

## Regulamin Rowerowej Gry Miejskiej „ZOBACZ ROWER”

### I. Postanowienia ogólne

1. Rowerowa gra miejska „ZOBACZ ROWER” zwana dalej Grą, odbędzie się w dniu 7 czerwca 2014 roku w godz. 12.00-15.00.
2. W Grze biorą udział osoby, zwane dalej Uczestnikami.
3. Przystąpienie do Gry jest bezpłatne.
4. Maksymalnie połowa miejsc w grze (20/40 zespołów) przeznaczona jest dla drużyn biznesowych, które będą reprezentować firmy wspierające akcję charytatywną „ZOBACZ ROWER”.

### II. Uczestnicy

1. Uczestnikiem może być osoba fizyczna, która:
  - ukończyła 18 lat lub
  - osoba niepełnoletnia od 16 r.ż. w towarzystwie pełnoletniego opiekuna, lub za jego pisemną zgodą, zgodnie z postanowieniami ust. 3, 4, 8 i 9 niniejszego Regulaminu;
  - nie jest pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny może wchodzić od 1 do czterech osób.
3. Uczestnik przystępując do Gry zgadza się na warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie i zobowiązuje się do ich przestrzegania.
4. Uczestnik przystępując do Gry bierze na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania Gry. Odpowiedzialność obejmuje przede wszystkim szkody poniesione przez Uczestnika, a także szkody wyrządzone przez Uczestnika.
5. Gra Miejska toczy się w normalnym ruchu miejskim i wymaga zachowania szczególnej ostrożności przez Uczestników oraz bezwzględne przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Organizator nie ponosi odpowiedzialności cywilnej ani prawnej za wyniki na trasie zdarzenia losowe, które dotyczyłyby Uczestników Gry.
6. Uczestnicy wyrażają zgodę na pojawienie się ich imion i/lub nazwy drużyny oraz zdjęć zrobionych podczas trwania Gry Miejskiej na stronie internetowej Organizatorów oraz na kontaktach Organizatora w mediach społecznościowych. Uczestnicy oświadczają niniejszym, że wykorzystanie ich wizerunku przez Organizatora w sposób wskazany w zdaniu poprzednim może nastąpić bez jakiegokolwiek wynagrodzenia z tego tytułu na ich rzecz.
7. Uczestnicy reprezentujący firmy mają możliwość dowolnego obrandowania drużyny w loga swojej firmy, wspierającej akcję charytatywną „ZOBACZ ROWER” na koszulkach, czapkach, flagach, etc.
8. Wzór potwierdzenia znajomości regulaminu stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i powinno zostać dostarczone przedstawicielowi Organizatora osobiście w miejscu startu, na pół godziny przed rozpoczęciem Gry przez wszystkich jej Uczestników.
9. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze bez opiekuna muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze, według wzoru stanowiącego Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu i dostarczyć ją przedstawicielowi Organizatora najpóźniej osobiście w miejscu startu, przed rozpoczęciem Gry.

### III. Zasady gry

1. By wziąć udział w grze należy:
  - zostać wystawionym jako drużyna reprezentacji firmy wspierającej akcję charytatywną „ZOBACZ ROWER” lub
  - zgłosić swoją drużynę w procesie ;
  - posiadać sprawny rower;
  - posiadać telefon z dostępem do Internetu, aparatem, odtwarzaczem plików mp3, video oraz słuchawki kompatybilne z telefonem;
  - minimum dzień przed grą ściągnąć aplikację mobilną, link do niej zostanie podany w mailu potwierdzającym rejestrację Drużyny.
2. Aktywnymi kontami i uczestnikami gry, którzy mają prawo do uczestnictwa w Grze, są osoby które przeszły proces rejestracji.
3. W Grze może wziąć udział maksymalnie 40 Drużyn. O zakwalifikowaniu do Gry decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Proces Rejestracji rozpoczyna Zgłoszenie drużyny w formularzu (szczegółowe informacje o Zgłoszeniu w części III niniejszego regulaminu, ust. 5 i 6) Rejestracja rozpoczyna się dnia 26.05.2014. Rejestracja jest możliwa do czasu wykorzystania wszystkich miejsc dla drużyn, lub do dnia 5.05.2014.
5. Zgłoszenia osób prywatnych do gry należy dokonywać na stronie: [www.goffline.com/rower-rejestracja](http://www.goffline.com/rower-rejestracja). Zgłoszenie musi zawierać:
  - nazwę Drużyny, przy czym nazwa nie może zawierać słów powszechnie uznanych za obraźliwe;
  - imię i nazwisko każdego członka Drużyny,
  - numer telefonu komórkowego Przywódcy Drużyny,
  - kontaktowy adres e-mail Przywódcy Drużyny, który zobowiązuje się przekazywać informacje o grze pozostałym członkom Drużyny.
6. Zgłoszenia Drużyn firmowych do gry należy dokonywać na stronie: [www.goffline.com/rower-rejestracja-firmy](http://www.goffline.com/rower-rejestracja-firmy). Zgłoszenie powinno zawierać wszelkie informacje wymienione w ust. 5.
7. Dalszy proces Rejestracji wygląda następująco: Drużyny otrzymują wiadomość e-mail z linkiem do ściągnięcia aplikacji, oraz unikatowym loginem i hasłem do konta. Przywódca Drużyny ściąga aplikację na jedno urządzenie mobilne, którym posługiwać się będzie podczas gry. **Aplikacja na urządzeniu mobilnym Przywódcy drużyny jest jedyną uprawnioną do wykorzystania w grze.** Przywódca drużyny wpisuje login i hasło tylko i wyłącznie do aplikacji ściągniętej na swoje urządzenie mobilne. **Nie jest możliwe wykorzystanie tego samego loginu i hasła po raz drugi**, na tym samym, bądź innym urządzeniu. Proces rejestracji zakończony jest dostępem do Aplikacji mobilnej Gry.
8. Podczas gry miejskiej istnieją trzy rodzaje lokacji:
  - lokacje z agentem będącym przedstawicielem Organizatora, czuwającym nad poprawnym wykonaniem zadań; po wykonaniu zadania agent będzie przyznawał punkty drużynie;
  - lokacja bez agenta, gdzie trzeba znaleźć odpowiednią rzecz, wskazówkę bądź udzielić poprawnej odpowiedzi w aplikacji.
9. Zadania będą dostępne w aplikacji mobilnej po przeskanowaniu odnalezionych kodów QR, znajdujących się na obszarze miasta Krakowa. Start Gry nastąpi ze stanowiska wskazanego w wiadomości z aplikacji mobilnej oraz wiadomości e-mail wysłanej najpóźniej dzień przed Grą. Lokalizacje kolejnych stanowisk będą podawane w formie zagadek lub zadań pojawiających się w aplikacji mobilnej po przeskanowaniu kodów QR, lub po udzieleniu odpowiedzi w aplikacji, jako odpowiedź zwrotna.
10. Gracze zobowiązują się stosować się do poleceń Agentów dotyczących bezpieczeństwa na trasie.
11. Grę wygra Drużyna, która zbierze najwięcej punktów w trakcie trwania Gry Miejskiej za

