

Regulamin Gry Miejskiej **"Poszukiwacze Bursztynowej Komnaty"**

A. Postanowienia ogólne.

1. Gra miejska "Poszukiwacze Bursztynowej Komnaty" (dalej „Gra Miejska”) organizowana jest przez eDialog Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi przy ul. Łagiewnickiej 121, kod 91-863 (dalej „Organizator”).
2. Fundatorami Nagród w Grze Miejskiej jest Grupa LOTOS S.A. oraz Fundacja LOTOS z siedzibami w Gdańsku przy ul. Elbląskiej 135, kod 80-718.
3. W Grze Miejskiej mogą brać udział osoby fizyczne, z wyłączeniem:
 - a) Pracowników Organizatora oraz stron umów cywilnoprawnych zawieranych przez Organizatora w związku z realizacją Gry Miejskiej;
 - b) osób, które brały udział w organizowaniu Gry Miejskiej po stronie Grupy LOTOS S.A. (Dyrektorów, Szefów i Pracowników Biura Sponsoringu, Wydarzeń i CSR, Biura Marketingu i Biura Komunikacji Zewnętrznej),
 - c) małżonka, osób spokrewnionych z małżonkiem, wstępnym, zstępnym, rodzeństwem, powinowatym w tej samej linii lub stopniu, osobą pozostającą w stosunku przysposobienia lub jej małżonkiem, a także osobą pozostającą we wspólnym pożyciu, osób, o których mowa w lit. a i b.
4. W grze uczestniczą zespoły lub indywidualni uczestnicy.
5. W celu uzyskania możliwości ubiegania się o Nagrody, uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z zasadami Gry Miejskiej określonymi w Regulaminie.
6. Udział w Grze Miejskiej jest bezpłatny.
7. Gra realizowana jest za pomocą aplikacji Tropiciel i udział w niej wiąże się z akceptacją regulaminu platformy Tropiciel.
8. Rejestracja do gry otwarta będzie od dnia 18.09.2020 r., godz. 12:00.
9. Informacja o przetwarzaniu danych uczestników konkursu zawarta jest w pkt. G niniejszego Regulaminu.

B. Czas trwania Gry miejskiej.

Rozgrywka będzie odbywać się od 26.09.2020 r. godz. 12:00 do 11.10.2020 r. godz. 18.00 na terenie Trójmiasta (Gdańsk, Sopot, Gdynia).

C. Komisja Gry Miejskiej.

Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry Miejskiej, a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do Gry Miejskiej oraz dokonania wyboru zwycięzców Gry Miejskiej, Organizator powoła Komisję Gry Miejskiej. W skład Komisji Gry Miejskiej wejdą osoby oddelegowane przez Organizatora.

D. Warunki uczestnictwa i przebieg Gry Miejskiej.

1. Tematem przewodnim Gry Miejskiej będzie historia poszukiwań Bursztynowej Komnaty. Zadaniem uczestników Gry Miejskiej będzie odnalezienie Bursztynowej Komnaty. W tym celu gracze muszą przejść całą trasę gry oraz wykonać wszystkie zadania. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry Miejskiej za pomocą aplikacji na platformie Tropiciel.
2. Gra Miejska przeznaczona jest dla wszystkich chętnych, którzy lubią dobrą zabawę i ruch na

świeżym powietrzu.

