



## REGULAMIN KONKURSU „Gra Miejska”

### § 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs, organizowany jest przez Organizatora w terminie i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie. (dalej: „Konkurs”)
2. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się Konkurs, w szczególności określa warunki uczestnictwa w Konkursie, prawa i obowiązki Organizatora oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu (dalej: „Regulamin”).
3. Organizatorem Konkursu, przyznającym i wydającym Nagrody jest Wydział Edukacji Urzędu Miasta Rybnika z siedzibą w Rybniku przy ul. Zamkowej 5, kod pocztowy- 44-200, NIP: 642-318-04-61, REGON: 000649427
4. Konkurs odbywa się na terenie miasta Rybnika
5. Konkurs obowiązuje od 16.09.2019 roku od godz. 9.00 do 20.10.2019 roku do godz. 18.00
6. Treść Regulaminu dostępna jest na stronie internetowej <https://edukacja.rybnik.pl/gra/files/regulamin.pdf> przez cały czas trwania Konkursu.
7. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku ani żadną inną przewidzianą w Ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj. (Dz.U. z 2018 r. poz. 165) z późn. zm.).
8. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.
9. Konkurs jest realizowany w ramach projektu “Z matematyką na Ty. Edukacja matematyczno-przyrodnicza fundamentem rozwoju rybnickich szkół podstawowych” realizowanego na podstawie umowy o dofinansowanie nr: UDA-RPSL.11.01.04-24-02GH/17 w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Śląskiego na lata 2014-2020 (Europejski Fundusz Społeczny) dla osi priorytetowej: XI. Wzmocnienie potencjału edukacyjnego, dla działania: 11.1. Ograniczenie przedwczesnego kończenia nauki szkolnej oraz zapewnienie równego dostępu do dobrej jakości edukacji elementarnej, kształcenia podstawowego i średniego dla poddziałania: 11.1.4. Poprawa efektywności kształcenia ogólnego

### § 2. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna spełniająca łącznie następujące warunki (dalej: „Uczestnik”):
  - a. posiada miejsce stałego zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
  - b. zapoznała się z treścią Regulaminu i zaakceptowała jego postanowienia,
  - c. jest uczestnikiem projektu “Z matematyką na Ty. Edukacja matematyczno-przyrodnicza fundamentem rozwoju rybnickich szkół podstawowych”





- d. posiada dostęp do sieci Internet i aktywne konto poczty elektronicznej.
2. Uczestnikiem Konkursu nie mogą być osoby będące pracownikiem Organizatora lub podmiotów, które brały udział w organizowaniu i przeprowadzeniu Konkursu, a także osoby współpracujące z tymi podmiotami w sposób stały na innej podstawie niż stosunek pracy oraz ich współmałżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, powinowaci do drugiego stopnia, osoby pozostające w stosunku przysposobienia, osoby pozostające z nimi we wspólnym gospodarstwie domowym lub ich małżonkowie.
3. Aby dokonać zgłoszenia w Konkursie należy, za pomocą urządzenia mobilnego (smartfon, tablet) (nie ma potrzeby instalowania dodatkowych aplikacji), wejść na stronę <https://edukacja.rybnik.pl/gra/> („Strona konkursowa”), zaakceptować Regulamin, udzielić stosownych zgód w trakcie zakładania profilu Uczestnika.
4. Niespełnienie któregokolwiek z warunków zgłoszenia udziału w Konkursie lub zgłoszenie po terminie spowoduje nieważność zgłoszenia.
5. Uczestnik musi wcześniej brać udział w projekcie “Z matematyką na Ty. Edukacja matematyczno-przyrodnicza fundamentem rozwoju rybnickich szkół podstawowych”, oraz wyrazić zgodę na regulamin znajdujący się pod adresem <https://edukacja.rybnik.eu/2018/02/12/rekrutacja-z-matematyka-na-ty/>

