подарки».
3.16.8. В профиле отображается опыт и уровень игрока.
3.17. **Уровень игрока и уровень ёлочных игрушек.**
3.17.1. Уровень игрока повышается за активность в игре и напрямую зависит от ответов на вопросы.
3.17.1.1. За каждый ответ на вопрос (верный и неверный) игрок получает опыт.
3.17.1.2. От полученного опыта зависит уровень игрока в игре. Чем выше уровень – тем престижнее личный бренд игрока.
3.17.1.3. Правила начисления опыта (XP):
XP за правильный ответ:
Раунд 1: за успешное прохождение = 10 XP. (3 → 30 XP)
Раунд 2: за успешное прохождение = 20 XP. (3 → 60 XP)
Раунд 3: за успешное прохождение = 30 XP. (3 → 90 XP)
Бонусный вопрос правильный ответ = 40 XP.
При неверном ответе: Игрок получает XP за все правильные ответы внутри текущего раунда до ошибки (по соответствующей ставке), плюс 5 XP за сам неверный ответ.
После неверного ответа сессия завершается — игрок больше не отвечает в этой сессии и не может перейти к следующему раунду.
XP за уже полностью пройденные предыдущие раунды сохраняются и начисляются.
Ошибка на бонусном вопросе даёт суммарно XP за все 3 раунда + 5 XP (поскольку бонус — отдельный вопрос).
3.17.2. **Уровень игрушек и декораций.** Игрок может получить в магазине подарков любую игрушку, но использовать её только по достижении уровня, который соответствует этой игрушке. До момента достижения необходимого уровня эти игрушки отображаются неактивными в разделе «Мои подарки». При достижении игроком требуемого уровня игрушка становится активной и её можно разместить на ёлочке.
3.18. **Пригласить друга.**
3.18.1. При нажатии на кнопку «Пригласить друга +50 💎» участник отправляет реферальную ссылку другу (рефералу) в любую социальную сеть/мессенджер.
3.18.2. При нажатии на ссылку реферал переходит в мобильное приложение «Мой IDC».
3.18.2.1. Если участник, который получил реферальную ссылку, уже запускал игру ранее, он не может считаться приглашённым.
3.18.2.2. Если участник ранее уже принял приглашение (переходил по реферальной ссылке) от другого участника, он не может принять ещё одно приглашение.
3.18.2.3. Если участник ни разу не заходил в игру, при нажатии на кнопку «Перейти», он перейдёт в интерактивную игру.
3.18.2.4. После того, как реферал вошёл в игру, участнику, пригласившему его в игру, начисляется 50 бонусных кристаллов.
3.18.3. Участник может отправить неограниченное число реферальных ссылок.
3.18.4. Участник может принять только одно приглашение – перейти по одной реферальной ссылке.
3.19. **Друзья.**
3.19.1. В разделе «Друзья» отображаются друзья – рефералы, которые перешли в игру по реферальной ссылке.
3.19.2. На карточке друга отображается кнопка «Ёлочка». При нажатии на кнопку можно перейти на экран ёлочки друга и проголосовать за неё (поставить «лайк»).
3.19.3. Количество друзей неограниченно.
3.20. **Достижения.**
3.20.1. В разделе «Достижения» отображаются все достижения участника - список бонусов, которые участник уже получил за свои достижения и которые может получить.
3.20.2. Бонусы выдаются за активность участника в игре. Один вид бонуса можно получить один раз за весь период проведения игры. Например, участник получит бонус «Конфета» только при первом входе в мини-игру «Ёлочка». При повторных заходах бонус ему недоступен. Виды достижений и условия их получения устанавливаются и могут меняться в течение игры по усмотрению Организатора игры.

3.21. **Подарки.**

3.21.1. В разделе «Подарки» отображаются подарки и купоны на розыгрыши подарков, которые участник обменял на игровые кристаллы в магазине подарков, за весь период проведения интерактивной игры, а также подарки, которые получил от других игроков.

3.21.2. Если у участника нет подарков, на экране отображается текст: *«У вас ещё нет подарков»* и активная кнопка «Играть».

3.21.3. Если участник приобрёл купон на розыгрыш подарка, отображается приобретённый купон.

3.21.4. Если участник приобрёл 10/20/30 и более купонов на один и тот же розыгрыш (например, на розыгрыш смартфона, который будет проходить 20 декабря в 18.00), отображается один купон с названием подарка, датой проведения розыгрыша и их количество.

