

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „KIERUNEK EUROPA”

§ 1. Organizatorzy

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Kierunek Europa”.
2. Organizatorem gry miejskiej „Kierunek Europa” zwanej dalej „Grą”, jest **Komisja Europejska Przedstawicielstwo w Polsce**, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Realizacją gry z ramienia Organizatora zajmuje się firma Exploring Events Spółka Cywilna Marek Michalak, Michał Głód zwana dalej Realizatorem.
4. Administratorem zabranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest firma Exploring Events S.C. Kontakt: <http://exploring.pl/kontakt/>
5. Klauzula informacyjna dla Uczestników Gry, będąca Załącznikiem do niniejszego Regulaminu, stanowi wypełnienie ciężącego na Administratorze obowiązku informacyjnego, o którym mowa w art. 13 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).

§ 2. Zasady Gry – REJESTRACJA

1. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać na adres e-mail:
 - dla Warszawy: warszawa@kierunek-europa.pl;
 - dla Wrocławia: wroclaw@kierunek-europa.pl;
 - dla Krakowa: krakow@kierunek-europa.pl;
 - dla Gdańska: gdańsk@kierunek-europa.pl;
2. Zgłoszenia będą przyjmowane od 31.05.2021 r. od godziny 8:00 do 10.06.2021r. (do godziny 23:59) lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (maksymalnie 45 drużyn, nie więcej niż 175 osób łącznie na 1 miasto).
3. Po pomyślnej/skutecznej rejestracji Realizator prześle drogą elektroniczną (e-mail) w ciągu 48 godzin potwierdzenie rejestracji zawierające dodatkowo:
 - informacje organizacyjne dotyczące Gry,
 - regulamin Gry wraz z załącznikami – oświadczeniem o stanie zdrowia, zgodą na wykorzystanie wizerunku uczestnika oraz formularzem pisemnej zgody uczestnictwa osób niepełnoletnich
 - przedział godzinowy, w którym należy odebrać materiały do Gry w punkcie startowym;

4. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Realizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do adresata.

§ 3. Zasady Gry – UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. **Każda z drużyn składa się z minimum 2, a maksymalnie z 4 osób.**
3. **Minimalny wiek uczestników Gry to 8 lat.**
4. Dzieci poniżej 8. roku życia nie biorą udziału w Grze, ale mogą towarzyszyć rodzicom w czasie trwania Gry, pod warunkiem stosowania się takiej drużyny do obowiązujących na danym terenie obostrzeń epidemicznych.
5. W przypadku opisanym powyżej dzieci poniżej 8. roku życia nie wliczają się do składu drużyny, nie przysługują im również pakiety startowe przewidziane dla uczestników.
6. **Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.**
7. Osoba pełnoletnia w danej drużynie jest kapitanem drużyny.
8. Kapitan drużyny podpisuje się na liście startowej w imieniu drużyny. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania Gry.
9. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 8 lat, ale nie ukończyły 13 lat mogą wziąć udział w Grze wyłącznie w jednej drużynie i pod opieką przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.
10. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły lat 13, ale nie ukończyły 18 lat oraz osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych i (lub) posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem przedstawienia w Punkcie Startowym uprzednio podpisanej pisemnej zgody na udział w Grze opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego.
11. Dostarczenie pisemnej zgody nie zwalnia takiej drużyny z warunku posiadania w swym składzie jednej osoby pełnoletniej – kapitana drużyny.
12. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze oraz akceptację postanowień niniejszego regulaminu, w tym na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora. Wzór takiej zgody stanowi załącznik numer 2 do regulaminu.
13. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego na udział w Grze jest dorozumiana, jeśli osoby te biorą udział w jednej drużynie z opiekunem prawnym lub przedstawicielem ustawowym. Kapitan drużyny nadal jednak musi wyrazić zgodę pisemną na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora (zał. nr 2 regulaminu) zarówno za siebie, jak i za wszystkie osoby ze swojej drużyny nieposiadające zdolności do czynności prawnych i (lub) posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych.
14. W przypadku szkolnych grup zorganizowanych, w skład których wchodzi osoby niepełnoletnie, istnieje możliwość zgłoszenia jednego opiekuna (w domyśle: nauczyciela), jako kapitana kilku drużyn. W tym przypadku osoba opiekuna nie wlicza się do maksymalnie czteroosobowego składu drużyny i nie musi brać udziału w Grze razem z drużyną. Kapitan podpisuje się jednakże na liście startowej każdorazowo w imieniu drużyny, za którą bierze odpowiedzialność na czas trwania Gry. W takim

