

Regulamin konkursu pod nazwą „Gra Plenerowa Śladami Plentego - Skarb Wyspy Sobieszewskiej”

1. Postanowienia ogólne

1.1. Regulamin

1. Konkurs jest organizowany na zasadach określonych niniejszym Regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.
2. Konkurs prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

1.2. Organizator

Organizatorem Konkursu jest Gmina Miasta Gdańska z siedzibą w Gdańsku, ul. Nowe Ogrody 8/12, 80-803 Gdańsk.

1.3. Opis konkursu

Konkurs polega na pobraniu na urządzenie mobilne aplikacji "Questy VisitGdansk", wybraniu języka polskiego i gry pod nazwą „Gra Plenerowa Śladami Plentego - Skarb Wyspy Sobieszewskiej” oraz przejściu trasy z urządzeniem mobilnym. Chcąc przebyć drogę gry questingowej należy rozpocząć od pierwszego etapu i udać się na miejsce startu, który znajduje się przy pensjonacie Stara Wędzarnia na ulicy Nadwiślańskiej 79, 80-680 Gdańsk. Podążając za wskazówkami ujętymi w wierszowanych instrukcjach, Uczestnik powinien przemieszczać się do kolejnych punktów trasy, rozwiązując zagadki zawarte w aplikacji i w efekcie dotrzeć do mety (ukończenie questu). Na mecie Uczestnik otrzyma informację o liczbie zdobytych punktów, czasie i miejscu w rankingu. Urządzenie mobilne musi posiadać połączenie z Internetem oraz GPS. Uczestnik pomiędzy poszczególnymi etapami może poruszać się pieszo lub dowolnym środkiem transportu. Warunkiem otrzymania nagrody jest ukończenie „Gry Plenerowej Śladami Plentego - Skarb Wyspy Sobieszewskiej”.

2. Zasady konkursu

2.1. Uczestnicy

1. Konkurs adresowany jest do wszystkich osób, które wezmą udział w „Grze Plenerowej Śladami Plentego - Skarb Wyspy Sobieszewskiej”.
2. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. W Konkursie może wziąć udział każda osoba fizyczna, będąca obywatelem Unii Europejskiej.
4. Każda szkoła zarówno publiczna jak i niepubliczna może dobrowolnie wziąć udział w konkursie międzyszkolnym, **tworząc drużynę w zgodzie** z informacją wysłaną przez Organizatora w dniu 18.09.2018 r.
5. Tworząc drużynę szkoła, udostępnia Uczestnikom swój unikalny kod. Uczestnik gry będzie zbierał punkty dla siebie, a jeżeli przypisze się do szkoły, będzie zbierał punkty zarówno dla siebie jak i dla szkoły. Chcąc zbierać punkty dla szkoły, Uczestnik musi wpisać kod szkoły w aplikacji.
6. Uczestnik może zapraszać do przypisania się do swojej szkoły osoby, które nie są jej uczniami.
7. Z udziału w Konkursie wyłączeni są pracownicy Organizatora oraz ich małżonkowie, powinowaci w linii prostej pierwszego stopnia, krewni w linii prostej i bocznej do drugiego stopnia.
8. W odniesieniu do osoby niemającej pełnej zdolności do czynności prawnych (w tym niepełnoletniej) dodatkowym warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest podpisanie przez jej przedstawiciela prawnego (w tym rodzica/opiekuna), opiekuna prawnego lub inną uprawnioną osobę oświadczenia o wyrażeniu zgody na uczestniczenie w Konkursie i złożonej w imieniu tej osoby deklaracji, że:
 - zapoznał się i akceptuje warunki Regulaminu Konkursu,
 - wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w celach przeprowadzenia konkursu przez Organizatora.