3.21.5. Если участник победил в розыгрыше, вместо купона отображается выигранный подарок. Купон на этот розыгрыш становится неактивным и отображается серым цветом.

3.21.6. Когда участник получил свой подарок, на подарке отображается текст «Подарок получен».

3.22. **Рейтинг игроков.**

3.22.1. Чтобы узнать свой рейтинг и посмотреть рейтинг других участников игры, нужно нажать на иконку рейтинга, расположенную на стартовом экране.

3.22.2. Рейтинг игрока отображается отдельной строкой сверху.

3.22.3. Рейтинг игроков показывает 100 лучших участников игры в порядке убывания и обновляется каждый час.

3.22.4. Рейтинг игроков формируется на основании количества игровых кристаллов, полученных за весь период интерактивной игры, с учётом кристаллов, которые участник уже обменял в магазине подарков.

3.22.5. Участник игры может узнать рейтинг за день, за 7 дней и за всё время. Обновление рейтингов происходит онлайн.

3.22.6. Первым трём игрокам рейтинга за день начисляется 60 игровых кристаллов.

3.22.7. Первым трём игрокам недельного рейтинга начисляется 120 игровых кристаллов.

3.22.8. Первым трём игрокам общего рейтинга начисляется 25 ГБ бонусного интернет-трафика. Срок действия бонусного трафика – 14 дней.

3.22.9. Если рейтинг ещё не сформирован (такой случай возникнет при запуске интерактивной игры), верхней строкой отображается только рейтинг игрока, при этом количество игровых кристаллов может быть ноль.

3.22.10. Участник игры может поделиться своим рейтингом и ёлочкой в социальных сетях, нажав кнопку «Поделиться рейтингом + 10💎»:

3.22.10.1. При нажатии кнопки участнику игры открывается экран, которым он может поделиться.

3.22.10.2. Участник нажимает кнопку «Поделиться» на сформированном экране и делится в социальных сетях/мессенджерах. При нажатии «Поделиться» участнику начисляется 10 игровых кристаллов.

3.22.10.3. Участник может делиться своим рейтингом неограниченное число раз, при этом кристаллы начисляются один раз в сутки.

3.23. **Мини-игра «Ёлочка».**

3.23.1. В течение 21-го дня участники игры могут украшать ёлочку.

3.23.2. Чтобы перейти в «Ёлочку», участник нажимает на иконку в нижней части стартового экрана.

3.23.3. На основном экране Ёлочки отображается:

3.23.3.1. Ёлочка – первоначальный вид и фон для всех участников установлен по умолчанию.

3.23.3.2. В нижней части экрана расположены навигационные вкладки. Вкладки обеспечивают быстрый переход к соответствующим категориям предметов для ёлочки.

- «Мои ёлочки»: в разделе представлены ёлочки, которые участник обменял на игровые кристаллы в магазине подарков. Чтобы установить ёлочку, участник нажимает на карточку ёлочки и подтверждает действие нажатием кнопки «Установить». Чтобы изменить ёлочку на другую, участник выбирает карточку другой ёлочки и нажимает кнопку «Установить».
- «Мои игрушки»: в разделе представлены коллекции игрушек, доступных игроку для украшения своей ёлочки. Эти игрушки могут быть получены двумя способами: обменены на игровые кристаллы в Магазине подарков или получены в подарок от других игроков. Для размещения игрушки на ёлочке, игрок должен выбрать (нажать) на нужный элемент в этом разделе. Нажатие игрушки инициирует процесс её размещения - после выбора происходит автоматический переход на главный

экран ёлочки, где выбранная игрушка должна быть доступна для перемещения в любом месте на ёлочке или фоне. Игрок вручную перетаскивает игрушку в желаемую позицию.

- «Мои Фоны»: в разделе представлены фоны, которые участник может получить двумя способами: обменены на игровые кристаллы в магазине подарков или получены в подарок от других игроков. Чтобы установить фон или анимацию, участник нажимает на карточку фона и подтверждает действие нажатием кнопки «Установить». Чтобы изменить фон или анимацию, участник выбирает карточку другого фона и нажимает кнопку «Установить».
- «Мои анимации»: в разделе представлены коллекции анимации, которые участник может установить.

3.23.3.3. Кнопка «Отправить ссылку на ёлочку» – участник может отправить ссылку на свою ёлочку другому участнику игры или другу, который ещё не участвует в игре, чтобы он проголосовал за неё (поставил «лайк»).

3.23.3.4. Кнопка «Конкурс ёлочек» - инициирует переход на экран конкурса ёлочек.