przypadku opiekun także musi dostarczyć na Punkt Startowy wspomniane w par. 3 pkt. 10. zgody stanowiące załącznik nr 3 niniejszego regulaminu.

15. Uczestnikami Gry nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora, Realizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Gry oraz osoby im najbliższe. Przez osobę najbliższą rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, krewnych w linii bocznej i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

§ 4. ODBIÓR KART DO GRY I DODATKOWA REKRUTACJA

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 12 czerwca 2021 r. równoległe na terenie każdego z miast: Warszawy, Wrocławia, Gdańska i Krakowa w godzinach 10:30 – 15:00.
2. Punkt Startowy i Finałowy Gry znajdować się będą w namiocie Organizatora. Lokalizacja punktu startowego zostanie wysłana do zapisanych drużyn drogą mailową oraz ogłoszona na stronie wydarzenia na portalu Facebook na 5 dni przed Grą.
3. Odbiór kart do Gry przez zarejestrowane drogą mailową drużyny będzie możliwy 12 czerwca 2021r. (sobota) od godz. 9:30 i trwać będzie do godziny 10:20 w Punkcie Startowym.
4. Kapitan drużyny (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór karty do Gry w punkcie rejestracyjnym, podpisując się na liście drużyn.
5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli Realizatora. Przed odbiorem karty do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny na liście startowej.
6. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma kopertę z zawartością – kartą do Gry oraz mapą terenu Gry, jak również zestaw startowy dla każdego uczestnika (koszulka Gry, worek na plecy).
7. Odbierając kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem.
8. Osoby, które nie zapiszą się na Grę przez internet, będą mogły to zrobić bezpośrednio w Punkcie Startowym, jeśli limit wszystkich zapisanych osób tj. 175 osób, nie został przekroczony.
9. Nieodebranie karty do Gry do godziny 10:20 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze. Wolne miejsca przechodzą w tej sytuacji do puli dodatkowej.
10. Pula dodatkowa zakłada wyłącznie zestawy nieodebrane po godzinie 10:20.
11. W przypadku miejsc z puli dodatkowej, o przyjęciu zgłoszenia na Grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 12 czerwca 2021r., od godziny 10:20 do 11:00.
12. Warunkiem odebrania karty przez osoby zapisujące się w dniu 12 czerwca 2021r., jest zapoznanie się na miejscu z regulaminem Gry oraz pisemne potwierdzenie odbioru karty do Gry jak również podpisanie stosownych oświadczeń, o których mowa w regulaminie.
13. W kolejce do odbioru kart do Gry należy stosować się do wszelkich obowiązujących na danym terenie obostrzeń epidemicznych tj. posiadać maski zasłaniające usta i nos oraz bezwzględnie zachować dystans co najmniej 2m od innych drużyn.