3. W imprezie mogą uczestniczyć osoby, których stan zdrowia to umożliwia.
4. Kapitan zespołu rejestruje zespół w aplikacji Tropiciel i w momencie rozpoczęcia rozgrywki wypełnia dane swoje oraz pozostałych uczestników zespołu.
5. Zespół może się składać z maksymalnie czterech osób. W każdym zespole musi znajdować się co najmniej jedna osoba pełnoletnia, posiadająca dowód tożsamości (dowód osobisty lub paszport), która staje się kapitanem zespołu. Jedna osoba może być członkiem tylko jednego zespołu. Organizator nie zezwala na obecność tej samej osoby w więcej niż jednym zespole lub łączenie gry jako indywidualny uczestnik z grą w zespole.
6. Indywidualny uczestnik (nie należący do żadnego zespołu) musi być osobą pełnoletnią.
7. Indywidualny uczestnik, kapitan i każdy z członków zespołu ma możliwość zgłoszenia swojego udziału jako reprezentant szkoły. Odpowiednie pole jest do wypełnienia w formularzu rejestrującym uczestnika po pobraniu aplikacji Tropiciel.
8. Rejestracja jest obowiązkowa, aby wziąć udział w grze.
9. Rejestrujący się indywidualni uczestnicy oraz zespoły wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celach związanych z przeprowadzeniem gry, przekazaniem wyników oraz nagród.
10. Zespoły oraz indywidualni uczestnicy mają dostęp i możliwość do zmiany danych osobowych poprzez kontakt z Operatorem platformy Tropiciel.
11. W przypadku dokonywania przez uczestnika nadużyć, jego konto będzie przez Organizatora usunięte. Przez nadużycie rozumie się w szczególności rejestrację kilku zespołów przez tę samą osobą, dołączanie do kilku zespołów przez tę samą osobę, opublikowanie rozwiązań zagadek z mechanizmu Gry w przestrzeni publicznej. Organizator gry miejskiej będzie decydował o uznaniu incydentu za nadużycie.
12. Gracze mogą wykonywać zadania w terminie wyznaczonym przez Organizatora za pośrednictwem aplikacji Tropiciel.
13. Treść zadań udostępniana jest w aplikacji. Zadania należy wykonywać w punktach kontrolnych - miejscach w przestrzeni miejskiej wskazanych w trakcie rozgrywki.
14. Punkt kontrolny może być dodatkowo oznaczony kodem zadania. Dostęp do zadania jest możliwy po zeskanowaniu kodu. Zabrania się przykrywania, dewastowania, niszczenia, usuwania, zamalowywania kodów, oznaczających punkty kontrolne. Każdy zespół jest zobowiązany zgłaszać wszelkie braki i zniszczenia kodów Operatorowi platformy.
15. Kolejność i liczba wykonanych zadań jest podana w aplikacji Tropiciel.
16. Za wykonanie zadania w punkcie kontrolnym zespół otrzymuje odpowiednią liczbę punktów.
17. Zespoły wykonują zadania na własną odpowiedzialność z zachowaniem ogólnych zasad bezpieczeństwa i higieny oraz obostrzeń sanitarno-epidemiologicznych.
18. Wygrywa zespół, który zdobędzie procentowo najwięcej punktów z maksymalnej puli (ustalonej najpóźniej na dzień przed rozpoczęciem Gry) oraz odwiedzi wszystkie punkty kontrolne w jak najkrótszym czasie. Kryteria będą brane pod uwagę w następującej kolejności: odwiedzenie punktów kontrolnych, liczba punktów, czas. W przypadku graczy z takim samym wynikiem punktowym decydującym kryterium będzie najkrótszy czas ukończenia gry.
19. Przez czas ukończenia gry Organizator rozumie tzw. czas netto, czyli od sprawdzenia poprawności lokacji GPS w punkcie 2 Gry: Teatr Muzyczny w Gdyni do zakończenia Gry.
20. Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami celem przekazania nagród.
21. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze Miejskiej pod opieką rodziców bądź ich prawnego opiekuna.
22. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry Miejskiej lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym

momencie Gry Miejskiej Organizator ma prawo wykluczenia ich z Gry Miejskiej. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

23. Poprzez zgłoszenie do udziału w Grze Miejskiej (rejestracja w aplikacji Tropiciel) członkowie zespołu (uczestnicy) wyrażają zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze Miejskiej na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry Miejskiej – informacje o celu przetwarzania oraz podstawie znajdują się w pkt. G niniejszego regulaminu.

E. Nagrody.

1. Nagrodami w Grze Miejskiej są:

- a. za zajęcie pierwszych 3 miejsc zespół otrzyma dla każdego członka zestaw składający się z: słuchawek JBL, głośnika przenośnego JBL, ręcznika szybkoschnącego, pamiątkowego kubka, biletów do Opery Bałtyckiej oraz zestawu gadżetów Teatru Muzycznego. Dodatkowo zależnie od możliwości organizacyjnych członkowie zespołów będą mogli skorzystać z przejażdżki samochodem rajdowym Subaru Impreza STI R4, którym Kajetan Kajetanowicz zdobył 3 z 4 tytułów Mistrza Polski w rajdach samochodowych. Przejazd odbędzie się w towarzystwie członka ekipy LOTOS Rally Team we wcześniej ustalonym dniu, godzinie oraz miejscu. Przejazd uczestnika odbędzie się na prawym fotelu (niewyczynowy, niesportowy, rekreacyjny). Minimalny wiek uczestnika przejażdżki to 12 lat przy minimalnym wzroście 150 cm. Warunkiem obligatoryjnym są jednocześnie: obecność na miejscu realizacji przejazdu oraz zgoda opiekuna prawnego (o ile uczestnik przejazdu w dniu odbywania przejazdu podlega opiekunowi prawnemu). Organizator zastrzega sobie możliwość anulowania przejażdżki autem z przyczyn niezależnych od Organizatora.
- b. za zajęcie miejsc 4-23 zespół otrzyma zestaw upominkowy z gadżetami marki LOTOS, w skład którego wchodzi: ręcznik szybkoschnący, pamiątkowy kubek, rozgałęźnik USB, worek wodoszczelny,
- c. dla pierwszego 1 000 uczestników nagroda niespodzianka do odbioru w jednym z punktów kontrolnych.