3.24. **Конкурс ёлочек.**

3.24.1. Все ёлочки автоматически принимают участие в конкурсе ёлочек.

3.24.2. Период проведения конкурса совпадает с периодом проведения игры.

3.24.3. Участник может посмотреть ёлочки и проголосовать (поставить «лайк»).

3.24.4. Чтобы посмотреть участников конкурса и проголосовать – поставить «лайк», участник нажимает кнопку «Конкурс ёлочек» и переходит на экран конкурса.

3.24.5. На экране конкурса ёлочек участник видит иконки ёлочек других участников - фотогалерею всех ёлочек.

3.24.6. На экране есть «Поиск»: участник может найти ёлочку по её ID.

3.24.6.1. ID – это идентификационный номер ёлочки. Он отображается на экране ёлочки каждого участника игры.

3.24.7. Участник может отфильтровать ёлочки самостоятельно, нажав на «Фильтр»:

3.24.7.1. Новые ёлочки (по дате загрузки на конкурс);

3.24.7.2. Топ ёлочек за день (определяется по количеству «лайков» за последние 24 часа);

3.24.7.3. Топ ёлочек за неделю (определяется по количеству «лайков» за последние 7 дней);

3.24.7.4. Топ ёлочек за всё время (определяется по общему количеству «лайков» за весь период конкурса);

3.24.7.5. Мои лайки (отображаются только те ёлочки, за которые участник поставил «лайк»);

3.24.7.6. Ёлочки друзей (отображаются только те ёлочки, принадлежащие участникам из списка друзей текущего игрока).

3.24.8. **Отправка подарка другому игроку.**

3.24.8.1. Поле для пожелания: на экране отправки подарка доступно текстовое поле для написания поздравления /пожелания.

3.24.8.2. Выбор подарка: на экране доступна кнопка «Выбрать подарок», которая открывает экран с подарками, которые могут быть отправлены в качестве подарка другому игроку.

3.24.8.3. Подарки можно получить в обмен на кристаллы.

3.24.8.4. Подтверждение отправки: после выбора подарка игрок возвращается на экран отправки подарка. На этом экране отображается выбранный подарок, текст пожелания, аватар и имя отправителя. Для завершения процесса необходимо нажать кнопку «Отправить подарок» и подтверждает своё действие. После подтверждения с баланса игрока списываются игровые кристаллы.

3.24.9. **Получение подарка другим игроком.**

3.24.9.1. При получении подарка игрок получает PUSH-уведомление с соответствующим текстом.

3.24.9.2. На экране ёлочки получателя появляется мигающий значок в виде конверта.

3.24.9.3. Нажатие на конверт открывает специальный экран, где игрок может увидеть изображение всех подарков, которые ему отправлены, и имена отправителей (ник и аватар). Дополнительно отображается пожелание, если такое есть.

3.24.9.4. Под каждым подарком размещена кнопка «Принять подарок». После нажатия подарок зачисляется на аккаунт игрока и отображается в разделе «Подарки».

3.24.9.5. Под каждым подарком доступна кнопка «Подарить в ответ». Нажатие переводит на экран отправки подарка.

3.24.10. В рамках конкурса все участники игры могут ставить лайки любой понравившейся ёлочке, представленной на конкурсе.

