

Regulamin konkursu “Odkrywaj, zwiedzaj”

§ 1 **Informacje ogólne**

1. Organizatorem konkursu jest Kwidzyńskie Stowarzyszenie Oświatowe z siedzibą w Kwidzynie, ul. Józefa Hallera 5, 82-500, wpisana do rejestru przedsiębiorców pod numerem KRS: **0000311771** zwanego dalej „**Organizatorem**”.
2. Dostawcą platformy gamifikacyjnej jest Scalac Sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku ul. Gen. Bora Komorowskiego 19B, 80-377 Gdańsk, Nr KRS: 0000493511, Nr REGON: 222015231, Nr NIP: 5842734834.

§ 2 **Zasady ogólne konkursu**

1. W konkursie może wziąć udział każda osoba, z uwzględnieniem ust. 2 poniżej.
2. Wymogiem wzięcia udziału w konkursie jest łączne spełnienie następujących warunków:
 - 1) kapitan drużyny, która może liczyć od 1 do 4 osób, musi być osobą pełnoletnią, podczas gdy pozostałe osoby w jego drużynie nie muszą być pełnoletnie (w przypadku drużyny jednoosobowej kapitan drużyny jest traktowany jako uczestnik; w przypadku drużyny 2-4 osobowej, uczestnikiem jest ta drużyna);
 - 2) posiadanie telefonu komórkowego z systemem operacyjnym Android w wersji 4.3 lub wyższej albo z systemem operacyjnym iOS w wersji 8.0 lub wyższej oraz dostępem do sieci Internet i low energy bluetooth;
 - 3) pobranie bezpłatnej aplikacji mobilnej pod nazwą Huntly ze sklepu AppStore lub Google Play, dokonanie rejestracji w aplikacji Huntly poprzez zalogowanie się za pomocą adresu email lub poprzez konto na portalu Facebook.com oraz wypełnienie kwestionariusza;
 - 4) dokonanie rejestracji w aplikacji Huntly, o której mowa w pkt 3 powyżej, oznacza automatyczną akceptację niniejszego regulaminu.
3. Przystępując do konkursu i akceptując niniejszy regulamin uczestnik wyraża także zgodę na przetwarzanie przez Organizatora konkursu podanych przez niego danych osobowych, a w przypadku gdy w skład drużyny wchodzi więcej niż jedna osoba, zgoda wyrażana jest w imieniu wszystkich tych osób. Dane będą przetwarzane w celu przygotowania konkursu, jego przeprowadzenia oraz w związku z wydaniem nagrody.
4. Przed rozpoczęciem działań w ramach konkursu uczestnik powinien zapoznać się z wprowadzeniem (instruktażem), który automatycznie wyświetli się po zarejestrowaniu do konkursu.

§ 3

Przebieg konkursu oraz zasady przyznawania nagród

1. Czas trwania Gry:
 - a) Główna rywalizacja rozpocznie się **26 maja 2017 roku (piątek)** o godzinie 09:00, a zakończy się o godzinie 11:45. Kapitanowie drużyn (nauczyciele) będą mogli pobrać aplikację już 24 maja (środa) i wykonać pierwsze zadanie - stworzyć własną drużynę.
 - b) **Finał Gry** będzie miał miejsce około godziny **12:00** na Terenach Rekreacyjno-Sportowych „Miłosna” przy ulicy ul. **Miłosnej 18**, 82-500 Kwidzyn
 - c) Konkurs polega na znalezieniu na mapie punktów, dotarcia do nich i rozwiązania zadań, za które uczestnicy otrzymają punkty.
2. Uczestnicy, którzy zdobędą najwięcej punktów w konkursie i zajmą I, II lub III miejsce, otrzymają następujące nagrody:

I miejsce: Tablet Lenovo IDEATAB2 A7-10F 7”HD 1GB/8GB/WIFI/Android 4,4

II miejsce: MP3 INTENSO 8GB VIDEO SCOOTER + słuchawki

III miejsce: Słuchawki PHILIPS SHL306WT

Organizator konkursu przewiduje także nagrody gwarantowane dla uczestników konkursu.

