

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 2024 r. do 5 maja 2024 r., co oznacza, że w tych dniach Uczestnicy mogą zdobywać i gromadzić punkty na swoich kontakach.
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 z 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 35 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 6 maja 2024 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 żółtej 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 telefonu lub urządzenia z systemem innym niż Android nie wyklucza udziału w Grze. W takim przypadku 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 kamyków z wizerunkiem maskotki Organizatora, wynosi 70. 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 kamyków z wizerunkiem maskotki Organizatora.
2. Za każde zadanie dodatkowe można zdobyć 3 punkty bonusowe. Miejsca, w których możliwe jest zdobycie punktów bonusowych za zadanie dodatkowe, zostały oznaczone w Załączniku 1 niniejszego regulaminu gwiazdką.
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 kamyki z wizerunkiem Mrówki - maskotki Beskid Media. Znajdują się one w różnych miejscach na terenie Gminy Kęty. Każdy z nich oznaczony jest specjalnym symbolem i numerem. Za ich zdobycie również przyznawane są punkty bonusowe – za każdy z kamyków po 3 punkty – przy czym punkty te doliczane do całkowitego salda Uczestnika tylko wówczas, gdy uzyskał on maksymalną liczbę punktów w Grze.
5. Łącznie w całej grze Organizator przewiduje przyznanie 78 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 skali zainteresowania Grą oraz 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) nagrody pocieszenia - dla Uczestników, którzy zdobędą minimum 70 punktów;
 - c) 3 nagrody główne: deska SUP, namiot oraz zestaw do badmintonu - dla Uczestników, którzy zdobędą największą ilość punktów.
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 pokoju numer 2 w dniach:
 - a) 6 maja 2024 r. w godzinach 10.00-18.00,
 - b) 7 maja 2024 r. w godzinach 8.00-15.00,
 - c) 8 maja 2024 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 z wizerunkiem maskotki 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. Finał Gry i wręczenie nagród odbędzie się 9 czerwca 2024 r. podczas Beskid Media Cup na stadionie TS Hejnał Kęty przy ul. Sobieskiego 36, 32-650 Kęty. Przybliżona godzina zostanie podana przez Organizatora na plakacie z agendą wydarzenia zamieszczonym na stronie internetowej www.beskidmedia.pl oraz na profilu Organizatora na Facebooku.

§6 KONKURS RYSUNKOWY

1. W ramach Gry, Organizator wprowadza osobny konkurs rysunkowy (zwany dalej: „Konkuresem”), punktowany oddzielnie i niezależnie od Gry.
2. Konkurs polega na dokończeniu zdania: „Jestem częścią...” w formie rysunkowej. Wykonanie powinno tematycznie nawiązywać do motywu przewodniego Gry, czyli szeroko rozumianej wspólnoty.
3. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest uczestnictwo w Grze na zasadach opisanych w punkcie 5 par. 2, przy czym ilość punktów zdobytych w ramach Gry powinna wynosić minimum 1.
4. Za udział w Konkursie każdemu Uczestnikowi Gry przyznawane są 3 punkty bonusowe doliczane do głównego salda punktowego w Grze.
5. Każdy Uczestnik może zgłosić w Konkursie jedną pracę.
6. Pracę należy dostarczyć do Domu Kultury w Kętach przy ul. Żwirki i Wigury 2A, 32-650 Kęty do pokoju numer 2, przy okazji weryfikacji salda punktowego zgromadzonego w Grze.

Beskid Media Sp. z o.o.

7. Po wyznaczonym terminie Jury złożone z przedstawicieli Partnera i Organizatora wyłoni Autorów trzech najlepszych prac konkursowych.
8. Nagrodami w Konkursie rysunkowym są gry karciane i planszowe oraz bilety do kina DK.
9. Nagrody za Konkurs zostaną wręczone podczas Finału Gry w terminie wskazanym w punkcie 8 par. 5.

§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**

MIEJSCOWOŚĆ	Współrzędne	OBIEKT	PUNKTY	
Kęty	49.876080,19.215378	Kościół NSPJ na osiedlu 700-lecia	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.877242,19.218564	Zakład pracy	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.883827,19.222051	Rycerska od strony Rynku	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty*	49.882171,19.229572	Punkt Obsługi Klienta Beskid Media	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 3 – bonus za zadanie dodatkowe	łącznie 5 punktów
Kęty	49.879988,19.207584	Kamień na kortach	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty*	49.880540,19.204069	TS Hejnał Kęty	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 3 – bonus za zadanie dodatkowe	łącznie 5 punktów
Kęty	49.877650,19.216579	Szkoła Podstawowa nr 2	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.884054,19.223309	Jadłodzielnia na starym targowisku	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.883278,19.222196	MAM Rynek 13	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.880993,19.217682	Dom Kultury w Kętach	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.884577,19.220999	Kaplica Jana Kantego przy ulicy Ludowiki	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.884785,19.219669	Sala po barze „Karo”	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.879869,19.223156	Powiatowy Zespół Szkół im. Marii Dąbrowskiej	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty

Kęty	49.898570,19.236626	PGR	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty*	49.877066,19.196597	Filia Biblioteki w Kętach-Podlesiu	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 3 – bonus za zadanie dodatkowe	łącznie 5 punktów
Bielany	49.946346,19.207020	Ulica Łęcka, mostek na Uldze Macochy (granica z Łękami)	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Nowa Wieś	49.905083,19.222898	Była ławka przy Szkole na ulicy Jana Kantego	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Nowa Wieś	49.907155,19.211392	OSP Nowa Wieś	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.881243,19.213712	Hufiec	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Łęki	49.951368,19.213602	Biblioteka	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Witkowice	49.913128,19.276328	Stowarzyszenie górników przy OSP Witkowice	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Malec	49.921968,19.238842	Wyspa na stawie rybnym – pozostałości po średniowiecznym zamku	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Bulowice*	49.874872,19.289584	LKS Bulowice	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – dotarcie do trudnej lokalizacji 3 – bonus za zadanie dodatkowe	łącznie 5 punktów
Kęty	49.870600,19.229861	ZAM	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Bulowice	49.902057,19.263067	Styk trzech miejscowości (ulica Brzozowa, Karpacka i Kęckie Góry Północne)	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Bielany	49.941513,19.205292	Street Workout – siłownia plenerowa przy ulicy Łęckiej	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.875047,19.217057	Osiedle 700-lecia, blok nr 5 (koło wędkarskie)	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
#Bulowice	49.856302,19.291821	Las przy ulicy Skotnica	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 3 – dotarcie do trudnej lokalizacji	łącznie 5 punktów
Kęty	49.870065,19.213929	Korty nr 2 przy ulicy Spacerowej	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty

Kęty	49.869767,19.185088	Mostek na ulicy Leśnej – wjazd z ulicy Żeromskiego	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.878133,19.197036	Stacja PKP Kęty-Podlesie	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.868338,19.210201	Kładka w Kobiernicach	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.880249,19.198772	Most drogowy w Kętach-Podlesiu	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty	49.875261,19.206846	Drzewo nad Sołą	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie	łącznie 2 punkty
Kęty*	49.875916,19.208617	Górka przy OSiR	1 – zeskanowanie kodu QR 1 – poprawna odpowiedź na pytanie 3 – bonus za zadanie dodatkowe	łącznie 5 punktów

* Miejsca z możliwością zdobycia dodatkowych punktów bonusowych.

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

WZÓR ETYKIETY Z KODEM QR



**BESKID
MEDIA**

DK
DOM KULTURY
W KĘTACH

**GRATULACJE!
DOTARŁEŚ 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.

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.