- wykonanie zadań ustalonych przez Organizatora.
12. Istnieją trzy rodzaje Nagród: 3 Nagrody Główne, nagrody typu Token i nagrody typu VIP.
  13. Drużyny, które zajmą pierwsze trzy miejsca w Rankingu Gry otrzymują Nagrody Główne, przyporządkowane przez Organizatora do poszczególnych miejsc na podium.
  14. Nagrody typu Token oraz VIP są wybierane przez Drużyny indywidualnie w czasie trwania Gry poprzez Katalog Nagród (będący częścią Aplikacji mobilnej) za punkty uzyskane w trakcie gry. Dostępność poszczególnych nagród w grze jest uzależniona od ilości punktów uzyskanych przez Drużyny w trakcie Gry. Wymienianie punktów nie wpływa na obniżenie pozycji Drużyny w Rankingu. Nagrody typu Token są podarunkami o wartości poniżej 30 zł, nagrody typu VIP są warte 31 zł i więcej.
  15. Nagrody w Grze to m.in. książki, akcesoria rowerowe, zaproszenia do restauracji, bilety na wydarzenia kulturalne.
  16. Odbiór nagród możliwy jest po zakończeniu gry - po ogłoszeniu wyników na miejscu Finału bądź w ciągu 7 dni od zakończenia gry, w miejscu ustalonym indywidualnie z Organizatorem.
  17. Nieodebrane nagrody zostaną u Organizatorów Gry.

#### IV. Organizator

1. Organizatorem Gry jest Stowarzyszenie Kraków Miastem Rowerów.
2. Gra jest współorganizowana przez Sheraton Krakow Hotel, Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy dla Dzieci Niewidomych i Słabowidzących w Krakowie oraz firmę LEVEL152.
3. Organizatorzy zobowiązują się nie wykorzystywać adresów mailowych ani numerów telefonów podanych przez uczestników Gry w żadnym innym celu, niż organizacja Gry.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Uczestników podczas trwania Gry.
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody poniesione przez Uczestników podczas trwania Gry.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do uzasadnionej zmiany regulaminu.

#### V. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Gry znajduje się do wglądu na stronie [www.krakow.swietocykliczne.pl/gramiejska](http://www.krakow.swietocykliczne.pl/gramiejska).
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z ust. 1 powyżej. Zmiana Regulaminu zostanie ogłoszona na stronie [www.krakow.swietocykliczne.pl/gramiejska](http://www.krakow.swietocykliczne.pl/gramiejska) oraz na Facebooku Święta Cyklicznego.
4. Organizator przetwarza dane osobowe zwycięzcy Nagrody Głównej i małych nagród dla celów organizacji Gry oraz wydania przyznanych nagród, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 roku (Dz.U. z 1997 nr 133 poz. 883 z późn. zm.)
5. Administratorem Danych Osobowych jest KLAUSTER Analityka Biznesowa, ul. Lawendowa 6, 32-040 Świątniki Górne.
6. Administratorem platformy gOffline, na której operuje Aplikacja mobilna jest firma LEVEL 152, ul. Lipowa 3, 30-702 Kraków.