

## Правила Игры в Мобильном приложении «Спортмастер»

### Общие положения

**Игра в Мобильном приложении «Спортмастер»** (далее – «Игра») проводится с целью формирования и поддержания интереса к продукции Организатора Игры, а также стимулирования ее продаж на рынке Российской Федерации.

Принимая участие в Игре, Участники полностью принимают и соглашаются с настоящими Правилами «Игра в Мобильном приложении «Спортмастер» (далее – «Правила»).

Игра не является публичным конкурсом в смысле гл. 57 Гражданского кодекса РФ и не является лотереей в смысле Федерального закона РФ от 11.11.2003 № 138-ФЗ «О лотереях», а также игрой, основанной на риске. Игра носит исключительно рекламный характер и участие в Игре не связано с внесением платы.

### 1. Сведения об Организаторе

1.1. Организатором Игры (далее – «Организатор») является: Общество с ограниченной ответственностью «Спортмастер», ОГРН 1057747320278, ИНН 7728551528, КПП 772801001, адрес: 117437, г. Москва, ул. Миклухо - Маклая, д. 18, корпус 2, комн. 102, банк: АО "АЛЬФА-БАНК", р/с 40702810501100001144, к/с 30101810200000000593, БИК 044525593.

### 2. Сроки Игры

- 2.1. Общий срок проведения Игры, включая срок выдачи Поощрений: с **03 февраля 2020 г.** по **30 апреля 2020 г.**
- 2.2. Период участия в Игре: с **03 февраля 2020 г.** по **29 марта 2020 г.**
- 2.3. Вручение Поощрений Участникам Игры осуществляется в сроки, в месте и в порядке, которые определены для каждого Поощрения подпунктом 4.1.1. (и его частями) настоящих Правил.
- 2.4. Игра проводится на территории Российской Федерации на в Мобильном приложении Спортмастер.

### 3. Условия участия в Игре

3.1. Участником Игры может стать любое физическое лицо, достигшее 14-летнего возраста, являющееся участником Клубной программы СПОРТМАСТЕР.

Участие в Игре несовершеннолетних физических лиц, достигших возраста 14 лет, осуществляется в порядке, установленном законодательством Российской Федерации, а именно: с согласия своего законного представителя на участие несовершеннолетнего в Игре. Организатор Игры может запросить у несовершеннолетнего Участника Игры, достигшего возраста 14 лет, письменное подтверждение согласия его родителя или иного законного представителя на участие несовершеннолетнего в Игре.

3.2. Лица, соответствующие требованиям, указанным в п. 3.1. Правил и Подтвердившие свое согласие на принятие Правил Игры, разместившие «галочку» у кнопки «Согласие с Правилами игры» перед началом Игры в Мобильном приложении Спортмастер, именуются Участниками Игры (Игроками).

3.3. Целью игры является совершить игровые действия по преодолению препятствий и сбору игровых монеток игровым персонажем в виртуальной игре, предусмотренные Правилами игры.

Не допускаются до участия в Игре и / или исключаются на любом этапе проведения Игры аккаунты, созданные Участником с использованием каких-либо ресурсов программирования. Участник Игры не вправе использовать для участия в Игре программное обеспечение или механические, или электронные приборы и / или устройства, которые позволяют автоматически вносить данные в Игру, равно как и генерировать такие данные. Аккаунты, созданные способами, указанными в настоящем пункте, Организатором исключаются. Организатор также в одностороннем порядке имеет право заблокировать возможность участия в Игре лица, нарушившего настоящие Правила.

3.4. К участию в Игре не допускаются работники и представители Организатора, их родственники, аффилированные с ними лица и иные лица, имеющие непосредственное отношение к Организатору. Указанные лица, принявшие участие в Игре в нарушение п. 3.4 Правил и выигравшие (получившие) Поощрение, обязаны отказаться от получения такого Поощрения (возвратить Поощрение Организатору)<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Требования пункта 3.4 Правил не распространяются на лицо, являющееся единоличным исполнительным органом Организатора, Партнера, Технического партнера.

- 3.5. По итогам совершения действий, указанных в п. 3.2. настоящих Правил, договор на участие в Игре между таким лицом и Организатором Игры считается заключенным.
- 3.6. Принимая участие в Игре Участник дает свое согласие на участие в рекламных интервью об участии в Игре, в том числе для радио и телевидения, а равно для иных средств массовой информации, а также на осуществление Организатором и / или третьими лицами по заданию Организатора фото- и видеосъемки Участника, а также на использование созданных фото- и видеозаписей с Участником без получения дополнительного согласия на такое использование и без уплаты какого-либо вознаграждения за такое использование, в том числе в средствах массовой информации, в частности, в рекламных целях, с правом передачи права использования указанных фото- и видеозаписей с участником третьим лицам.

