

Regulamin Majówkowej gry terenowej

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Inicjatywa organizowana jest pod nazwą „Majówkowa gra terenowa” (zwana dalej „Grą”).
2. Organizatorem Gry jest Beskid Media spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Kętach przy ul. Kościuszki 115, 32-650 Kęty, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000378167, wysokość kapitału zakładowego 1 605 000,00 zł, NIP 5492417339, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Partnerem Gry jest Dom Kultury w Kętach przy ul. Żwirki i Wigury 2A, 32-650 Kęty, zwany dalej „Partnerem”.
4. Celem Gry jest zachęcenie do aktywnego spędzania wolnego czasu oraz promocja interesujących miejsc na terenie Gminy Kęty.
5. Fundatorem Nagród w Grze jest Organizator.

§2 ZASADY GRY

1. Gra odbywa się od 1 maja 2025 r. do 4 maja 2025 r., co oznacza, że w tych dniach Uczestnicy mogą zdobywać i gromadzić punkty na swoich kontaktach.
2. Platformą, za pośrednictwem której Uczestnik może brać udział w Grze i zdobywać punkty, jest bezpłatna aplikacja mobilna Beskid Media Online, którą należy pobrać na swój telefon. Aplikacja dostępna jest w sklepie Google Play i przeznaczona dla systemu Android w wersji 5.0 i nowszych. W przypadku urządzeń ze starszą wersją lub systemem innym niż Android, Uczestnik może wziąć udział w Grze z zastrzeżeniem warunku, o którym mowa w punkcie 17 par. 3.
3. Uczestnikiem Gry może być:
 - a) obecny klient Beskid Media Sp. z o.o., który posiada zawartą umowę na przynajmniej jedną dowolną usługę świadczoną przez Organizatora;
 - b) osoba, która nie jest klientem Beskid Media Sp. z o.o., tzn. nie posiada zawartej umowy na żadną z usług świadczonych przez Organizatora.
4. Organizator nie wprowadza ograniczeń wiekowych dla Uczestników Gry. W przypadku osób niepełnoletnich konieczna jest jednak zgoda rodzica lub prawnego opiekuna na udział w Grze.
5. Uczestnictwo w Grze polega na:
 - pobraniu aplikacji mobilnej, o której mowa w punkcie 2 par. 2.,
 - zalogowaniu się w aplikacji lub wypełnieniu formularza rejestracyjnego,
 - dotarciu do miejsc opisanych w Załączniku 1 niniejszego regulaminu,
 - zeskanowaniu kodu QR za pomocą aplikacji mobilnej Beskid Media Online (warunek konieczny – patrz punkt 8 par. 3),
 - udzieleniu odpowiedzi na pytania,
 - zgromadzeniu określonej ilości punktów na koncie i/lub zdobyciu punktów bonusowych;
 - okazaniu uzyskanych w Grze rezultatów osobiście w Domu Kultury w Kętach w terminie wskazanym w punkcie 5 par. 5 niniejszego regulaminu.

