

## **Regulamin Gry Miejskiej**

### **"Znajdź Swój Rytm"**

#### **A. Postanowienia ogólne.**

1. Gra Miejska "Znajdź Swój Rytm" (dalej „Gra”) organizowana jest przez APLAN MEDIA Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi przy ul. Wróblewskiego 18, kod 93-578 na zlecenie Województwa Śląskiego w ramach realizacji kampanii, mającej na celu podkreślenie i wzmocnienie wizerunku Województwa Śląskiego jako atrakcyjnego regionu dla jego obecnych i przyszłych mieszkańców (dot. postępowania nr ZP-ZN.272.3.7.2023.BF) (dalej „Organizator”).
2. Fundatorem Nagród w Grze jest APLAN MEDIA Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi przy ul. Wróblewskiego 18, 93-578 Łódź.
3. W Grze mogą brać udział osoby fizyczne, z wyłączeniem:
  - a) pracowników Organizatora oraz stron umów cywilnoprawnych zawieranych przez Organizatora w związku z realizacją Gry;
  - b) pracowników Województwa Śląskiego, zaangażowanych w realizację kampanii dot. postępowania nr ZP-ZN.272.3.7.2023.BF,
4. W Grze mogą wziąć udział indywidualni uczestnicy.
5. W celu uzyskania możliwości ubiegania się o nagrodę, uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z zasadami Gry Miejskiej określonymi w niniejszym Regulaminie.
6. Udział w Grze jest dobrowolny i bezpłatny.
7. Gra realizowana jest za pomocą aplikacji Tropiciel.
8. Udział w Grze wiąże się z pobraniem i instalacją na swoim smartfonie aplikacji Tropiciel oraz z akceptacją polityki prywatności aplikacji Tropiciel. Aplikację można pobrać z Google Play oraz Apple AppStore.
9. Rejestracja do Gry otwarta będzie od dnia 08.11.2023 r., godz. 15:00.
10. Informacja o przetwarzaniu danych uczestników Gry zawarta jest w pkt. G niniejszego Regulaminu.

#### **B. Czas trwania Gry Miejskiej.**

Rozgrywka będzie odbywać się od 08.11.2023 r. godz. 15:00 do 26.11.2023 r. godz. 18:00 na terenie subregionu centralnego województwa śląskiego.

#### **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 dwie osoby oddelegowane przez Organizatora.

#### **D. Warunki uczestnictwa i przebieg Gry Miejskiej.**

1. Celem gry jest odwiedzenie czterech miejsc znajdujących się na terenie subregionu centralnego województwa śląskiego i wykonanie zadań zgodnie ze wskazówkami, pojawiającymi się w aplikacji Tropiciel.
2. Gra Miejska przeznaczona jest dla wszystkich chętnych, którzy lubią dobrą zabawę i

- ruch na świeżym powietrzu.
3. W Grze mogą uczestniczyć osoby, których stan zdrowia to umożliwia.
  4. Gracz może przystąpić do gry w każdym momencie jej trwania.
  5. Warunkiem ukończenia gry jest odwiedzenie wszystkich czterech miejsc i wykonanie wszystkich zadań.
  6. Gra Miejska będzie trwać około 3 tygodnie i ma 4 etapy. Każdy etap związany jest z jedną lokalizacją. Informacje dotyczące miejsca, do którego ma dotrzeć gracz będą dostępne w aplikacji Tropiciel. Gracz będzie mógł skorzystać z funkcji „Pokaż, jak dotrzeć” i za pośrednictwem wyznaczonej trasy udać się do wskazanej lokalizacji. Ilość punktów będzie uzależniona od tego jak szybko gracz odgadnie miejsce od momentu pojawienia się wskazówek.
  7. Po dotarciu na miejsce uczestnik Gry musi potwierdzić swoją obecność w aplikacji.
  8. Po potwierdzeniu swojej obecności na ekranie pojawi się zadanie w formie quizu, sprawdzające wiedzę gracza o danej lokalizacji. Wybór właściwej odpowiedzi powoduje zdobycie punktów, które będą się zliczać w ciągu gry. Quiz nawiązywać będzie do wcześniej prezentowanych w aplikacji informacji/ciekawostek o danej lokalizacji. Liczba punktów będzie uzależniona od tego jak szybko zostanie zaznaczona prawidłowa odpowiedź. Wykonanie zadania w formie quizu kończy dany etap gry.
  9. Zadaniem kończącym Grę będzie ułożenie puzzli jakie pojawią się w aplikacji po zakończeniu czwartego etapu gry. Cztery odnalezione przez gracza fragmenty fotografii będą pomocne przy ułożeniu 9 elementowych puzzli, których ułożenie kończy grę. Punktowany będzie czas ułożenia puzzli.
  10. 20 osób z największą liczbą punktów zostanie nagrodzonych. W przypadku graczy z takim samym wynikiem punktowym decydującym kryterium będzie najkrótszy czas ukończenia gry.
  11. Uczestnik musi być osobą pełnoletnią.
  12. Rejestracja jest obowiązkowa, aby wziąć udział w grze.
  13. Rejestrujący się indywidualni uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celach związanych z przeprowadzeniem gry, przekazaniem wyników oraz nagród.
  14. Uczestnicy mają dostęp i możliwość do zmiany danych osobowych poprzez kontakt z Operatorem platformy Tropiciel.
  15. W przypadku dokonywania przez uczestnika nadużyć, jego konto będzie przez Organizatora usunięte. Przez nadużycie rozumie się w szczególności rejestrację osoby przez różne konta, opublikowanie rozwiązań zagadek z mechanizmu Gry w przestrzeni publicznej. Organizator gry miejskiej będzie decydował o uznaniu incydentu za nadużycie.
  16. Gracze mogą wykonywać zadania w terminie wyznaczonym przez Organizatora za pośrednictwem aplikacji Tropiciel.
  17. Treść zadań udostępniana jest w aplikacji. Zadania należy wykonywać w punktach kontrolnych - miejscach w przestrzeni miejskiej wskazanych w trakcie rozgrywki.
  18. Kolejność i liczba wykonanych zadań są podane w aplikacji Tropiciel.
  19. Uczestnik wykonuje zadania na własną odpowiedzialność z zachowaniem ogólnych zasad bezpieczeństwa i higieny.
  20. Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami celem przekazania nagród.

21. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry Miejskiej niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolne momencie Gry Miejskiej Organizator ma prawo wykluczenia ich z Gry Miejskiej. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
22. Poprzez zgłoszenie do udziału w Grze Miejskiej (rejestracja w aplikacji Tropiciel) uczestnik Gry wyraża 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 podwójne bilety wstępu do Planetarium mieszczącego się przy al. Planetarium 4 w Chorzowie oraz podwójne bilety do Kina Helios mieszczącego się przy ul. Tadeusza Kościuszki 229 w Katowicach. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany poszczególnych nagród. Nagrody nie podlegają wymianie na jakikolwiek ekwiwalent pieniężny. Uprawnienie do nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią.
2. Organizator opublikuje wyniki w aplikacji Tropiciel w dniu 29.11.2023 r.
3. Udział w G r z e oznacza akceptację niniejszego Regulaminu. Regulamin w c h o d z i w życie w dniu 08.11.2023 r.
4. 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.
5. Jakiegokolwiek 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 oraz w aplikacji Gry Miejskiej.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, 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: siedem) 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: APLAN MEDIA Sp. z o.o. ul. Wróblewskiego 18, 93-578 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. 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 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. Administratorami danych osobowych są:
  - a) Operator platformy Tropiciel – eDialog Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi, przy ul. Łagiewnickiej 121. Wyzaczyliśmy 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](mailto:piotr.mec@edialog.pl), telefon: +48533033183 lub pisząc na adres naszej siedziby, wskazany powyżej z dopiskiem „Inspektor Ochrony Danych Osobowych”. Operator będzie przetwarzał dane osobowe w celu przeprowadzenia gry miejskiej przez okres niezbędny dla realizacji gry miejskiej lub do czasu wycofania zgody.
  - b) APLAN MEDIA Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi, ul. Wróblewskiego 18, 93-578 Łódź (tel.: 42 6855222, e-mail: [kontakt@aplanmedia.pl](mailto:kontakt@aplanmedia.pl)), który będzie przetwarzał dane osobowe w celu udzielenia przewidzianej Regulaminem Gry Miejskiej Nagrody na podstawie art. 6 ust. 1 lit a Rozporządzenia – przez okres niezbędny do udzielenia Nagrody lub do czasu wycofania zgody.
3. Uczestnicy podają swoje dane dobrowolnie (imię i nazwisko, adres e-mail, adres korespondencyjny, na który mają zostać przekazane nagrody) oraz mają prawo dostępu do nich i ich poprawiania, z zastrzeżeniem, że odmowa podania danych może uniemożliwić udział w Grze, wydanie oraz realizację Nagród.
4. 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
5. Dane po ich wykorzystaniu dla organizacji lub prowadzenia Gry Miejskiej, wydania i dokonania rozliczenia Nagród zostaną niezwłocznie usunięte.
  6. Dane osobowe nie będą przekazane poza Europejski Obszar Gospodarczy.
  7. W przypadku wątpliwości związanych z przetwarzaniem danych osobowych każda osoba może zwrócić się do Administratora z prośbą o udzielenie informacji. Niezależnie od powyższego, każdemu przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.