

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „CZYTAJ MIASTO. NADWIŚLAŃSKA GRA MIEJSKA”

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem gry miejskiej „Czytaj miasto. Nadwiślańska gra miejska” (zwanej dalej Grą) jest Fundacja Nauki i Kultury Opus Poloniae, Al. Jerozolimskie 47/5, (00-697 Warszawa), wpisana do ewidencji pod numerem KRS 0000187626, posiadająca NIP 5262097635 oraz REGON 012845320, zwana dalej Organizatorem.
2. Celem Gry jest zapoznanie jej uczestników z okolicą Wisły w Warszawie, pokazanie im ciekawych nadwiślańskich miejsc i historii oraz promocja aktywnego spędzania czasu nad Wisłą.
3. W Grze przewidziane są nagrody, które można wygrać w konkursie.
4. Gra trwa od dnia 17 lipca 2020 r. do dnia 31 października 2020 r.
5. Gra odbywa się w Warszawie, w okolicach Wisły, na jej lewym brzegu.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie punktów z zadaniami (z których część oznaczona jest kodami QR), przygotowanie instrukcji Gry oraz inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

II. ZASADY GRY

1. W Grze mogą brać udział wszyscy chętni. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze tylko pod opieką rodzica lub opiekuna.
2. Aby wziąć udział w Grze należy pobrać lub wydrukować Kartę Gry z mapą (zwana dalej Kartą Gry), która dostępna jest na stronie www.ahojwislo.pl/gra-miejaska. Karta jest też dystrybuowana bezpłatnie w wybranych miejscach w okolicach Wisły. Na karcie gry znajduje się lista 18 punktów z zadaniami do wykonania. Są dwa rodzaje punktów: w 7 z nich, oznaczonych kolorem żółtym, uczestnicy muszą odszukać odpowiedzi na zadane na karcie gry pytania, w pozostałych 11, oznaczonych kolorem czerwonym, uczestnicy muszą odnaleźć naklejki z kodami QR, pod którymi ukryte jest pytanie. Zadaniem uczestnika Gry jest znalezienie punktów z mapy i wykonanie zadań, opisanych na Karcie Gry lub dostępnych po zeskanowaniu kodu QR. Po wykonaniu zadań uczestnicy poznają 18 haseł potrzebnych do wypełnienia finałowego hasła, znajdującego się na Karcie Gry (finałowe hasło składa się z 18 liter specjalnie oznaczonych i opisanych liczbami od 1 do 18 w poszczególnych hasłach każdego zadania).
3. Zadania w Grze można wykonywać w dowolnej kolejności.
4. Grę można wykonać w dowolnym czasie, z zastrzeżeniem, że punkty będą aktywne od 17 lipca 2020 do 31 października 2020.
5. W Grze można brać udział indywidualnie lub w zorganizowanych grupach.
6. Uczestnicy Gry powinni mieć ze sobą Kartę Gry oraz długopis.
7. Aby zeskanować kody QR z naklejek należy zainstalować na telefonie bezpłatną aplikację, służącą do odczytywania kodów QR. W niektórych telefonach do zeskanowania kodów wystarczy uruchomienie aplikacji do robienia zdjęć i skierowanie aparatu na kod QR. W przypadku braku możliwości zeskanowania kodu QR za pomocą jednego z powyższych sposobów można użyć przeglądarki internetowej i wpisać adres strony www znajdujący się na danej naklejce.
8. Wszyscy uczestnicy Gry, którzy odkryją hasło główne i wpiszą je w rubryce “Hasło” na stronie www.ahojwislo.pl/brawo, otrzymają dostęp do dodatkowych materiałów kreatywnych “Ahoj Wisło!”. **Hasło należy wpisać wielkimi literami, bez spacji, używając polskich znaków.**
9. Charakter imprezy powoduje, że Grupy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.

10. Uczestnicy przystępując do Gry, biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu. Odpowiedzialność obejmuje przede wszystkim szkody poniesione przez Uczestnika, a także szkody wyrządzone przez Uczestnika.
11. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i Uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności oraz do przestrzegania przepisów ruchu drogowego, w szczególności nie wstrzymywania lub utrudniania ruchu drogowego.
12. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania prawa powszechnie obowiązującego na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