3.24.11. Участник может отдать лайк за одну или несколько ёлочек, а также забрать свой голос, повторным нажатием на лайк.
3.24.12. По завершении игры, 24 декабря 2025г. в 00.00 определяются три победителя конкурса – три ёлочки, за которые отдано наибольшее количество «лайков» участников.
3.24.13. На экране «Игра завершена» отображаются кнопка «Конкурс ёлочек». При нажатии на кнопку участник переходит на экран, где отображаются три ёлочки, победившие в конкурсе.
3.24.14. Победителям конкурса будут вручены подарки (на усмотрение Организатора игры).
3.25. **Отправить ссылку на ёлочку.**
3.25.1. Участник нажимает кнопку «Поделиться» в правой верхней части экрана, чтобы поделиться ссылкой на свою ёлочку.
3.25.2. Участник отправляет реферальную ссылку другу (рефералу) в любую социальную сеть/мессенджер.
3.25.3. При нажатии на ссылку реферал переходит в игру на экран ёлочки участника, который отправил ему ссылку. На экране реферал может проголосовать за ёлочку участника – поставить лайк.
3.25.4. Участник может отправить неограниченное число реферальных ссылок.
3.25.5. Участник может перейти по неограниченному числу реферальных ссылок.
3.26. **Игра.**
3.26.1. Участнику предлагается ответить на вопросы интерактивной игры. Чтобы начать, участник нажимает кнопку «Играть» и принимает Публичные условия игры.
3.26.2. Если участник закрыл приложение, а потом снова зашёл в игру, игра начнётся с новой сессии с первого вопроса. Продолжить предыдущую сессию нельзя.
3.26.3. Все вопросы одинаковые по сложности, включая бонусный вопрос.
3.26.4. На каждом вопросе отображается таймер. Время, отведённое на вопрос, составляет 30 секунд.
3.26.5. **Раунд 1. Вопрос 1** (4 варианта ответа, один из которых верный). Участник выбирает вариант ответа.
3.26.5.1. Если ответ верный, он переходит ко второму вопросу
3.26.5.2. Если участник дал неверный ответ на вопрос, на экране устройства показывается сообщение и отображаются три кнопки: «Бонусный вопрос» (неактивная кнопка), «Начать сначала» (активная кнопка), «Выйти из игры» (активная кнопка).
3.26.5.3. Если время, отведённое на ответ, закончилось, на экране устройства показывается сообщение и отображаются три кнопки: «Бонусный вопрос» (неактивная кнопка), «Начать сначала» (активная кнопка), «Выйти из игры» (активная кнопка).
3.26.5.4. Если участник нажимает «Начать сначала», то переходит к первому раунду игры. Если участник нажимает «Выйти из игры» - переходит на стартовый экран игры.
3.26.6. **Раунд 1. Вопрос 2** – схема аналогична п. 3.26.5.
3.26.7. **Раунд 1. Вопрос 3** (4 варианта ответа, один из которых верный): если ответ верный, участник попадает в розыгрыш ежедневных призов по 1000 рублей.
3.26.7.1. **Если участник нажимает кнопку «Раунд 2», то переходит ко второму раунду игры. Если участник нажимает «Выйти из игры» - переходит на стартовый экран игры.**
3.26.7.2. Если участник дал неверный ответ на вопрос, на экране устройства показывается сообщение и отображаются три кнопки: «Бонусный вопрос» (неактивная кнопка), «Начать сначала» (активная кнопка), «Выйти из игры» (активная кнопка).
3.26.7.3. Если время, отведённое на ответ, закончилось, на экране устройства показывается сообщение и отображаются три кнопки: «Бонусный вопрос» (неактивная кнопка), «Начать сначала» (активная кнопка), «Выйти из игры» (активная кнопка).
3.26.7.4. Если участник нажимает кнопку «Начать сначала», то переходит к первому раунду игры. Если участник нажимает «Выйти из игры» - переходит на стартовый экран игры.
3.26.8. **Если участник проходит второй раунд** (отвечает верно ещё на три вопроса подряд), он попадает в розыгрыш ежедневных призов по 1000 рублей ещё раз:
3.26.8.1. На экране устройства показывается сообщение и отображаются три кнопки: «Бонусный вопрос» (неактивная кнопка), «Раунд 3» и «Выйти из игры».
3.26.8.2. Если участник нажимает кнопку «Раунд 3», то переходит к третьему раунду игры. Если участник нажимает «Выйти из игры» - переходит на стартовый экран игры.
3.26.9. **Если участник проходит третий раунд** (отвечает верно ещё на три вопроса подряд), он попадает в розыгрыш ежедневных призов по 1000 рублей ещё раз и в розыгрыш суперприза 100 000 рублей:
3.26.9.1. На экране устройства показывается сообщение и отображаются три кнопки: «Бонусный вопрос» (активная кнопка), «Начать сначала» и «Выйти из игры».

3.26.9.2. Если участник нажимает «Бонусный вопрос», то переходит к бонусному вопросу. Если участник нажимает «Начать сначала», то переходит к первому вопросу первого раунда игры. Если участник нажимает «Выйти из игры», то переходит на стартовый экран игры.

3.26.10. После каждого успешно пройденного раунда игры участник получает игровые кристаллы, которые он может обменять в магазине подарков. Количество полученных кристаллов отображается на стартовом экране интерактивной игры:

3.26.10.1. **За первый раунд – 30 игровых кристаллов;**

3.26.10.2. **За второй раунд – 45 игровых кристаллов;**

3.26.10.3. **За третий раунд – 60 игровых кристаллов;**

3.26.10.4. **За бонусный вопрос – 60 игровых кристаллов.**

3.26.10.5. Срок действия бонусных игровых кристаллов ограничен – их можно обменять до конца интерактивной игры. По завершении игры, кристаллы аннулируются.