§ 5. BEZPIECZEŃSTWO I DODATKOWE WYMAGANIA W CZASIE GRY

- 1. Każdy pełnoletni uczestnik w momencie odbioru karty do Gry powinien przedłożyć w punkcie startowym podpisany załącznik numer 1 regulaminu – oświadczenie o stanie zdrowia oraz załącznik numer 2 regulaminu – zgodę na przetwarzanie wizerunku.**
2. Odebranie karty stanowi równocześnie potwierdzenie przez uczestnika dobrego stanu zdrowia umożliwiającego udział w Grze. Każda drużyna we własnym zakresie powinna być zaopatrzona w co najmniej jeden telefon z aplikacją do skanowania kodów QR. Jest to niezbędne do ukończenia zadań online.
3. Aby wziąć udział w Grze, przed odbiorem kart do Gry uczestnik składa obowiązkowe oświadczenie pisemne, że według swojej najlepszej wiedzy nie jest osobą zakażoną wirusem Covid-19, nie miał kontaktu z osobą zakażoną wirusem Covid-19 lub w trakcie kwarantanny oraz nie przebywa na kwarantannie, obowiązkowej izolacji lub pod nadzorem epidemiologicznym.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach obowiązującego prawa. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników Gry oraz przestrzeganie regulaminu odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
5. Organizator zapewnia jeden punkt pomocy medycznej, dostępny w pobliżu punktu startowego Gry.
6. Zaleca się, by uczestnik samodzielnie wyposażył się w materiały ochrony osobistej zgodnie z obowiązującymi na danym terenie obostrzeniami epidemicznymi.
7. Warunkiem udziału w Grze jest prezentacja przez uczestników w widocznym miejscu elementów identyfikacyjnych przez cały czas trwania Gry: – karty do gry podpisanej imionami i nazwiskami wszystkich uczestników oraz otrzymanego na starcie zestawu uczestnika: koszulki Gry oraz worka na plecy.
8. Poprzez odbiór karty do Gry uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) przetwarzanie przez Organizatora i Realizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 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) (Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z dnia 14 maja 2016 r. L 119/1)) w zakresie określonym w klauzuli stanowiącej Załącznik do Regulaminu;
 - c) przetwarzanie danych osobowych gry w zakresie ich ew. udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym danych osobowych uczestników imprezy w przypadku wykrycia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregoś z uczestników Gry;
 - d) opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów, Realizatorów i innych partnerów zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika w całości lub częściowo, przetworzony lub zniekształcony, kolorowy lub jednobarwny, w jedno lub wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

§ 6. ZASADY GRY – PRZEBIEG GRY

1. **Gra rozpoczyna się dokładnie o godzinie 10:30.** Od tej godziny liczony jest czas wykonywania zadań, jednakowy dla każdej drużyny.
2. Uczestnicy otrzymają o tej godzinie SMS-a na podany w czasie rejestracji numer kontaktowy, w którym podane zostaną informacje niezbędne dla uczestników.
3. Do wykonania jest 10 zadań stacjonarnych, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów oraz 2 dodatkowe zadania online – do odkrycia przez uczestników na trasie gry.
4. Animatorzy są osobami wcielającymi się w postacie ze świata Gry. Każdy animator posiada dla drużyny zadanie do wykonania.
5. Zadania znajdują się pod opieką animatorów na terenie, którego granice zaznaczone są na mapie terenu Gry, którą drużyna otrzymuje w kopercie przed startem Gry.
6. Na mapie zaznaczone będą obszary ukrycia animatorów. Zlokalizowanie punktów pilnowanych przez animatorów jest zadaniem uczestników.
7. Warunkiem przystąpienia do zadania jest weryfikacja przez animatora, czy zespół posiada wszystkie elementy identyfikacyjne oraz podpisaną kartę do Gry.
8. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu Gry – tj. od godziny 10:30.
9. Wszelkie materiały do zadań wydawane drużynom zostaną wcześniej zdezynfekowane.
10. W przypadku konieczności korzystania z jakichkolwiek materiałów dodatkowych niezbędnych do wykonania zadania przez kilka kolejnych drużyn Organizatorzy zapewnią jednorazowe rękawiczki oraz środki do dezynfekcji na danym zadaniu.
11. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
12. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do drużyny.
13. W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.
14. Zadania online drużyna wykonuje samodzielnie – w oparciu o skanowane na trasie kody QR.
15. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.