III. KONKURS I NAGRODY DLA UCZESTNIKÓW:

1. Wraz z Grą odbywa się konkurs, w którym przewidzianych jest 10 nagród książkowych. Otrzyma je pierwsze 10 osób/zespołów, które prześlą prawidłowe hasło na adres czytajmiasto@ahojwislo.pl. Warunkiem otrzymania nagrody jest wykonanie wszystkich zadań z Karty Gry, odgadnięcie hasła oraz wysłanie go na adres czytajmiasto@ahojwislo.pl (w tytule maila wpisując słowo "Konkurs").
2. Z jednego adresu mailowego można przesłać tylko jedno hasło, a tym samym otrzymać tylko jedną nagrodę.
3. Nagrody zostaną przesłane zwycięzcom za pośrednictwem poczty.
4. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagród na gotówkę lub inną nagrodę.
5. Zwycięzcy Konkursu zostaną powiadomieni o wygranej w zwrotnej wiadomości mailowej w terminie do 3 dni od wysłania zgłoszenia konkursowego.
6. W celu przekazania nagrody Zwycięzca w ciągu 5 dni od daty otrzymania wiadomości o wygranej, powinien przekazać w wiadomości mailowej informację ze swoim imieniem, nazwiskiem, adresem korespondencyjnym oraz numerem telefonu. W przypadku braku kontaktu w ciągu 5 dni nagroda przepada. Nagroda przepada również w przypadku podania niepełnych bądź błędnych danych adresowych. Nagroda zostanie przesłana na koszt Organizatora na adres wskazany przez Zwycięzcę w ciągu 14 dni kalendarzowych od daty przesłania danych adresowych.
7. W momencie wyczerpania nagród w konkursie, Organizator zamieści informację o jego zakończeniu na stronie www.ahojwislo.pl/gra-miejska. Zakończenie konkursu nie jest równoznaczne z zakończeniem
8. Organizator nie odpowiada za niemożność dostarczenia nagrody z przyczyn niezależnych od Organizatora, w tym w szczególności leżących po stronie podmiotu dostarczającego przesyłki lub leżących po stronie Uczestnika, w szczególności podania złych danych adresowych. Organizator zastrzega, że nagrody będą wysyłane jedynie na adres na terenie Polski.
9. W Konkursie mogą uczestniczyć wyłącznie osoby fizyczne, mające pełną zdolność do czynności prawnych.

IV. DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane wyłącznie w celu dokonania czynności niezbędnych do prawidłowego przeprowadzenia Konkursu i dostarczenia Zwycięzcom nagrody książkowej.
3. Dane osobowe będą przechowywane wyłącznie na czas niezbędny do przeprowadzenia Konkursu i wydania nagród.
4. Organizator będzie zbierał następujące dane, niezbędne do przesłania nagrody: imię i nazwisko, adres do korespondencji, adres poczty elektronicznej (e-mail).

5. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do przesłania nagrody książkowej. Wysłanie danych osobowych na maila czytajmiasto@ahojwislo.pl jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie tych danych przez Organizatora w celu wysyłki nagród.
6. Osobom, których dane są przetwarzane przez Organizatora przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo do: sprostowania danych, usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody w dowolnym momencie. W momencie usunięcia danych Użytkownik traci możliwość Uczestnictwa w Konkursie.
7. Organizator oświadcza, iż dane uczestników Gry nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
8. Dane uczestników Gry mogą zostać udostępnione podmiotom zewnętrznym w zakresie, w jakim jest to niezbędne do realizacji usług świadczonych przez te podmioty na rzecz Organizatora w związku z wysyłką nagród do uczestników.
9. Pełna informacja o polityce prywatności Fundacji Opus Poloniae znajduje się na stronie Organizatora <https://fundacjaopus.pl/polityka-prywatnosci/>

V. INFORMACJE DODATKOWE I REKLAMACJE

1. Regulamin konkursu będzie dostępny przez cały czas trwania konkursu na stronie www Organizatora (www.ahojwislo.pl/gramiejska).
2. Uczestnictwo w Grze i konkursie jest równoznaczne z akceptacją zapisów niniejszego regulaminu.
3. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu art. 2 ustawy o grach hazardowych i nie podlega regułom zawartym w ww. ustawie i w rozporządzeniach wykonawczych do tej ustawy.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w trakcie trwania konkursu. Informacja o zmianach będzie zamieszczona na stronie www Organizatora (www.ahojwislo.pl/gramiejska).
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w konkursie Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu zasady dobrych obyczajów.
6. Organizator nie odpowiada za zachowania Uczestników w czasie Gry.
7. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania lub skrócenia Gry w uzasadnionych przypadkach, w tym w szczególności w przypadku zagrożenia epidemiologicznego lub zagrożenia powodziowego.
8. W razie wystąpienia ewentualnych nieprawidłowości w działaniu gry, uwagi i sugestie można zgłaszać do Organizatora na adres czytajmiasto@ahojwislo.pl
9. Reklamacje należy zgłaszać nie później niż w terminie 20 dni od dnia umieszczenia na stronie www.ahojwislo.pl/gra-miejska ogłoszenia o zakończeniu konkursu. Reklamacje należy zgłosić na adres e-mailowy: czytajmiasto@ahojwislo.pl (w tytule maila wpisując: „Reklamacja – gra miejska”). Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika oraz opis i uzasadnienie reklamacji. Reklamacja zgłoszona po wyznaczonym terminie nie wywołuje skutków prawnych. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 30 dni od daty przesłania.
10. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa.
11. Spory odnoszące się i wynikające z Gry będą rozwiązywane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.

Warszawa, 17.07.2020