#### 4. Фонд Игры. Количество Поощрений

4.1. Призовой Фонд Игры формируется за счет средств Организатора.

4.2. Перечень Поощрений, сроки и порядок их получения:

**4.2.1. Поощрение 1** – 20 бонусов на Бонусный счет Участника в Клубной программе СПОРТМАСТЕР.

**Условия получения Поощрения 1:** набрать в одной Игре 20 монет.

**Срок действия Поощрения 1:** с даты начисления и до 30 апреля 2020 года.

Участник, получивший право на Поощрение 1 информируется с помощью sms-сообщения на номер мобильного телефона, указанного при регистрации в Клубной программе Спортмастер не позднее 15.04.2020 г.

**Дневной лимит Поощрения 1 для одного Участника:** 1 (один) Участник Игры может получить только 1 (одно) Поощрение 1 в размере 20 бонусных баллов на Бонусный счет Участника в Клубной программе СПОРТМАСТЕР в течение 1 (одних) календарных суток; после получения Поощрения 1 Участник в течение оставшейся части календарных суток может совершать игровые действия в Игре неограниченное количество раз без получения Поощрения.

**Сроки, место и порядок получения Поощрения 1:** Вручение Поощрения 1 Участникам Игры осуществляется посредством зачисления бонусных баллов на Бонусные счета Участников Клубной программы СПОРТМАСТЕР в течение 5 (пяти) рабочих дней со дня уведомления о получении Поощрения 1.

**4.2.2. Поощрение 2** – 3 000 бонусных баллов на Бонусный счет Участника Клубной программы СПОРТМАСТЕР.

**Количество Поощрений 2:** 1 000 шт.

**Срок действия Поощрения 2:** 30 апреля 2020 года.

**Условия получения:** 1) накопление Участником в результате Игры от 20 до 1 120 бонусных баллов на Бонусном счете Участника Клубной программы СПОРТМАСТЕР, 2) определения в качестве получателя Поощрения 2 с помощью функционала игровой механики в Игре получателя Поощрения 2 из числа Участников, соответствующих условию 1, по формуле:  $winner = \text{ceil}(\text{sqrt}(\text{decHashPlayersCount}) * \text{sqrt}(\text{playersCount})) \% \text{Получателями Поощрения 2}$  становятся Участники Игры, выполнившие все условия для участия в определении получателей Поощрения 2, выбранные на основании функции, в которой сформировывается список Игроков, выполнивших все условия Игры, преобразованный в битовую строку установленной длины (хэш), далее приведенную в десятиричную систему исчисления. После чего из полученного числа выделяется квадратный корень и умножается на квадратный корень из числа, отображающего общее количество участников Игры, выполнивших все условия для определения в качестве получателя Поощрения 2. Далее это число округляется в большую сторону до целого числа и делится на общее количество участников Игры, выполнивших все условия для участия в определении в качестве получателя Поощрения 2. Остаток от деления этой операции, и является числом, сопоставимым с ID Участника Игрока, используемого в игровой механике. Формула определения получателя Поощрения 2:  $winner = \text{ceil}(\text{sqrt}(\text{decHashPlayersCount}) * \text{sqrt}(\text{playersCount})) \% \text{}$ , где  $\text{playersCount}$  - общее количество участников розыгрыша,  $\text{hashPlayersCount}$  - хеш SHA1 от общего количества участников розыгрыша,  $\text{decHashPlayersCount}$  - хеш приведенный в десятиричную систему,  $winner$  - порядковый индекс победителя (от 0 до  $\text{playersCount}-1$ );  $\text{ceil}$  — округление вверх до ближайшего целого,  $\text{sqrt}$  - квадратный корень,  $\%$  - остаток от деления. Для выбора получателей Поощрения 2 берется  $\text{playersCount} - n$ . Для первого получателя Поощрения 2  $n = 0$ , для второго  $n = 1$  и для каждого следующего  $+1$ . **Дата объявления Участника получившего право на Поощрение 2:** 10.04.2020.