### § 3. ZASADY KONKURSU

1. Za pomocą smartfona należy wejść na stronę <https://edukacja.rybnik.pl/gra/> oraz wyrazić zgodę na włączenie dostępu do kamery oraz funkcji lokalizacji.
2. Na mobilnej stronie www, o której mowa w ust. należy założyć profil Uczestnika („Karta gracza”).
3. Uczestnik na swoim Profilu gracza może ustawić nick, oraz uzupełnić obowiązkowe dane.
4. Jeśli edycja Profilu gracza zostanie zakończona, Uczestnik może rozpocząć udział w grze, polegającej na poszukiwaniu punktów edukacyjnych na mapie widocznej na stronie gry, zeskanowaniu kodu QR, zapoznania się z materiałami edukacyjnymi, wypełnieniu quizu i zbieraniu punktów („Gra”). Pierwszym zadaniem Uczestnika jest znalezienie Punktu edukacyjnego. Po jego znalezieniu, Uczestnik musi zeskanować kod QR, lub wprowadzić kod zawarty na naklejce, pojawi się strona z materiałami edukacyjnymi, na dole której zawarty będzie Quiz z zestawem pytań, które są podstawą oceny.
5. Celem Gry jest zapoznanie się z materiałami edukacyjnymi, oraz wypełnienie quizu.
6. Wypełnienie quizu spowoduje naliczenie punktów zgodnych z Punktacją.
7. Aby kontynuować Grę należy znaleźć następny punkt edukacyjny.
8. Gra toczy się od 16.09.2019 do 20.10.2019
9. Organizator będzie prowadził ranking. Każdy z użytkowników będzie w swoim profilu widział miejsce jakie zajmuje w Rankingu.
10. Organizator powoła komisję, która będzie czuwać nad przebiegiem i realizacją Konkursu („Komisja konkursowa”).
11. Odpowiedzi na Quiz należy udzielić samodzielnie.





12. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania wszelkich treści Uczestników, a przede wszystkim odpowiedzi na Quiz, niespełniających wymagań opisanych w Regulaminie, w tym między innymi treści zawierających treści obraźliwe, wulgarne i nieprzyzwoite, obrażające uczucia religijne, obyczajowe i narodowe, naruszające obowiązujące normy prawne, moralne i propagujące przemoc itp.
13. Uczestnik, o którym mowa w § 3. ust. 12 Regulaminu traci prawo udziału w Konkursie, a zgłoszenie udziału w Konkursie tego Uczestnika uważa się za nieważne.
14. W celu wyjaśnienia wątpliwości związanych z aktywnością Uczestnika w Konkursie Organizator może kontaktować się z Uczestnikiem za pośrednictwem poczty elektronicznej; podczas takiego kontaktu Organizator może oczekiwać od Uczestnika podania szczegółowych informacji dotyczących jego udziału w Konkursie.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za okoliczności leżące po stronie Uczestnika Konkursu, które uniemożliwiają dostarczenie Nagrody.

## § 4. ZWYCIĘZCY ORAZ NAGRODY

1. Po zakończeniu Konkursu, Komisja konkursowa wybierze 3 (trzech) Zwycięzców.
2. Jeden Uczestnik może zostać Zwycięzcą tylko jeden raz. Po uzyskaniu statusu Zwycięzcy, dany Uczestnik nie bierze już udziału w Konkursie, choć zachowuje prawo do dalszego udziału w Grze.
3. Zwycięzca, w terminie 2 dni od wyłonienia Zwycięzców zostanie poinformowany poprzez email o fakcie zwycięstwa w danej rundzie.
4. Zwycięzca, w terminie 7 dni od emaila z informacją od Organizatora o zwycięstwie w Konkursie, zobowiązany jest odesłać na adres e-mail Organizatora wypełnione oświadczenie o wygranej wraz z kompletem danych niezbędnych do realizacji Nagrody oraz ewentualnych zobowiązań publicznoskarbowych. Brak odesłania wypełnionego oświadczenia, lub wysłanie go po terminie o którym mowa w niniejszym ustępie, skutkować będzie utratą prawa do Nagrody.
5. Nagroda zostanie wysłana lub przekazana do Zwycięzcy w terminie 30 dni od otrzymania przez Organizatora oświadczenia, o którym mowa w ust. 5 powyżej wypełnionego przez Zwycięzcę.
6. Nagrodami w Konkursie są:
  - a. dzień pracy z Prezydentem miasta Rybnika" dla 3 osób
  - b. gadżety elektroniczne (power banki)
  - c. karnety na basen "Yntka"
  - d. karnety do Multikina
  - e. karnety do Laserhouse oraz FlyPark'u
7. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagród, ani do otrzymania ekwiwalentu pieniężnego lub rzeczowego w zamian za Nagrody określone w Regulaminie.