§3 UCZESTNICTWO W GRZE

1. Jeśli Uczestnik jest już klientem Beskid Media Sp. z o.o., loguje się do aplikacji za pośrednictwem swojego ID (numer klienta znajdujący się na pierwszej stronie umowy) oraz kodu PIN (kilkucyfrowy kod znajdujący się na pierwszej stronie umowy, pod numerem klienta).
2. Jeśli Uczestnik nie jest klientem Beskid Media Sp. z o.o., aby móc korzystać z aplikacji oraz zdobywać punkty w Grze, wypełnia formularz zgłoszeniowy, podając swoje dane, tj. imię, nazwisko, wiek, adres e-mail oraz miejscowość. Warunkiem prawidłowej rejestracji zgłoszenia jest potwierdzenie swoich danych poprzez e-mail wysłany na adres podany w formularzu oraz zgoda na przetwarzanie powyższych danych przez Organizatora na potrzeby Gry.
3. Po zalogowaniu się w aplikacji, Uczestnik ma do dyspozycji zakładkę „Majówkowa gra terenowa”. Po przejściu do zakładki ukazuje się samouczek, z którego można skorzystać, aby poznać zasady Gry. Uczestnikowi prezentowana jest też mapa miejsc, w których można zdobyć punkty w Grze. Po wybraniu określonej lokalizacji pojawia się jej nazwa i adres oraz ilość punktów możliwych do zdobycia.
4. Do Gry zgłoszono 30 lokalizacji z terenu całej Gminy Kęty. Lista miejsc Gry znajduje się w Załączniku 1 niniejszego regulaminu.
5. Uczestnik sam decyduje o kolejności, w jakiej chce dotrzeć do wyznaczonych miejsc. Grę można rozpocząć i zakończyć przy dowolnej lokalizacji w czasie, który będzie dogodny dla Uczestnika. W ciągu dnia można dotrzeć do kilku miejsc. Należy pamiętać jednak o okresie trwania Gry (patrz punkt 1 par. 2) i mieć na uwadze, że 5 maja 2025 r. zakładka „Majówkowa gra terenowa” stanie się nieaktywna.
6. W Grze występują miejsca lub obiekty o różnym charakterze i poziomie trudności dotarcia do celu. Biorąc to pod uwagę, Organizator przyznaje dodatkowe punkty za sam fakt dotarcia do lokalizacji określonej jako trudniejsza ze względu na ukształtowanie terenu. Liczba punktów możliwych do zdobycia w danej lokalizacji jest wskazana po kliknięciu w nią na mapie ogólnej, pod nazwą oraz adresem.
7. Uczestnik Gry ma możliwość zeskanowania kodu QR w danym miejscu tylko jeden raz. Każda kolejna próba zeskanowania kodu będzie zakończona wyświetlaniem komunikatu o wykorzystaniu kodu i braku możliwości dodania punktów do konta.
8. Warunkiem koniecznym poprawnego przyznawania punktów oraz udziału w Grze jest skanowanie kodu QR w danym miejscu poprzez aplikację Beskid Media Online. Użycie w tym celu domyślnego narzędzia na urządzeniu lub zewnętrznej aplikacji będzie skutkowało brakiem punktów.
9. Potwierdzeniem dotarcia do danego miejsca jest przyznanie punktu za zeskanowanie kodu QR, co może nastąpić tylko poprzez aplikację Beskid Media Online. Na podstawie geolokalizacji aplikacja ustali rzeczywiste położenie Uczestnika podczas skanowania kodu QR, weryfikując jego dotarcie w dane miejsce.
10. Kody QR zamieszczone są na brązowej etykiecie o wymiarach 10x10cm, na której znajduje się: logo Beskid Media, logo Domu Kultury w Kętach oraz instrukcja postępowania. Wzór etykiety znajduje się w Załączniku 2 niniejszego regulaminu.
11. Po zeskanowaniu kodu QR w danym miejscu Uczestnik zostaje przekierowany do:
 - strony, z której należy pobrać aplikację mobilną Beskid Media Online (jeśli nie zrobił tego dotychczas) lub
 - listy pytań, na które należy udzielić odpowiedzi, aby zdobyć punkty.