2.2. Warunki konkursu

1. Konkurs „Gra Plenerowa Śladami Plentego - Skarb Wyspy Sobieszewskiej” odbywać się będzie od 18 września 2018 r. do dnia 30 listopada 2018 r.
2. Wszyscy Uczestnicy, którzy przejdą grę wezmą udział w losowaniu 40 nagród. Wyniki losowania zostaną opublikowane do dnia 6 grudnia 2018 r. na stronie <https://visitgdansk.com/questy> poprzez publikację unikalnych kodów Uczestnika nadawanych przez aplikację.
3. Nagrody zostaną przekazane podczas uroczystej Gali zorganizowanej dla szkół i 40 wylosowanych Uczestników, która odbędzie się w Gdańsku do 15 grudnia 2018 r. Dokładną datę opublikuje Organizator do dnia 6 grudnia 2018 r. na stronie <https://visitgdansk.com/questy>.
4. Podstawą przyznania nagrody indywidualnej jest:
 - a) zaprezentowanie widoku aplikacji przedstawiającej ukończenie questu (tzw. certyfikat) wraz z unikalnym kodem Uczestnika nadawanym przez aplikację przy instalacji aplikacji. Należy pamiętać, że specjalny kod jest przypisany do urządzenia mobilnego, które w okresie trwania Konkursu, nie może zostać przywrócone do ustawień fabrycznych,
 - b) przekazanie danych osobowych i podpisanie zgody na ich przetwarzanie w celach realizacji konkursu,
 - c) przedstawienie zgody, o której mowa w punkcie 2.1. ust. 4 (o ile taka jest wymagana),
 - d) osobiste zgłoszenie się po odbiór nagrody podczas uroczystej Gali, o której mowa w punkcie 2.2 ust.3,
 - e) w przypadku kiedy Uczestnik nie będzie mógł wziąć udziału w Gali, nagrody będzie mógł odebrać w miejscu i czasie wskazanym przez Organizatora na stronie <https://visitgdansk.com/questy>.
5. Uczestnicy, którzy nie ukończyli 18 roku życia, aby otrzymać nagrodę muszą pojawić się wraz z opiekunem.

2.3. Nagrody

1. Osoby wymienione w punkcie 2.2 ust. 2 otrzymają **bon do sklepu Decathlon o wartości 100 zł** na Gali rozdania nagród (lub w miejscu wskazanym przez Organizatora w przypadku braku możliwości uczestniczenia w Gali).
2. Trzy drużyny szkolne, które zbiorą najwięcej punktów liczonych wg zasad, opisanych w punkcie 2.4. otrzymają nagrodę:
 - a) **Szkoła, która zajmie 1 miejsce otrzyma 8 000 zł w bonach do sklepu Decathlon,**
 - b) **Szkoła, która zajmie 2 miejsce otrzyma 5 000 zł w bonach do sklepu Decathlon,**
 - c) **Szkoła, która zajmie 3 miejsce otrzyma 3 000 zł w bonach do sklepu Decathlon.**
3. Szkoły będą mogły odebrać nagrody na gali rozdania nagród po wcześniejszym wskazaniu przedstawiciela szkoły.
4. Laureatom nie przysługują roszczenia do zastrzegania szczególnych właściwości nagród, wymiany na ich równowartość pieniężną ani przekazania osobom trzecim ani o zamianę przyznanej nagrody na inną nagrodę. Jakikolwiek roszczenia laureatów biorących udział w Konkursie z tytułu nieotrzymania Nagród, które nie zostały im przyznane, są wyłączone.
5. Szkoły rejestrując się do konkursu akceptują regulamin oraz przepisy dotyczące podatku dochodowego od osób prawnych.

2.4. Metoda liczenia punktów dla szkół

1. Wynikiem punktacji szkoły jest stosunek liczby punktów do liczby uczniów w danej szkole, zgodnie ze wzorem: x/y , gdzie x - liczba punktów zebranych przez szkołę, y – liczba uczniów w danej szkole.

3. Dane osobowe

1. Aplikacja nie pobiera żadnych danych poza numerem nadanym każdemu z uczestników w trakcie instalacji aplikacji, oraz ilością punktów zebranych przez Uczestnika, gdy ten ukończy grę.
2. Administratorem danych osobowych zebranych podczas niniejszego konkursu jest organizator

zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w celach przeprowadzenia konkursu.

3. Dobrowolne przekazanie danych osobowych dotyczy tylko indywidualnych zwycięzców gry, którzy zgłoszą się po nagrodę, lub zostaną wylosowani.

4. Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - a) zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie Konkursu, których nie był w stanie przewidzieć, lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych w tym siły wyższej,
 - b) za zachowanie podmiotów prowadzących usługi poczty oraz operatorów sieci internetowych i wyniki z nich ewentualne opóźnienia bądź nieprawidłowości w przebiegu Konkursu.
2. Odpowiedzialność Organizatora w stosunku do każdego z Uczestników jest ograniczona do wartości szkody rzeczywistej, nie większej jednak niż równowartości nagrody wskazanej w Regulaminie.
3. Organizator uprawniony jest zmienić postanowienia niniejszego Regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizowanie Konkursu, w szczególności w każdym czasie może Konkurs przedłużyć, skrócić bądź przerwać.
4. Organizator może w każdym terminie unieważnić Konkurs i nie rozstrzygnąć go bez podania przyczyn.