§ 7. Zasady Gry – PORUSZANIE SIĘ PO TERENIE GRY ORAZ DYSKWALIFIKACJA

1. Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
2. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Nie wolno w czasie trwania Gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym z rowerów, rowerów elektrycznych czy hulajnóg.
3. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
4. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania Gry.
5. W przypadku wykrycia przez animatorów lub przedstawicieli Organizatora lub Realizatora złamania regulaminu, na kartę do Gry danej drużyny wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
6. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

§ 8. Zasady Gry – ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 12 czerwca 2021r. o godz. 15:00 wręczeniem nagród zwycięzcom.
2. Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 14:30 tzn. do momentu opuszczenia stacji przez obsługujących je animatorów.
3. Czas pomiędzy zejściem animatorów ze stacji a końcem Gry uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do punktu finałowego Gry.
4. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu startu Gry (godz. 10:30) do momentu dotarcia na punkt finałowy i zdania karty w punkcie rejestracyjnym, w którym drużyna odbierała kartę do Gry.
5. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom realizatora w punkcie finałowym.
6. **W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.**
7. Przedstawiciel realizatora zobowiązany jest do wpisania na kartę do Gry czasu wykonania wszystkich zadań.
8. Gracze mają możliwość zadecydować o zdaniu karty przed godziną zejścia animatorów z punktów zadaniowych. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy. Punkt finałowy - odbierania kart do Gry działać będzie już od godziny 13:00.
9. Po godzinie 14:50 karty do Gry przestaną być przyjmowane.
10. Drużyny powinny pozostać w okolicy punktu finałowego Gry, by w razie wygranej w czasie kilku minut odebrać nagrody.

§ 9. Wyłanianie zwycięzców i nagrody

1. O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decydują kolejno:
 - liczba punktów za wykonanie wszystkich zadań w regulaminowym czasie trwania Gry;
 - w przypadku remisu punktowego - łączny czas wykonania wszystkich zadań, rozumiany od momentu startu Gry do momentu zdania karty w punkcie finałowym;
2. Drużyny, które w rankingu zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymują nagrody rzeczowe ogłoszone w momencie startu Gry.
3. O godzinie 15:00 przewidziane jest wręczenie nagród zwycięzcom.
4. By uniknąć gromadzenia się drużyn w jednym miejscu, zwycięskie drużyny otrzymają SMS-a potwierdzającego zwycięstwo w grze.
5. Warunkiem odbioru nagród jest stawienie się przedstawicieli (co najmniej połowa) drużyny podczas finału i ogłoszenia wyników Gry w punkcie finałowym oraz podpisanie przez kapitana drużyny – osobę pełnoletnią – protokołu odbioru nagrody głównej w punkcie finałowym – namiocie Organizatora.
6. Nagrody muszą zostać odebrane nie później niż o godzinie 15:15.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym oraz będzie przesłany wszystkim drużynom drogą e-mailową w odpowiedzi na zapis przesłany na Grę.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.

4. W przypadku zastrzeżeń uczestników, co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Exploring Events SC, ul. Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław.
5. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