12. Pytania w Grze dotyczą danego obiektu. Uczestnik musi zapoznać się z krótkim opisem miejsca oraz udzielić poprawnej odpowiedzi, by zdobyć punkt.
13. Wszystkie pytania mają charakter zamknięty, a Uczestnik ma do wyboru trzy odpowiedzi (a, b lub c). W każdym pytaniu możliwa jest tylko jedna poprawna odpowiedź. Za każdą prawidłową odpowiedź Uczestnik otrzymuje 1 punkt.
14. Kod QR uznawany jest za zeskanowany po wysłaniu odpowiedzi na pytania. Brak punktu na koncie Uczestnika za zeskanowanie kodu nie jest błędem aplikacji i wynika z działania systemu, o którym mowa w punktach 14 i 15 par. 3. Po udzieleniu prawidłowych odpowiedzi odpowiednia ilość punktów zostanie automatycznie przyznana Uczestnikowi, wraz z punktem za zeskanowanie kodu.
15. W przypadku braku zasięgu internetowego po dotarciu do określonego miejsca, istnieje możliwość udzielenia odpowiedzi i zdobycia punktów po zeskanowaniu kodu i oddaleniu się w celu ponownego uzyskania dostępu do Internetu. Aby punkty zostały przyznane prawidłowo, należy pozostawić uruchomioną aplikację i nie wylogowywać się do czasu wysłania odpowiedzi na pytania.
16. W przypadku braku etykiety z kodem QR w miejscu Gry, Uczestnik ma możliwość meldunku w danej lokalizacji poprzez specjalny przycisk w aplikacji mobilnej. Jego kliknięcie jest równoznaczne z zeskanowaniem kodu QR, jednak nie wyklucza warunku, o którym mowa w punkcie 9 par. 3, tj. weryfikacji dotarcia na miejsce poprzez współrzędne geograficzne, w jakich znajduje się Uczestnik.
17. Posiadanie urządzenia z systemem innym niż Android, jego starszą wersją lub występowanie problemów technicznych związanych z odczytaniem kodu nie wykluczają z udziału w Grze. W takich przypadkach Uczestnicy mogą zdobywać punkty poprzez wykonanie zdjęć w formie selfie z kodem QR umieszczonym w danej lokalizacji, a następnie okazanie fotografii w Domu Kultury. Uczestnik odpowiada wówczas na pytania przypisane do danego miejsca, zadane przez pracownika w Domu Kultury, który przypisze odpowiednią ilość punktów do konta Uczestnika.
18. Maksymalna ilość punktów podstawowych do zdobycia, bez uwzględnienia bonusów za dotarcie do trudniejszych punktów, bonusów za wykonanie zadań dodatkowych oraz bonusów za zdobycie specjalnie oznaczonych kamyków, wynosi 60. Szczegółowa lista miejsc biorących udział w Grze wraz z wykazem punktów możliwych do zdobycia w danej lokalizacji znajduje się w Załączniku 1 niniejszego regulaminu.

§4 BONUSY

1. Organizator przydziela punkty bonusowe za:
 - a) wykonanie różnego rodzaju zadań dodatkowych w określonych lokalizacjach;
 - b) dotarcie do lokalizacji, które uznawane są za trudniejsze;
 - c) zebranie specjalnie oznaczonych kamyków.
2. Za wykonanie zadań dodatkowych przysługują punkty bonusowe w ilości określonej w Załączniku 1 niniejszego Regulaminu. Miejsca, w których możliwe jest zdobycie punktów bonusowych za zadanie dodatkowe, zostały oznaczone w Załączniku 1 symbolem *.
3. Dodatkowe 3 punkty bonusowe można zdobyć za dotarcie do każdej z lokalizacji uznawanych za trudniejsze. Miejsca te zostały oznaczone w Załączniku 1 niniejszego regulaminu symbolem #.
4. Uczestnicy Gry w okresie jej trwania mogą gromadzić specjalnie oznaczone kamyki. Znajdują się one w różnych miejscach na terenie Gminy Kęty. Każdy z nich opatrzony jest specjalnym symbolem, numerem oraz napisem „Bonus MGT”. Za ich zdobycie również przyznawane są punkty bonusowe – za każdy z kamyków po 3 punkty – przy czym punkty te doliczane do

- całościowego salda Uczestnika tylko wówczas, gdy uzyskał on maksymalną liczbę punktów w Grze.
5. Łącznie w całej grze Organizator przewiduje przyznanie 41 punktów bonusowych.