## § 5. DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

1. Administratorem w odniesieniu do danych osobowych Uczestników i Zwycięzców w związku z przeprowadzeniem Konkursu jest Organizator. Z inspektorem ochrony danych Organizatora można się skontaktować pod email lub listownie:
  - a. E-mail: [edukacja.projekty@um.rybnik.pl](mailto:edukacja.projekty@um.rybnik.pl),
  - b. Adres pocztowy: ul. Zamkowa 5, 44-200 Rybnik, z dopiskiem „Dane osobowe”.
2. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
3. Na potrzeby udziału w Konkursie w formularzu na Stronie konkursowej należy podać następujące dane: imię i nazwisko, nick, adres e-mail, hasło do konta w ramach Strony konkursowej.
4. Podany przez Uczestnika nick może zostać zaprezentowany publicznie w Rankingu.
5. W zakresie, w którym administratorem jest Organizator, dane osobowe Uczestników będą przetwarzane nie dłużej, niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Konkursu. Po upływie tego okresu dane osobowe Uczestników będą przetwarzane wyłącznie dla celów dowodowych w celu udokumentowania wyrażenia przez Uczestnika zgody na przetwarzanie danych oraz przez okres przedawnienia roszczeń.
6. Podane dane osobowe będą przetwarzane na podstawie zgody wyrażonej przez Uczestnika (art. 6 ust. 1 pkt a) ROZPORZĄDZENIA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY (UE) 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.
7. Administrator w celu przeprowadzenia Konkursu powierzy Organizatorowi przetwarzanie danych osobowych Uczestników. Odbiorcami danych będą również podmioty, które będą dostarczać Zwycięzcom nagrody oraz podmioty udostępniające systemy teleinformatyczne wykorzystywane na potrzeby przeprowadzenia Konkursu.
8. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
9. Dane osobowe Uczestników Konkursu, którzy wnieśli reklamacje (w zakresie: imię, nazwisko, adres zamieszkania, e-mail oraz dane zamieszczone w treści reklamacji), będą przetwarzane przez Organizatora jako administratora w tym zakresie w celu przeprowadzenia procedury reklamacyjnej oraz przez okres przedawnienia roszczeń.