Organizator zastrzega sobie prawo zmiany poszczególnych nagród.

Przejazd i nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na jakikolwiek ekwiwalent pieniężny. Uprawnienie do nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią.

2. Organizator opublikuje wyniki na stronie internetowej Gry Miejskiej (<https://www.geotropiciel.pl/trasa/poszukiwacze-bursztynowej-komnaty/>) w dniu 14.10.2020 r.
3. Po zakończeniu Gry Organizator zliczy zgłoszenia uczestników w zespołach, które ukończyły grę i zsumuje ilość reprezentantów szkoły z obszaru Trójmiasta oraz okolic zgłoszonych zgodnie z pkt. 4 regulaminu (A). Szkoła, która zgromadzi najwięcej reprezentantów, którzy ukończyli Grę, zostanie ogłoszona zwycięzcą rywalizacji szkół.
4. Ponadto przez definicję szkoły należy rozumieć placówkę oświatową publiczną lub niepubliczną tj.: przedszkola, szkoły podstawowe, szkoły ponadpodstawowe, licea ogólnokształcące, licea profilowane, technika, branżowe szkoły I stopnia, branżowe szkoły II stopnia, uzupełniające licea ogólnokształcące, technika uzupełniająca, szkoły policealne, szkoły specjalne przysposabiające do pracy, wyłączając uczelnie wyższe.
5. Organizator prześle wyniki rywalizacji szkół, w szczególności nazwę zwycięskiej placówki, Fundacji LOTOS.

6. Fundacja LOTOS jest fundatorem nagrody dla zwycięskiej szkoły w kwocie 20.000,00 zł (z przeznaczeniem na działalność naukową i oświatową szkoły – placówka winna jasno sformułować cel wydatkowania środków). Warunkiem obligatoryjnym wypłacenia środków zwycięskiej szkole jest zawarcie umowy darowizny z Fundacją LOTOS przez osoby upoważnione do reprezentacji danej szkoły w terminie 30 dni kalendarzowych od uzyskania informacji o wygranej. Fundatorem pozostałych nagród jest Grupa LOTOS S.A.
7. Jeśli któraś ze szkół zdobędzie ten sam wynik – środki pieniężne zostaną odpowiednio podzielone na liczbę zwycięskich szkół.
8. Jeśli zwycięska szkoła nie spełni któregokolwiek z warunków, opisanych w pkt. 6, nagroda zostanie przyznana kolejnej szkole zgodnie z uzyskanym wynikiem.
9. Dodatkowo Organizator zapewnia możliwość (do ostatecznej decyzji przez władze zwycięskiej szkoły) organizacji spotkania w zwycięskiej szkole (lub w innym ustalonym wcześniej miejscu) z Olimpijczykami wspieranymi przez Grupę LOTOS S.A. Termin zostanie ustalony indywidualnie z przedstawicielami szkoły. Ponadto Organizator zapewnia możliwość organizacji w zwycięskiej szkole treningu z byłym selekcionerem reprezentacji Polski – Pawłem Janasem. Termin zostanie ustalony indywidualnie z przedstawicielami szkoły. Odbiór nagród możliwy jest w miejscu i terminie wyznaczonym przez Organizatora lub za pomocą przesyłki kurierskiej. Nagrody może odebrać tylko kapitan zespołu, przedstawiając dowód tożsamości. Nagrody zostaną wydane, jeżeli dane osobowe na przedstawionym przez kapitana dowodzie tożsamości będą zgadzały się z danymi podanymi w aplikacji.
10. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu. Regulamin wchodzi w życie w dniu 18.09.2020 r.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian niniejszego Regulaminu, a także odwołania gry, w każdym czasie bez podania przyczyny, z tym zastrzeżeniem, że zmiana Regulaminu lub odwołanie gry nie mogą naruszać praw Uczestników nabytych do dnia zmiany Regulaminu lub odwołania gry. Zmiany Regulaminu wchodzi w życie ze skutkiem natychmiastowym w momencie publikacji.
12. Jakikolwiek roszczenia uczestników Gry Miejskiej z tytułu nieotrzymania nagród, które nie zostały im przyznane, są wykluczone.

F. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora i na stronie internetowej <https://www.geotropiciel.pl/trasa/poszukiwacze-bursztynowej-komnaty/>
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry Miejskiej, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Wszelkie reklamacje w związku z Grą Miejską należy zgłaszać do Organizatora na jego adres na piśmie wraz z opisem reklamacji i jej szczegółowym uzasadnieniem w terminie nie dłuższym niż 7 (słownie: siedmiu) dni od daty zaistnienia podstawy reklamacji, pod rygorem wygaśnięcia jakichkolwiek roszczeń takiego Uczestnika w związku z jego udziałem w Grze Miejskiej, a w każdym razie nie później niż w terminie 7 (słownie: siedmiu) dni od dnia zakończenia Gry Miejskiej, albo w terminie 7 (słownie: siedmiu) dni od dnia otrzymania odpowiedzi na reklamację, jeżeli została ona zgłoszona w terminie. Reklamacje związane z Grą Miejską rozstrzyga Komisja Gry Miejskiej. Reklamacja winna być przesłana listem poleconym na adres: ul. Łagiewnicka 121, kod 91-863, Łódź z dopiskiem „Reklamacja w sprawie Gry Miejskiej”.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.
5. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Zwycięzca Gry Miejskiej spełnia warunki określone w Regulaminie Gry Miejskiej. W tym celu może żądać od Uczestnika złożenia określonych

oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Może również postawić wymóg obecności pod numerem kontaktowym w ustalonym czasie. Niespełnienie warunków Gry Miejskiej lub wynikających z przepisów prawa lub odmowa spełnienia powyższych żądań powoduje wykluczenie danego Uczestnika z Gry Miejskiej z jednoczesnym wygaśnięciem prawa do Nagrody i jakichkolwiek innych roszczeń w stosunku do Organizatora, jak również uprawnia Organizatora do odmowy przyznania lub wydania Nagrody.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skuteczność realizacji połączeń telefonicznych.
7. Zgłaszając udział w Grze Miejskiej i biorąc w niej udział, Uczestnik Gry Miejskiej, lub jego rodzic bądź opiekun prawny w przypadku osób małoletnich, podporządkowuje się postanowieniom Regulaminu Gry Miejskiej i wyraża zgodę na jej treść.

G. Przetwarzanie danych osobowych uczestników gry miejskiej.

1. W ramach gry miejskiej stosuje się regulacje Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) – dalej: „Rozporządzenie”.
2. Administratorem danych osobowych jest Operator platformy Tropiciel – eDialog Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi, przy ul. Łagiewnickiej 121. Wyznaczyliśmy Inspektora Ochrony Danych w osobie Piotra Meca, z którym uczestnicy mogą się skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez mail piotr.mec@edialog.pl, telefon: +48533033183 lub pisząc na adres naszej siedziby, wskazany w punkcie I z dopiskiem „Inspektor Ochrony Danych Osobowych”.
3. Uczestnicy podają dane dobrowolnie oraz mają prawo dostępu do nich i ich poprawiania, z zastrzeżeniem, że odmowa podania danych może uniemożliwić wydanie oraz realizację Nagród.
4. Dane osobowe Uczestników będziemy przetwarzali w celu:
 1. przeprowadzenia gry miejskiej
 2. udzielania przewidzianej Regulaminem gry miejskiej Nagrody na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia – przez okres niezbędny dla realizacji gry miejskiej oraz udzielania Nagrody lub do czasu wycofania zgody.
5. W związku z przetwarzaniem Państwa danych osobowych, przysługują Państwu następujące prawa:
 - a) prawo dostępu do danych osobowych,
 - b) prawo do sprostowania danych,
 - c) prawo do usunięcia danych,
 - d) prawo do ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
 - e) prawo do przeniesienia danych,
 - f) prawo do wniesienia sprzeciwu,
 - g) prawo do cofnięcia zgody
6. Dane po ich wykorzystaniu dla organizacji lub prowadzenia Gry Miejskiej, wydania i dokonania rozliczenia Nagród zostaną niezwłocznie usunięte.
7. Dane osobowe nie będą przekazane poza Europejski Obszar Gospodarczy.