§5 WERYFIKACJA PUNKTÓW I NAGRODY

1. Nagrody za udział w Grze mają charakter rzeczowy.
2. Organizator przewiduje nagrody dla każdego Uczestnika Gry, z zastrzeżeniem, że wartość nagród będzie proporcjonalna do ilości punktów zdobytych przez Uczestnika w Grze.
3. Ze względu na fakt, że Organizator nie jest w stanie przewidzieć ilości Uczestników biorących udział w Grze ani sumy zdobytych przez nich punktów, przyjmuje się następujący podział nagród:
 - a) dyplomy i gadżety za udział w Grze - dla wszystkich Uczestników – do odbioru w Domu Kultury w Kętach podczas weryfikacji punktów;
 - b) wyróżnienia - dla Uczestników, którzy zdobędą minimum 74 punkty – do odbioru w terminie i miejscu wskazanym w punkcie 9 par. 5;
 - c) 3 nagrody główne: rower, hulajnoga i deskorolka - dla Uczestników, którzy zdobędą największą ilość punktów – do odbioru w terminie i miejscu wskazanym w punkcie 9 par. 5.
4. Odbiór nagród, o których mowa w punkcie 3 par. 5 niniejszego regulaminu jest możliwy wyłącznie osobiście, po weryfikacji ostatecznego salda punktów zdobytych przez Uczestnika, tj. po podliczeniu punktów zgromadzonych za udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania oraz bonusów za wykonanie zadań dodatkowych.
5. Weryfikacja punktów, o których mowa w punkcie 4 par. 5, odbywa się w Domu Kultury w Kętach przy ul. Żwirki i Wigury 2A w dniach:
 - a) 5 maja 2025 r. w godzinach 10.00-18.00,
 - b) 6 maja 2025 r. w godzinach 8.00-15.00.
6. Uczestnik Gry jest zobowiązany do okazania aplikacji ze zgromadzonymi punktami w miejscu i czasie wskazanym w punkcie 5 par. 5 wraz z ewentualną pracą konkursową i/lub zdjęciami potwierdzającymi wykonanie zadań dodatkowych i/lub kamykami zebranymi w trakcie Gry, za które przysługują punkty bonusowe.
7. W sytuacji, gdy Uczestnicy zbiorą jednakową ilość punktów, Organizator przy wyłonieniu laureata bierze pod uwagę czas zgłoszenia się do Domu Kultury w Kętach i okazania rezultatów swojego udziału w Grze. Nie przewiduje się dwóch takich samych Nagród głównych dla więcej niż jednego Uczestnika.
8. W przypadku braku możliwości poprawnej weryfikacji salda w terminach wskazanych w punkcie 5 par. 5 oraz konieczności ponownego zliczenia punktów, odbiór nagród nastąpi w terminie i miejscu wskazanym przez Organizatora.
9. Finał Gry i wręczenie nagród odbędzie się 8 czerwca 2025 r. podczas Beskid Media Cup na stadionie TS Hejnał Kęty przy ul. Sobieskiego 36, 32-650 Kęty. Przybliżona godzina zostanie podana przez Organizatora na stronie internetowej www.beskidmedia.pl oraz na profilu Organizatora na Facebooku.

§6 KONKURS PLASTYCZNY

1. W ramach Gry, Organizator wprowadza osobny konkurs plastyczny, zwany dalej: „Konkuresem”.
2. Konkurs polega na wykonaniu pracy plastycznej w formie zależnej od wieku uczestnika:
 - a) dla dorosłych w wieku w wieku 18 lat i więcej zadanie polega na stworzeniu Wehikułu Czasu w formie przestrzennej 3D o dowolnych wymiarach,

Beskid Media Sp. z o.o.

- b) dla dzieci w wieku do 17 lat zadanie polega na namalowaniu swojej wizji świata w perspektywie najbliższych 50 lat, przy czym praca powinna być wykonana w technice płaskiej w formacie A3.

Każda praca powinna zostać opatrzona danymi: imię, nazwisko oraz wiek autora.

3. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest uczestnictwo w Grze na zasadach opisanych w punkcie 5 par. 2, przy czym ilość punktów podstawowych zdobytych w ramach Gry powinna wynosić minimum 1.
4. Za udział w Konkursie każdemu Uczestnikowi Gry przyznawane jest 5 punktów bonusowych doliczanych do głównego salda punktowego w Grze.
5. Każdy Uczestnik może zgłosić w Konkursie jedną pracę. Oznacza to, że punkty bonusowe za udział w Konkursie doliczają się tylko jeden raz do konta danego Uczestnika Gry, niezależnie od kategorii, w jakiej zostanie zgłoszona praca.
6. Pracę należy dostarczyć do Domu Kultury w Kętach przy ul. Żwirki i Wigury 2A, 32-650 Kęty przy okazji weryfikacji salda punktowego zgromadzonego w Grze.
7. Po wyznaczonym terminie Jury złożone z przedstawicieli Partnera i Organizatora wyłoni laureatów Konkursu. W każdej kategorii przyznana zostanie nagroda główna oraz wyróżnienia.
8. Nagrodami w Konkursie plastycznym są gry karciane i planszowe oraz bilety do kina DK.
9. Nagrody za Konkurs zostaną wręczone podczas Finału Gry w terminie i miejscu wskazanym w punkcie 9 par. 5.
10. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w ilości przyznanych nagród.

