

Aktualizacja regulaminu 13.09.2019 14:00

W aktualizacji tej dodaliśmy art. 37 zawierający wyjaśnienie dotyczące niezachowania wyników Gry w przypadku blokady plików Cookie lub otwarcia strony na innym urządzeniu lub przeglądarce.

Regulamin Konkursu „Luz bus”

1. Organizatorem Konkursu „Luz bus” jest Above Awards Sp z o.o., ul. Szablowskiego 3/LU IV, 30-127 Kraków.
2. Konkurs skierowany jest do osób, które wezmą udział w grze „Luz bus” (dalej Gra) dostępnej na stronie internetowej <https://galeriaecho.app/> zwanej dalej Stroną lub Aplikacją.
3. Konkurs ogłaszany i prowadzony jest poprzez środki masowego przekazu tj. Internet na stronie nie wymagającej rejestracji (Strona) zatem zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami nagrody w Konkursie są zwolnione z podatku dochodowego.
4. Konkurs trwa od godziny 9:00 w dniu 13.09.2019r. do godziny 20:00 w dniu 23.09.2019r.
5. Konkurs polega na osiągnięciu najlepszego wyniku w Rankingu Gry „Luz bus” dostępnej na stronie internetowej <https://galeriaecho.app/> zwanej dalej Stroną lub Aplikacją

Zasady Gry

6. Gracz steruje autobusem i jego zadaniem jest dowiezenie do Szkoły jak największej liczby dzieci w jak najkrótszym czasie.
7. Gra kończy się, gdy Autobus wjeżdża na parking pod Szkołą (boczna droga z napisem SZKOŁA) z co najmniej dwójką dzieci przed upływem czasu przeznaczonego na przejazd (3 minuty). W takim wypadku Wynik jest zapisywany na liście wyników Uczestnika.
8. Gdy Gra skończy się z powodu upłynięcia czasu na przejazd Wynik nie jest zapisywany.
9. Za każde zabrane na pokład dziecko Uczestnik otrzymuje 1000 punktów.
10. Za każde zderzenie z innym pojazdem lub budynkiem odejmowane są punkty tak długo jak długo trwa takie zderzenie w tempie 600 pkt na sekundę zderzenia. Aby wyjść ze zderzenia należy skrócić autobusem - nie wystarczy zatrzymać autobusu.
11. Za spotkanie z Policją odejmowane jest 1000 punktów.
12. Autobus może przejechać przez trawniki, ale jedzie wtedy wolniej.
13. Dojechanie autobusem do końca planszy powoduje jego pojawienie się po przeciwnej stronie planszy z zachowanym kierunkiem i prędkością jazdy.
14. Położenie Szkoły jest na bieżąco sygnalizowane strzałką w prawym górnym rogu ekranu.
15. Grę można wstrzymać naciskając klawisz w prawym górnym rogu ekranu. Gra nie jest wtedy całkowicie zatrzymywana, ale następuje spowolnienie upływu czasu.

Ranking

16. Do Rankingu uczestników trafia tylko jeden - najlepszy wynik gry Uczestnika. To znaczy, że w rankingu Uczestnik występuje tylko jeden raz, niezależnie od tego, ile gier ukończył.
17. Pozycja w rankingu zależy od ilości uzyskanych punktów (im więcej punktów, tym wyższa

- pozycja).
18. Gdy dwóch lub więcej uczestników ma tę samą liczbę punktów o ich wzajemnej pozycji w rankingu decyduje czas przejazdu autobusem do ukończenia Gry (im krótszy czas tym wyższa pozycja w Rankingu).
 19. Jeśli dwóch lub więcej uczestników osiągnie tę samą liczbę punktów w tym samym czasie przejazdu o ich pozycji w Rankingu decyduje data uzyskania tego wyniku - im wcześniejsza data tym wyżej jest uczestnik w Rankingu
 20. Ranking zamykany jest o godzinie 20:00 w dniu 23-go września 2019r.
 21. Aplikacja pokazuje tylko pierwsze 50 pozycji w rankingu uczestników. Pozostali Uczestnicy widzą komunikat o tym, że nie kwalifikują się do Rankingu Gry.
 22. UWAGA: wszystkie wyniki w Grze uzyskane przez graczy przed rozpoczęciem Konkursu, a więc przed godziną 9:00 w dniu 13.09.2019 nie wliczają się do Rankingu Konkursu. Wyniki takie zostaną usunięte z Rankingu Gry o godzinie 9:00 13.09.2019r.

