



REGULAMIN QUIZU „CIECHAN-QUEST”

PRZEBIEG GRY:

1. Ciechan Quiz to plenerowa gra mobilna w aplikacji ActionTrack. Jej uruchomienie nastąpi 1 maja o godz. 10:00, zaś zakończenie 3 maja o godz. 18:00. Punktem startowym gry jest COEK STUDIO, a końcowym - Park Nauki Torus.
2. 1 maja 2024 roku w godz. 10:00-15:00 w budynku Ciechanowskiego Ośrodka Edukacji Kulturalnej STUDIO (17 Stycznia 56a, 06-400 Ciechanów) będzie mieścił się Punkt Obsługi Gry, w którym znajdzie się osoba, który wyjaśni działanie aplikacji. Mogą do niego przyjść osoby, które chcą wziąć udział w grze w innych dniach.
3. Miejscem startu gry jest COEK STUDIO. Na bramie oraz drzwiach budynku umieszczony zostanie kod QR, który za pośrednictwem aplikacji ActionTrack przekieruje uczestników do quizu (dodatkowo link do gry oraz kod QR znajdują się na fanpage'u COEK STUDIO).
4. Zadaniem Graczy będzie spacer po znanych punktach Ciechanowa – również tych dofinansowanych z funduszy Unii Europejskiej – oraz odpowiadanie na pytania quizowe.
5. Gra zostanie zakończona 3 maja o godz. 18:00 - niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Do godz. 19:00 na fanpage'u zamieszczone zostaną wyniki quizu.
6. Uroczyste wręczenie nagród odbędzie się 4 maja o godz. 18:30 w Parku Nauki Torus w Ciechanowie (tuż przed koncertami w ramach Strefy Jazzu).

WYGRANA I NAGRODY:

1. Trzy drużyny, które zdobędą największą liczbę punktów (kolejno miejsce I, II oraz III), otrzymają vouchery do Cafe Pitagoras lub Klubokawiarni W18, jak również nagrody rzeczowe.
2. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
3. W razie nieobecności podczas finału nagroda zostanie przekazana w innym – ustalonym wcześniej – terminie.



4. Jedna drużyna (min. 2-osobowa, przewodzona przez osobę mającą zainstalowaną aplikację, będącą tzw. „nawigatorem”) może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
5. Dozwolone jest przechodzenie gry wyłącznie pieszo. Długość przejścia weryfikowana była wcześniej poprzez kilka prób terenowych, więc Organizator zna czas przejścia jednego spaceru.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnego quizu miejskiego jest Ciechanowski Ośrodek Edukacji Kulturalnej STUDIO zwane dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie 01-03 maja 2024 roku z okazji Ciechanowskiej Majówki.
3. Gra skierowana jest do mieszkańców Ciechanowa, a w szczególności rodzin z dziećmi (drużyny powinny składać się z minimum 2 osób, w tym jednej osoby dorosłej).
4. Udział w grze jest bezpłatny.
5. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 wyższej),
 - uruchomioną funkcją GPS,
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
 - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną (powerbank).
6. Gra odbywa się w pobliżu ruchu miejskiego. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
7. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy:
 - akceptują regulamin gry,

- wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.
2. Uczestnicy gry udostępniają Organizatorom numer telefonu w celu kontaktu w razie potencjalnej wygranej w quizie. Dane te zostaną usunięte tuż po zakończeniu gry i poinformowaniu zwycięzców. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.
 3. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
 4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Ciechanowski Ośrodek Edukacji Kulturalnej STUDIO. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Administratorem Danych Osobowych pod adresem mailowym: rodoanka@gmail.com zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
 5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
 6. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. do końca 3 Maja 2024 roku



7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 3. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie COEK STUDIO i w miejscu startu gry.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.