§7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu trwania Gry.
2. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu w każdym czasie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji Uczestników pod względem spełnienia warunków Gry, jak również może żądać od Uczestników podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów.
4. Niespełnienie warunków niniejszego Regulaminu powoduje wykluczenie Uczestnika z Gry.
5. Klauzula dotycząca przetwarzania danych osobowych znajduje się w Załączniku 3 niniejszego Regulaminu.
6. Regulamin oraz Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych na potrzeby Majówkowej gry terenowej znajdują się w siedzibach Organizatora oraz Partnera oraz na stronach internetowych: www.beskidmedia.pl oraz www.domkultury.kety.pl.
7. Zgłoszenie do udziału w Grze jest tożsame z akceptacją niniejszego Regulaminu.
8. W sprawach nieobjętych Regulaminem decyduje Organizator.

Załącznik 1

**LISTA LOKALIZACJI MAJÓWKOWEJ GRY TERENOWEJ
 WRAZ Z WYKAZEM PUNKTÓW MOŻLIWYCH DO ZDOBYCIA**

LP.	MIEJSCOWOŚĆ	WSPÓŁRZĘDNE	OBIEKT	PUNKTY
* 1.	Kęty	49.884249,19.220645	Sanktuarium św. Jana Kantego	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 2 – bonus za zadanie dodatkowe łącznie 4 punkty
2.	Kęty	49.880806,19.217126	Dom Kultury w Kętach	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
3.	Kęty	49.882320,19.229441	Punkt Obsługi Klienta Beskid Media	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
4.	Kęty	49.888642,19.246324	Cmentarz Żydowski	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
5.	Bielany	49.9311604,19.2236790	Plantacja Polska Żurawina	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
*6.	Malec	49.921931,19.245008	Pomnik Kazimierza Jędrzejowskiego	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 1 – bonus za zadanie dodatkowe łącznie 3 punkty
7.	Kęty-Podlesie	49.865221,19.169760	Kapliczka przy drodze	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
8.	Kęty	49.881991,19.242305	Strzelnica	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
# 9.	Witkowice	49.913734,19.279182	Kapliczka na wodzie	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 3 – bonus za dotarcie do trudnej lokalizacji łącznie 5 punktów
10.	Kęty-Podlesie	49.874183,19.193070	Aleja Dębowa	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
11.	Bulowice	49.876591,19.284854	Najstarszy dom	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
12.	Kęty	49.880948,19.225633	Stacja PKP	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty
13.	Kęty	49.867387,19.226527	Zakład GK	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie łącznie 2 punkty

Beskid Media Sp. z o.o.

14.	Kęty	49.868440,19.210500	Kładka na Sole do Kobiernic	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
15.	Nowa Wieś	49.909230,19.222143	Koło młyńskie	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
16.	Kęty	49.886299,19.216239	Klasztor oo. Franciszkanów	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
17.	Malec	49.920097,19.244683	Szkoła	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
18.	Bulowice	49.878270,19.271611	OSP Bulowice	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
19.	Kęty	49.874917,19.210155	Kryta pływalnia	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
20.	Kęty	49.881030,19.202159	Rzeźba św. Ambrożego w Parku Lipowym	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
21.	Łęki	49.952223,19.204407	ŁKS Łęki	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
22.	Kęty	49.879911,19.240459	Mogiła żołnierzy napoleońskich	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
23.	Kęty	49.880997,19.211939	GZOZ Kęty	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
24.	Bielany	49.940304,19.204961	Biblioteka	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
25.	Kęty	49.871206,19.217340	Mostek na ul. Spacerowej przy skrócie na ul. Żwirki i Wigury	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
26.	Kęty-Podlesie	49.876072,19.192828	Willa Dworzańskich	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
27.	Kęty	49.877517,19.241908	Ruiny młynu Sewerynowka	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
28.	Kęty	49.882924,19.220881	Kamienica Państwa Kubickich	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
29.	Kęty	49.877248,19.223748	Dawny zakład Józefa Jury	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty

30.	Kęty	49.887013,19.219883	OSP Kęty	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
-----	------	---------------------	----------	---	------------------

* Miejsca z możliwością zdobycia dodatkowych punktów bonusowych.