REGULAMIN RODO

1. Informujemy, że zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego 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 (RODO) administratorem Pani/Pana danych osobowych przekazanych w zakresie niezbędnym do przeprowadzanie Gry Miejskiej „Kierunek Europa” jest Exploring Events Spółka Cywilna Marek Michalak, Michał Głód z siedzibą we Wrocławiu przy ulicy Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław NIP 8971863914), zwana dalej: „Administratorem”.
2. W każdym czasie, w sprawach ochrony Pana/Pani danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z Administratorem mailowo pod adresem: biuro@exploring.pl
3. Pana / Pani dane osobowe, w postaci: imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, numeru PESEL, numeru telefonu i adresu email będą przetwarzane w celu:
 - rejestracji i realizacji zgłoszeń do Gry Miejskiej „Kierunek Europa” złożonych za pośrednictwem maila;
 - niezbędnym do przeprowadzenia Gry Miejskiej „Kierunek Europa” zgodnie z postanowieniami Regulaminu Gry Miejskiej „Kierunek Europa”;
 - ich ewentualnego udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym w przypadku wykrycia podejrzenia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregośkolwiek z uczestników Gry.
4. W związku z przetwarzaniem przez Exploring Events Pana / Pani danych osobowych, ma Pan / Pani prawo, w każdej chwili do:
 - wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, o ile podstawą przetwarzania Exploring Events danych osobowych jest Pani/Pana zgoda, z zastrzeżeniem, że cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność tego przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed datą jej wycofania;
 - dostępu do swoich danych osobowych przekazanych oraz otrzymania kopii tych danych, a także do ich sprostowania (poprawiania) oraz uzupełnienia,
 - żądania usunięcia Pani/Pana danych na podstawie i w zakresie określonym w art. 17 RODO, jeżeli uważa Pani/Pan, że Exploring Events nie ma podstaw do tego, aby Pani/Pana dane przetwarzać;
 - ograniczenia przetwarzania w przypadkach określonych w art. 18 RODO – w zakresie, w jakim prawo to nie jest wyłączone na podstawie odrębnych przepisów;
 - przenoszenia danych oraz żądania przesłania danych na podstawie art. 20 RODO.
5. Informujemy, że w każdej chwili ma Pani/Pan prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Pani/Pana danych osobowych w celach, o których mowa w pkt 3, zgodnie i na podstawie art. 21 ust. 1 RODO. Z chwilą wniesienia sprzeciwu, Administrator

- zaprzestanie przetwarzać Pani/Pana dane w tych celach chyba, że będzie w stanie wykazać, że w stosunku do Pani/Pana danych istnieją dla Administratora ważne prawnie uzasadnione podstawy, które są nadrzędne wobec Pana/Pani interesów, praw i wolności.
6. Mają Państwo prawo wniesienia skargi na sposób przetwarzania danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uznają Państwo, że przetwarzanie Państwa danych odbywa się niezgodnie z prawem.
 7. **Podanie przez Panią/Pana danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do zgłoszenia i udziału w grze miejskiej „Kierunek Europa”. Konsekwencją niepodania przez Państwa danych osobowych będzie brak możliwości skutecznego zgłoszenia i wzięcia udziału w Grze.**
 8. Dane udostępnione przez Państwa nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji oraz profilowaniu.
 9. Państwa dane osobowe mogą być udostępnione wyłącznie organom lub podmiotom upoważnionym na podstawie odrębnych przepisów lub podmiotom przetwarzającym dane w imieniu Administratora danych. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych, mogą być podmioty, którym Administrator ma obowiązek przekazywać dane na podstawie obowiązujących przepisów prawa (m.in. Policja; Straż Miejska; Prokuratura, Sąd, Sanepid), zleceńbiorcy lub wykonawcy usług na rzecz Administratora (podmioty przetwarzające) w związku z prawidłową realizacją umowy, w tym dostawcy usług IT. 18. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
 10. Państwa dane będą przetwarzane nie dłużej niż jest to konieczne, aby umożliwić nam kontakt z Państwem, spersonalizowanie wiadomości zgodnie z Państwa preferencjami i przekazanie odpowiednich informacji, chyba że istnieje prawny obowiązek dłuższego przechowywania danych. Pana/Pani dane osobowe będą przechowywane przez cały okres przebiegu Gry Miejskiej „Kierunek Europa” oraz do upływu okresu zapewniającego realizację obowiązków wynikających z zapobieganiem rozprzestrzeniania się stanu epidemii COVID - 19, przy czym powyższe okresy sumują się.
 11. Po upływie obowiązkowych okresów przetwarzania Pani/Pana dane zostaną niezwłocznie usunięte.