Участник, получивший право на Поощрение 2 информируется с помощью sms-сообщения на номер мобильного телефона, указанного при регистрации в Клубной программе Спортмастер не позднее 15.04.2020 г.

**Сроки, место и порядок получения Поощрения 2:** Бонусные баллы начисляются на клубную карту Спортмастер в срок до 15.04.2020

**4.2.3. Поощрение 3** – Подарочная Карта СПОРТМАСТЕР номиналом 3 000 рублей.

**Количество Поощрений 3:** 20 шт.

**Срок действия Поощрения 3:** до 30.04.2021.

**Условия получения Поощрения 3:** 1) накопление Участником в результате Игры от 20 до 1 120 бонусов на Бонусном счете Участника в Клубной программе СПОРТМАСТЕР, 2) определения в качестве получателя

Поощрения 3 с помощью функционала игровой механики в Игры получателя Поощрения 3 из числа Участников, соответствующих условию 1, по формуле:  $winner = \text{ceil}(\text{sqrt}(\text{decHashPlayersCount}) * \text{sqrt}(\text{playersCount})) \% \text{playersCount}$  Получателями Поощрения 3 становятся участники Игры, выполнившие все условия для участия в определении в качестве получателя Поощрения 3, выбранные на основании функции, в которой сформировывается список участников Игры, выполнивших все условия Игры, преобразованный в битовую строку установленной длины (хэш), далее приведенную в десятиричную систему исчисления. После чего из полученного числа выделяется квадратный корень и умножается на квадратный корень из числа, отображающего общее количество участников Игры, выполнивших все условия для участия в определении в качестве получателя Поощрения 3. Далее это число округляется в большую сторону до целого числа и делится на общее количество участников Игры, выполнивших все условия для участия в определении в качестве получателя Поощрения 3. Остаток от деления этой операции, и является числом, сопоставимым с ID Участника Игры, используемого в игровой механике. Формула определения получателя Поощрения 3:  $winner = \text{ceil}(\text{sqrt}(\text{decHashPlayersCount}) * \text{sqrt}(\text{playersCount})) \% \text{playersCount}$ , где  $\text{playersCount}$  - общее количество участников определения в качестве получателя Поощрения,  $\text{hashPlayersCount}$  - хеш SHA1 от общего количества участников определения в качестве получателя Поощрения,  $\text{decHashPlayersCount}$  - хеш приведенный в десятиричную систему,  $winner$  - порядковый индекс победителя (от 0 до  $\text{playersCount} - 1$ );  $\text{ceil}$  — округление вверх до ближайшего целого,  $\text{sqrt}$  - квадратный корень,  $\%$  - остаток от деления. Для выбора нескольких победителей берется  $\text{playersCount} - n$ . Для первого победителя  $n = 0$ , для второго  $n = 1$  и для каждого следующего  $+1$ .

**Дата объявления Участника получившего право на Поощрение 3:** 10.04.2020

Участник, получивший право на Поощрение 3 информируется с помощью sms-сообщения на номер мобильного телефона, указанного при регистрации в Клубной программе Спортмастер.

**Сроки, место и порядок получения Поощрения 3:** Пластиковая подарочная карта вручается победителю по Акту приема-передачи приза в срок до 30.04.2020.

4.3. Сроки действия Поощрений 1, Поощрений 2, Поощрений 3 могут различаться.

4.4. Выплата денежного эквивалента стоимости Поощрения либо его замена другим Поощрением не производится. Возврат и обмен Поощрения Организатором не производится.

4.5. Дополнительную информацию по ограничениям использования Поощрений Участник Игры обязуется уточнить у Организатора Игры.

4.6. Во время Игры Участник совершает игровые действия и получает за это игровую валюту (игровые монеты). Игровая валюта не является реальной и не может быть использована за пределами Игры.

4.7. Фонд Игры и перечень Поощрений может быть изменен по усмотрению Организатора Игры.

4.8. Условия активации полученных Поощрений Участники обязаны уточнять у Организатора Игры и на сайте [www.sportmaster.ru](http://www.sportmaster.ru).

4.9. Участники уведомляются, что доходы в виде полученных в ходе проведения Игры Поощрений могут облагаться налогами, исчисляемыми и уплачиваемыми Участниками Игры в соответствии с величиной налоговой базы, по налоговым ставкам, в порядке и сроки, которые предусмотрены законодательством Страны проведения Игры. Участники Игры самостоятельно уточняют условия налогообложения и при необходимости уплачивают налоги. К примеру, в Российской Федерации доходы в виде полученных Поощрений – товаров стоимостью более 4000 рублей облагаются налогом на доходы физических лиц (НДФЛ), исчисляемым и уплачиваемым Участниками Рекламной Игры самостоятельно по налоговой ставке 35%, так как у Организатора Игры – налогового агента отсутствует возможность удержать сумму НДФЛ; Поощрения в форме скидок налогом не облагаются.