3. W przypadku gdy kilku uczestników uzyska taką samą liczbę punktów o wygranej zadecyduje poprawna odpowiedź oraz czas wykonania zadania.
4. Lista zwycięzców konkursu zostanie opublikowana po zakończeniu Konkursu około godziny **12:00** na Terenach Rekreacyjno-Sportowych „Miłosna” przy ulicy ul. **Miłosna 18**, 82-500 Kwidzyn
5. Za przekazanie nagrody zwycięzcom odpowiedzialny jest Organizator konkursu. Nagrody nieodebrane w dniu konkursu przechodzą na rzecz Organizatora konkursu, który ma możliwość dowolnego dysponowania tą nagrodą (nagrodami), a danemu uczestnikowi, który nie odebrał nagrody nie przysługują z powyższego tytułu żadne roszczenia.
6. Podmiot, o którym mowa w § 1 ust. 2, nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub krzywdę niemajątkową poniesioną przez uczestnika w wyniku wzięcia udziału w konkursie, jego wynikiem lub w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
7. Podmiot, o którym mowa w § 1 ust. 2, nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez uczestnika.
8. Nie ma możliwości wymiany nagrody na ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy.

§ 4

Prawo do wykorzystania wizerunku

1. Organizator ma prawo do nieodpłatnego wykorzystania utrwalonego w formie fotografii lub w formie zapisu audio-video, wizerunku uczestnika, na co uczestnik wyraża zgodę; w przypadku gdy w skład drużyny wchodzi więcej niż jedna osoba, zgoda wyrażana jest w imieniu wszystkich tych osób. Uczestnik, w powyższym rozumieniu, udziela Organizatorowi nieodpłatnej licencji na wykorzystanie utrwalonego wizerunku na następujących polach eksploatacji:

- a) utrwalanie i zwielokrotnienie jakąkolwiek znaną techniką oraz rozpowszechnianie w dowolnej formie;
- b) udostępnianie sponsorom oraz oficjalnym partnerom konkursu egzemplarza lub kopii, na której utrwalono wizerunek, w celu wykorzystania do promocji sponsora lub oficjalnego partnera w kontekście jego udziału w imprezie konkursu;
- c) wprowadzenie do pamięci komputera i/lub do sieci multimedialnej i/lub sieci Internet;
- d) zwielokrotnianie poprzez zapis utrwalonego wizerunku na dowolnych nośnikach i materiałach;
- e) publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- f) zamieszczanie i publikowanie w prasie, na stronach internetowych, plakatach i billboardach, serwisach społecznościowych, forach oraz innych nośnikach i materiałach o charakterze informacyjnym, promocyjnym lub marketingowym itp. itd. (gazetki, ulotki, itp.)
- g) emitowanie w przekazach telewizyjnych i radiowych.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do udzielenia sublicencji na wykorzystanie utrwalonego wizerunku uczestnika podmiotowi określonemu w § 1 ust. 2, oficjalnym partnerom, oraz sponsorom Konkursu.

3. Uczestnik wyraża zgodę na publikację nazwy drużyny w aplikacji Huntly.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. Regulamin konkursu dostępny jest na stronie <http://www.eyca.pl/gramiejska> oraz w aplikacji Huntly.
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do odwołania konkursu w każdym czasie.
3. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu w każdym momencie, ze skutkiem z momentem zmiany.
4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie rozstrzygać będzie Organizator konkursu, o którym mowa w § 1 ust. 1 powyżej .
5. Organizator ma prawo żądać złożenia przez każdego z Uczestników, ich opiekunów faktycznych i/lub prawnych lub innych podmiotów, których dotyczy Konkurs lub postanowienia niniejszego Regulaminu - stosownych oświadczeń niezbędnych dla zapewnienia prawidłowego przebiegu Konkursu.

6. Zgodnie z art. 24 ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych Organizator informuje, iż:

1) administratorem danych osobowych osób uczestniczących w konkursie jest Kwidzyńskie Stowarzyszenie Oświatowe. z siedzibą w Kwidzynie, ul. Józefa Hallera 5, 82-500, wpisana do rejestru przedsiębiorców pod numerem KRS: **0000311771**

2) dane osobowe osób uczestniczących w konkursie przetwarzane będą w celu przygotowania konkursu, jego przeprowadzenia oraz w związku z wydaniem nagrody i mogą być udostępniane podmiotom współpracującym z Organizatorem przy organizacji i przeprowadzeniu konkursu,

3) osoby uczestniczące w konkursie posiadają prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania,

4) podanie Organizatorowi danych osobowych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do przystąpienia do konkursu, uczestnictwa w nim oraz ewentualnego odebrania nagrody.