Nagrody

23. W Konkursie przewidziano następujące nagrody:
 - a. I miejsce w Rankingu: karta podarunkowa o wartości 500zł
 - b. II miejsce w Rankingu: karta podarunkowa o wartości 200zł
 - c. III miejsce w Rankingu: karta podarunkowa o wartości 100zł
 - d. IV miejsce w Rankingu: karta podarunkowa o wartości 100zł
 - e. V miejsce w Rankingu: karta podarunkowa o wartości 100zł
24. Miejsca od szóstego do pięćdziesiątego nie są premiowane nagrodą.
25. Ostateczny Ranking zostanie ustalony w oparciu o wyniki z godziny 20:00 w dniu 23-go września 2019r.
26. O Wygranej Uczestnik zostaje powiadomiony w Aplikacji, w której na liście rankingowej w Urzędzeniu wygrywającego Uczestnika pojawi się unikalny kod odbioru wygranej.
27. Nagrodę będzie można odebrać w Punkcie Informacyjnym Galerii Echo od 24-go września do dnia 27-go września do godziny 20:00. Wygrane nie odebrane w tym terminie przechodzą na rzecz Organizatora.
28. Przy odbiorze Wygranej należy okazać wyświetlany w Aplikacji Unikalny kod odbioru wygranej.

Dane osobowe

29. Do zagrania w Grze nie jest wymagana rejestracja Uczestnika ani logowanie, ale w takim wypadku jego wyniki przywiązane są do pliku Cookie w jego przeglądarce Internetowej. Jeśli ten plik zostanie przez Uczestnika usunięty Organizator nie będzie miał możliwości odtworzenia go, a wszystkie wyniki uzyskane do tej pory przez Uczestnika znikną z jego Aplikacji. Pozostanie jednak wpis w Rankingu. Z tego powodu zalecane jest zalogowanie się w Aplikacji korzystając z innej dostępnej w danej chwili w Aplikacji promocji, w której przewidziano możliwość rejestracji (np. zarejestrowania się w Loterii „Nagrody za Paragony”).
30. Uczestnicy, którzy zarejestrują się w Aplikacji przy okazji korzystania z innych dostępnych w niej form promocji (np. Loterii) biorą udział w Grze jako zarejestrowani Uczestnicy. W tym wypadku wyniki gry uczestnika są powiązane z jego kontem w Aplikacji (poprzez nr telefonu, konto Google lub konto Facebook) założonym przy okazji skorzystania w tej innej formy promocji.
31. Przed rozpoczęciem Gry odbierana jest od Uczestnika zgoda na przetwarzanie danych

osobowych.

32. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator - Above Awards Sp z o.o., ul Szablowskiego 3/LU IV 30-127 Kraków, adres e-mail: biuro@aboveawards.pl. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu i wydaniem nagród, przez czas trwania Konkursu oraz czas niezbędny do obsługi ewentualnych roszczeń oraz czas nieokreślony po tym terminie. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku 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”). Dane osobowe nie będą profilowane. Uczestnicy Konkursu mają prawo dostępu do treści swoich danych osobowych, ich sprostowania/ uzupełnienia/ usunięcia, jak też prawo do ograniczenia bądź wyrażenia sprzeciwu w kwestii przetwarzania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne dla prawidłowego przeprowadzenia Konkursu, wydania nagrody i ewentualnego złożenia i rozpatrzenia reklamacji. Uczestnik Konkursu ma prawo wniesienia skargi w zakresie ochrony danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.

Postanowienia końcowe

33. Wszelkie reklamacje można składać w formie elektronicznej (e-mail) na adres biuro@aboveawards.pl do dnia 27-go września.
34. W reklamacji należy podać imię i nazwisko, nick wpisany przy zapisywaniu wyniku do rankingu, opis zdarzenia, jego datę oraz jasny opis żądania z jakim występuje reklamujący.
35. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie do 14 dni od daty wpłynięcia.
36. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie w trakcie trwania Konkursu.
37. Wyniki Uczestnika w Konkursie przywiązane są do jego identyfikatora zapisanego w ciasteczku (pliku Cookie) przeglądarki przy pierwszym uruchomieniu Gry. Z tego powodu widoczne są tylko wtedy, gdy Gra uruchamiana jest na tym samym urządzeniu i poprzez tę samą przeglądarkę. Zalecamy zatem aby Uczestnik w trakcie Konkursu wchodził na stronę galeriaecho.app zawsze z tego samego urządzenia i w tej samej przeglądarce internetowej. W przeciwnym wypadku, a także w wypadku, gdy przeglądarka nie zapisuje plików Cookie (gdy są one wyłączone lub gdy przegląda stronę w trybie Incognito) wyniki uzyskane przez Uczestnika mogą zostać stracone. Nie dotyczy to sytuacji opisanej w art. 30 Regulaminu, czyli gdy uczestnik bierze udział w grze jako zalogowany w Aplikacji. W tym wypadku jego wyniki są dowiązane do jego loginu w Aplikacji i będą się pojawiały w dowolnej przeglądarce i na dowolnym urządzeniu na którym uczestnik zaloguje się w ten sam sposób.