Miejsca, do których dotarcie uznawane jest za trudniejsze i punktowane dodatkowo.

Załącznik 2

WZÓR ETYKIETY Z KODEM QR



 **BESKID
MEDIA**

 **DOM KULTURY
W KĘTACH**

**GRATULACJE!
DOTARŁŚ DO PUNKTU
MAJÓWKOWEJ GRY TERENOWEJ**

-  Zeskanuj kod QR.
-  Pobierz aplikację.
-  Odpowiedz na pytania.
-  Zdobądź cenne punkty!



   

Nie wiesz, czym jest majówkowa gra terenowa? Przeczytaj na www.beskidmedia.pl lub www.domkultury.kety.pl.

Beskid Media Sp. z o.o.

Załącznik 3

INFORMACJA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

1. Informujemy, że podane dane osobowe będą przetwarzane przez spółkę Beskid Media Sp. z o.o. z siedzibą w Kętach przy ul. Kościuszki 115, 32-650 Kęty, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieścia w Krakowie, XII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000378167, NIP 5492417339, REGON 121463522, kapitał zakładowy 1.605.000,00 zł („Administrator”).
2. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z Administratorem, przysyłając wiadomość na adres e-mail: poczta@beskidmedia.pl lub na adres e-mail wyznaczonego Inspektora Ochrony Danych Osobowych: rodo@beskidmedia.pl.
3. Podane dane osobowe są zbierane i przetwarzane w zakresie niezbędnym do udziału w majówkowej grze terenowej.
4. Dane mogą być wykorzystywane w celu prowadzenia przez Administratora marketingu bezpośredniego w stosunku do swoich usług i produktów, co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora. Uczestnikowi gry przysługuje prawo zgłoszenia sprzeciwu.
5. Przetwarzaniem danych w imieniu Administratora mogą zajmować się podmioty zewnętrzne, w szczególności Partner gry terenowej - Dom Kultury w Kętach, z siedzibą przy ul. Żwirki i Wigury 2A jako Podmiot Przetwarzający dane osobowe oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Administratora z zakresu obsługi rachunkowo – księgowej, obsługi prawnej Administratora, obsługi informatycznej administrowanych danych. Przetwarzanie danych może odbywać się poza Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG) i w tym zakresie podlega odpowiednim zabezpieczeniom w zakresie ochrony prywatności oraz praw i wolności osoby, której dane dotyczą, zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych na terenie EOG. Kopia danych lub informacja o miejscu udostępnienia danych może być uzyskana od Administratora.
6. Podane dane będą przechowywane i przetwarzane przez okres 5 lat.
7. Zbieranie i przetwarzanie danych osobowych w innym celu niż wymieniony w punkcie 3, będzie odbywać się wyłącznie po uprzednim wyrażeniu dodatkowej zgody przez Uczestnika gry. W takich przypadkach udzielenie zgody jest zawsze dobrowolne, jednak w określonych przypadkach wyrażenie zgody może być niezbędne do świadczenia określonych usług lub usługi, a brak jej wyrażenia może prowadzić do braku możliwości świadczenia usługi w zakresie, w jakim wiąże się to z przetwarzaniem danych, do których przetwarzania konieczna jest zgoda osoby, której dotyczą dane (np. dane wrażliwe).
8. W związku z udzieloną zgodą Uczestnikowi przysługuje prawo do jej wycofania w każdym czasie. Wycofanie zgody może nastąpić w każdym momencie, jednak pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
9. Uczestnikowi gry przysługuje prawo do:
 - dostępu do swoich danych osobowych,
 - żądania sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania poprawiania swoich danych,
 - wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych,
 - wniesienia skargi do właściwego organu nadzorczego w przypadku naruszenia przepisów o ochronie danych osobowych.
10. W stosunku do podanych danych nie jest stosowane profilowanie.

Beskid Media Sp. z o.o.