## § 6. ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ

1. Organizator jest jednocześnie usługodawcą usług świadczonych drogą elektroniczną w rozumieniu Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (tj. Dz.U. z 2017 r. poz. 1219) z późn. zm.). Regulamin stanowi jednocześnie regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ww. ustawy.
2. Organizator udostępnia Uczestnikom usługę polegającą na dostępie do strony internetowej <https://edukacja.rybnik.pl/gra/> i udostępnionych w ramach tej strony funkcjonalności, a także przesyłaniu do Uczestników korespondencji związanej z przeprowadzeniem Konkursu na adres poczty elektronicznej podany w formularzu zgłoszeniowym.
3. Dla współpracy z systemem teleinformatycznym, którym posługuje się Organizator, Uczestnik powinien dysponować sprzętem (smartfonem) i systemem spełniającym następujące wymagania techniczne:
  - a. smartfon z internetową przeglądarką WWW, z funkcją kamery oraz funkcją lokalizacji
  - b. połączenie z siecią Internet
  - c. poprawnie skonfigurowana poczta elektroniczna.
4. Organizator zapewnia działanie systemu teleinformatycznego, który umożliwia korzystanie przez Uczestnika z usługi świadczonej drogą elektroniczną, w sposób uniemożliwiający dostęp osób nieuprawnionych do treści przekazu składającego się na tę usługę, w szczególności przy wykorzystaniu technik kryptograficznych odpowiednich dla właściwości świadczonej usługi, a także umożliwia jednoznaczną identyfikację stron usługi świadczonej drogą elektroniczną. W razie planowanych przerw, modernizacji lub też w innych podobnych wypadkach Organizator może powiadomić o nich Uczestnika poprzez informację na stronie internetowej <https://edukacja.rybnik.pl/gra/>
5. Celem zapobieżenia pozyskiwania i modyfikacji przez osoby nieuprawnione danych osobowych przesyłanych drogą elektroniczną udostępnia się następujące środki techniczne:
  - a. Kodowanie transmisji danych protokołem SSL z podpisanym kluczem,
  - b. Zabezpieczenie bazy danych przed niepowołanym dostępem.
6. Rozpoczęcie przez Uczestnika korzystania z usług objętych Regulaminem lub akceptacja przez Uczestnika Regulaminu jest równoznaczna z zawarciem umowy.
7. Zgoda Uczestnika na korzystanie z objętych Regulaminem usług świadczonych drogą elektroniczną może być w każdej chwili cofnięta. Rozwiązanie umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną świadczonej w oparciu o Regulamin dokonuje się na podstawie prośby Uczestnika o usunięcie z bazy danych. Dokonane przez Uczestnika zgłoszenie do udziału w Konkursie staje się nieważne z chwilą cofnięcia przez





- Uczestnika zgody na świadczenie usług drogą elektroniczną.
8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia § 7 Regulaminu.
  9. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym w szczególności przepisy Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną.

## § 7. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje Uczestników dotyczące Konkursu muszą być pod rygorem nieważności złożone na piśmie w ciągu 14 dni od zakończenia okresu obowiązywania Konkursu na adres siedziby Organizatora lub mailowo na adres [edukacja.projekty@um.rybnik.pl](mailto:edukacja.projekty@um.rybnik.pl)
2. O zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji złożonej na piśmie decyduje data stempla pocztowego placówki pocztowej na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, a reklamacji złożonej mailowo – data wysłania wiadomości e-mail na adres Organizatora wskazany w § 7. ust. 1. Regulaminu. Reklamacja powinna zawierać informację, że dotyczy Konkursu „Gra miejska”, dane Uczestnika: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres e-mail, oraz przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem.
3. Reklamacje złożone po terminie i reklamacje niespełniające warunków, o których mowa w § 7. ust. 2. Regulaminu, nie będą rozpatrywane.
4. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 (czternastu) dni od dnia jej otrzymania. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji niezwłocznie za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail podany w zgłoszeniu reklamacyjnym lub pocztą na podany adres.
5. Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji jest ostateczna, co nie wyklucza dochodzenia przez Uczestnika swoich roszczeń na drodze postępowania sądowego.

## § 8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz inne powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
2. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany nie naruszają praw i obowiązków nabytych przez Uczestników przed zmianą Regulaminu. Zmiany będą dokonywane w formie aneksów do Regulaminu oznaczonych kolejnym numerem oraz datą. Regulamin w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w jego treści po jego publikacji na stronie internetowej <https://edukacja.rybnik.pl/gra/files/regulamin.pdf>.





# Rybnik

3. W przypadku zaistnienia siły wyższej, Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia, skrócenia, zawieszenia, przerwania lub odwołania Konkursu.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 16.09.2019 r.