## 5. Права и обязанности Участников и Организатора

5.1. Участник имеет право:

- принять участие в Игре в соответствии с настоящими Правилами;
- получать информацию о сроках и условиях проведения Игры;
- отказаться от участия в Игре.

5.2. Участник обязан:

- соблюдать все условия настоящих Правил.
- использовать современные устройства и стабильное Интернет-соединение, а также последние версии браузеров Safari, Firefox, Chrome, Opera для запуска Игры. Устройства, с которых запускается игра, должны соответствовать следующим минимальным требованиям:
  - Минимальная поддерживаемая версия устройства на iOS: 12.0.0.;
  - Поддерживаемые версии аппаратных устройств: 6, 6 plus и более новые версии устройств;
  - Минимальная поддерживаемая версия устройств на Android: 5.0.0. Поддерживаемые версии аппаратного устройства Android определяются следующими разрешениями: 480x800 (mdpi, и сходный), 720x1200 (hdpi) и 960x1600 (xhdpi);
  - Мобильные устройства: (а) Минимальный объем свободной оперативной памяти устройства: 2Гб;
- (б) Минимальная мощность процессора 2ГГц (2 ядра);

- Персональные компьютеры и ноутбуки: (а) Минимальный объем свободной оперативной памяти устройства: 4Гб; Минимальная мощность процессора 2ГГц (2 ядра). Обязательно наличие видео-ускорителя с поддержкой OpenGL версии не ниже 2.0.;

• уплачивать налоги и сборы, если такая обязанность возникает в результате участия в Игре / или получения Поощрения в соответствии с действующим законодательством.

5.3. Организатор Игры имеет право:

- требовать от Участника соблюдения настоящих Правил Игры;
- отказать любому лицу в р участии в Игре в случае нарушения Участником условий и Правил Игры;
- вносить изменения в Правила Игры в ходе её проведения. Все изменения вступают в силу с момента их опубликования в Мобильном приложении Спортмастер и на сайте [www.sportmaster.ru](http://www.sportmaster.ru);
- в случаях, предусмотренных законодательством РФ вправе предоставлять информацию об Участнике третьим лицам;
- отменить Игру, при этом уведомление Участников о ее отмене производится путём публикации соответствующего сообщения в Мобильном приложении Спортмастер и на сайте [www.sportmaster.ru](http://www.sportmaster.ru);
- в случае возникновения каких-либо обстоятельств, препятствующих проведению Игры (неполадки в сети Интернет, заражение вирусами, несанкционированным вмешательством иных лиц в работу сайтов), или иных, результатом которых стала невозможность дальнейшего проведения Игры, Организатор вправе временно приостановить или совсем прекратить проведение Игры;
- рассылать Участникам сообщения информационного и технического характера, связанные с Игрой, и рекламные сообщения; размещать рекламные и иные информационные материалы Организатора в сообщениях и уведомлениях, высылаемых, в том числе, посредством сетей электросвязи. Участник дает Организатору свое согласие на получение рекламной и иной информации Организатора, направляемой Организатором, в т.ч. посредством сетей электросвязи;
- не вступать в письменные переговоры либо иные контакты с Участниками, кроме случаев, предусмотренных настоящими Правилами, Российской Федерации, и при возникновении спорных ситуаций.
- на свое собственное усмотрение, в том числе с использованием автоматической системы анализа поведения Участников в игре и их блокировки, не объясняя Участникам причин и не вступая с ними в переписку, признать недействительными любые действия Участников Игры, а также запретить дальнейшее участие в Игре любому лицу, 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 есть сомнения в том, что предоставленная Участником при регистрации информация неверна, неполна, ошибочна или неточна;
  - Если Участник был уличен в мошенничестве, обмане, подкупе или финансовых махинациях, в том числе во множественных регистрациях, использовании динамических и прочих манипуляций в Игре, которые повлекли или могут повлечь за собой неблагоприятные последствия различного типа и степени как для Игры, так и его Участников;
  - Если Участник действует в нарушение настоящих Правил.