3.26.11. **Бонусный вопрос –** это дополнительный вопрос, который увеличивает шансы на победу в розыгрыше Суперприза.

3.26.11.1. Стоимость бонусного вопроса равна стоимости одного раунда игры – 7 рублей ПМР.

3.26.11.2. Для ответа на бонусный вопрос участнику даётся 60 секунд.

3.26.11.3. Бонусный вопрос доступен участнику игры, если он прошёл три раунда подряд.

3.26.11.4. Если участник верно отвечает на бонусный вопрос, он попадает в базу розыгрыша суперприза 100 000 рублей.

3.26.12. **Опция «50:50».**

3.26.12.1. Опция «50:50» **–** это опция, которой участник может воспользоваться, отвечая на вопросы интерактивной игры.

3.26.12.2. Опция «50:50» удаляет два неверных ответа на вопрос. Участник выбирает правильный ответ из двух оставшихся вариантов.

3.26.12.3. В рамках одного вопроса участник может воспользоваться опцией один раз.

3.26.12.4. Стоимость опции – 2 рубля ПМР.

3.26.13. **Опция «Добавить 30 секунд».**

3.26.13.1. Опция «Добавить 30 секунд» добавляет 30 секунд времени для ответа на вопрос интерактивной игры.

3.26.13.2. Количество заказов опции в рамках одного вопроса неограниченно.

3.26.13.3. Стоимость опции – 2 рубля ПМР.

3.27. **Розыгрыш подарков.**

3.27.1. Розыгрыши всех подарков проводятся по номерам купонов.

3.27.2. Розыгрыши проводятся ежедневно в 18.00 среди купонов, которые были приобретены до этого времени.

3.27.3. Розыгрыши смартфонов, подарков IDC, Чёрных ящиков и подарков от партнёров проводятся в установленные даты.

3.27.4. Если участник победил в розыгрыше, подарок отобразиться у него в разделе «Подарки».

4. Порядок выдачи подарков.

4.1. Порядок выдачи денежных подарков.

4.1.1. Подарок в денежной форме перечисляется победителю на его банковский счет в рублях ПМР, открытый в любом из банков ПМР.

4.1.2. Участник должен предоставить менеджеру-оператору реквизиты своего банковского счёта, куда будут перечислены денежные средства.

4.1.3. Денежные средства перечисляются организатором интерактивной игры безналичным переводом в рублях ПМР на счёт участника с удержанием подоходного налога из стоимости денежного подарка в случае её превышения необлагаемого размера.

4.2. Порядок выдачи денежных подарков, смартфонов, подарков IDC и подарков от партнёров.

4.2.1. Подарки выдаются победителю менеджером-оператором в Центре связи.

4.2.2. Подарки не подлежат замене на денежную или иную компенсацию.

4.2.3. Подарки могут быть вручены участниками в срок до 31 января 2026 года включительно.

4.2.4. В исключительных случаях срок вручения денежных подарков может быть продлён до 28 февраля 2026 года включительно, но не более.

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

4.2.6. Решение о продлении срока получения денежного подарка принимается индивидуально по согласованию с Организатором игры.
4.2.7. В случае невозможности вручения подарка в срок до 28 февраля 2026 года по вине абонента, подарок аннулируется.

5. Особые условия интерактивной игры.

5.1 Начало игрового раунда автоматически означает принятие и согласие участника с настоящими Правилами и тарифами, а также обязательство каждого участника соблюдать настоящие Правила, иметь права и обязанности и нести полную ответственность за все результаты соблюдения и отклонения от настоящих Правил.

5.2 В случае нарушения участником правил и порядка проведения интерактивной игры Организатор оставляет за собой право принять решение об аннулировании игрового результата.

5.3 Организатор оставляет за собой право публиковать дополнительную информацию о проведении интерактивной игры, а также вносить изменения в правила интерактивной 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.

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

5.5 Организатор не несет ответственность за участие в интерактивной игре лиц несовершеннолетнего возраста и иной категории пользователей. Ответственность за участие в интерактивной игре возлагается на участника.

5.6 Участник может заказать услугу «Запрет доступа к платным номерам». Стоимость услуги включена в стоимость абонентской платы. Услуга доступна для стационарной и мобильной связи. Услуга блокирует доступ на номер 1415.

5.7 Участники, принявшие участие в интерактивной игре, в том числе путем получения ежедневного подарка, 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 участника). Перечень персональных данных, на обработку которых участник 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).

5.8. Номера телефона службы информационной поддержки «1198».