5.4. Организатор вправе изменять, корректировать сценарий Игры на свое усмотрение без предварительного предупреждения Участников.

5.5. Организатор не несет ответственности за переносы сроков и сбои в проведении Игры, а также другие изменения, вызванные обстоятельствами форс-мажора.

5.6. Организатор Игры не несет ответственности:

- за неисполнение (несвоевременное исполнение) Участниками своих обязанностей, предусмотренных настоящими Правилами;
- за неознакомление Участников с Правилами Игры;
- за невозможность участия Пользователей в игре из-за системных ошибок их устройств, их несоответствия минимальным требованиям к устройствам, с которых должна запускаться игра, отсутствия подключения к Интернету;
- за получение от Участников неполных и / или некорректных контактных и / или иных сведений, необходимых в целях проведения Игры;
- за неполучение от Участников писем, звонков, факсимильных и/или электронных сообщений, в том числе по вине почтовой службы, организаций связи, в результате технических проблем и/или мошенничества в сети Интернет и/или каналов связи, используемых при проведении Игры;
- за неисполнение либо ненадлежащее исполнение своих обязательств перед участниками Игры вследствие сбоев в телекоммуникационных и энергетических сетях, действий вредоносных программ, а также недобросовестных действий любых третьих лиц.

## 6. Иные условия Игры

- 6.1. По всем вопросам, касающимся Игры, Участники могут обращаться на электронный адрес Организатора [e-commerce@sportmaster.ru](mailto:e-commerce@sportmaster.ru), а по вопросам, связанным с технической поддержкой игровой механики в Игры, – на электронный адрес [support@hezzl.com](mailto:support@hezzl.com). Прием обращений Участников Игры и направление ответов на них осуществляется в рабочие дни с 09 часов 00 минут до 18 часов 00 минут. Срок обработки запроса 3 (Три) рабочих дня с момента получения электронного письма на указанный электронный адрес.
- 6.2. Ни одно из положений настоящих Правил не должно быть истолковано как ограничение прав или ухудшение положения участников Игры. Дополнительную информацию о порядке и условиях участия в Игре, а также информацию об Организаторе Игры, наличии Поощрений и их количестве можно узнать по электронной почте: [e-commerce@sportmaster.ru](mailto:e-commerce@sportmaster.ru).
- 6.3. Нарушение Участником Игры настоящих Правил или отказ от надлежащего выполнения настоящих Правил / или получения одного из предусмотренных Поощрений, либо отказ от получения Поощрения считается отказом Участника от участия в Игре и получения Поощрения, в этом случае такое лицо не имеет права на получение от Организатора Игры какой-либо компенсации в денежной и любой другой форме. Такие Поощрения признаются не востребованными и Организатор Игры вправе распорядиться ими по своему усмотрению.
- 6.4. Все действия, предусмотренные настоящими Правилами, должны быть совершены и фиксируются Организатором по времени с 00:00:00 по 23:59:59 МСК соответствующих календарных суток, входящих в установленный период, если отдельно не оговорено иное. Любое время, указанное в настоящих Правилах, необходимо рассматривать как время МСК.
- 6.5. Все Участники Игры самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в Игре (в том числе, без ограничений, расходы, связанные с доступом в Интернет и почтовой отправкой).
- 6.6. Любая и всякая помощь, оказанная третьим лицом Участнику Игры во время проведения Игры, не предоставляет третьему лицу никаких прав, связанных с участием в Игре, в том числе, права требовать от Организатора Игры предоставить права и/или выполнить обязательства.
- 6.7. Все спорные вопросы касаются данной Игры регулируются в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.
- 6.8. Данные Правила являются единственными официальными правилами участия в Игре. В случае возникновения ситуаций, допускающих неоднозначное толкование этих Правил, и / или вопросов, не урегулированных этими Правилами, окончательное решение о таком толковании и / или разъяснения принимается непосредственно и исключительно Организатором Игры.
- 6.9. Организатор не несет ответственности за недостоверность и несвоевременность предоставленной Участниками Игры информации, установленной настоящими Правилами, необходимой для получения Поощрения / Поощрений.
- 6.10. Несвоевременное прочтение Участниками Игры, ставшими победителями Игры, уведомлений о выигрыше Поощрения / предоставлении документов не является уважительной причиной для нарушения срока отправки Организатору необходимых документов и информации.
- 6.11. Организатор не отвечает за какие-либо последствия ошибок Участника Игры, включая (кроме всего прочего) понесенные им убытки.