

## REGULAMIN GRY NETWORKINGOWEJ

### §1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w „Grze Networkingowej”, (zwanym dalej „Grą”).
2. Organizatorem Konkursu (zwanym dalej „Organizatorem”), jest **International Center of Events II** sp. z o.o. w Warszawie, ul. Gierdziejewskiego 7/25A 02-495 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, Wydział XIII Gospodarczy KRS za numerem KRS: 577106, REGON: 362709548, NIP: 5223040588.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w trakcie trwania Gry.

### §2 UCZESTNICZY GRY

1. Uczestnikiem Gry może być każda osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
2. W Grze nie mogą uczestniczyć pracownicy ani członkowie rodzin pracowników Organizatora.
2. Warunkiem dopuszczenia do Gry jest zostanie wystawcą targów eTradeShow w strefie premium.

### §3 ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Chęć udziału w Grze należy zgłosić swojemu opiekunowi w nieprzekraczalnym terminie tj. 15 sierpnia 2019r.
2. W przypadku chęci uczestnictwa w grze, do 15 sierpnia wystawca zobowiązany jest do przesłania propozycji zadania, jakie odwiedzający będzie musiał wykonać na stoisku.
3. W odpowiedzi zwrotnej wystawca otrzyma od organizatora QR Kod, który po każdym poprawnie wykonanym zadaniu będzie udostępniał odwiedzającemu poprzez aplikację targową.
4. Aplikacja targowa jest bezpłatna, do pobrania w Google Play i App Store. Aplikację targową dostarcza Meeting Application.
5. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji zgłoszenia.

### §4 ZASADY GRY NETWORKINGOWEJ

1. Gra odbędzie się w dniu wydarzenia tj. 12.09.2019, w godzinach trwania wydarzenia.
2. Udział w grze jest bezpłatny
3. Aby Odwiedzający mógł uczestniczyć w grze musi pobrać bezpłatną aplikację targową.
4. Odwiedzający rejestruje się w aplikacji i kieruje się do stoisk w strefie premium
5. Stoiska premium zostaną zaznaczone na mapie. Na stoiskach będą dostępne specjalne kody QR.

6. Odwiedzający musi wykonać zadanie przygotowane przez Wystawcę oraz zeskanować kod QR w aplikacji.
7. Kod QR można zeskanować u jednego Wystawcy tylko raz.
8. Aplikacja przyznaje punkty za wykonanie każdego zadania oraz tworzy ranking użytkowników.
9. Każdy uczestnik gry otrzyma mały upominek, który będzie mógł odebrać w paczkomacie na stoisku Złotego Sponsora – firmy InPost.
10. Dla uczestników, którzy zdobędą największą liczbę punktów przewidziane są dodatkowe nagrody.

## **§5 INFORMACJE O GRZE**

1. Wszelkie informacje o konkursie udostępnione będą do wglądu w siedzibie Organizatora oraz w Zakładce Gry, przynajmniej do dnia wręczenia nagród. Zakładka znajduje się pod adresem <https://etradeshow.pl/program/#gra-networkingowa>
2. W czasie trwania Gry, w social media wydarzenia mogą pojawiać się bieżące informacje oraz relacje z przebiegu Gry.

## **§6 DANE OSOBOWE**

Jeżeli osoba dokonująca zgłoszenia do Gry udostępnia Organizatorowi w tym celu swoje dane osobowe, to stosuje się postanowienia niniejszego paragrafu:

1. Administratorem danych osobowych będzie Organizator Gry.
2. Organizator będzie przetwarzał otrzymane od zgłaszającego dane osobowe w celach:
  - a) prawidłowego przeprowadzenia Gry i wyłonienia zwycięzców;
  - b) realizacji przez Organizatora obowiązków prawnych wynikających z organizacji Gry i przyznania nagród zwycięzcom, np. obowiązków podatkowych lub sprawozdawczych;
  - c) ochrony prawnie uzasadnionych interesów Organizatora lub osoby trzeciej w związku z przebiegiem i wynikami Gry, np. w celu dochodzenia roszczeń, albo obrony przed takimi roszczeniami.
3. Podanie przez zgłaszającego poszczególnych danych osobowych jest dobrowolne, ale może być niezbędne do należytego zgłoszenia udziału w Grze.
4. Przekazane Organizatorowi dane osobowe będą przetwarzane przez okres nie dłuższy, niż okres, w którym mogą ujawnić się roszczenia związane z Grą, czyli przez 4 lata od końca roku, w którym odbyła się Gra, w tym 3 lata to najdłuższy możliwy okres przedawnienia roszczeń, dodatkowy rok zastrzeżony jest na wypadek roszczeń zgłoszonych w ostatniej chwili i problemów z doręczeniem.
5. Udostępnione Organizatorowi przez zgłaszającego dane osobowe mogą zostać przez Organizatora przekazane następującym grupom odbiorców:
  - a) organom władzy publicznej oraz podmiotom wykonującym zadania publiczne lub działającym na zlecenie organów władzy publicznej, w zakresie i w celach, które wynikają z przepisów prawa oraz przysługujących tym podmiotom kompetencji, np. organowi nadzorcemu, kontrolującemu prawidłowość przetwarzania danych osobowych przez Organizatora, organom podatkowym, organom wymiaru sprawiedliwości itp.
  - b) osobom zatrudnionym u Organizatora na jakiegokolwiek podstawie prawnej – w zakresie, w jakim osoby te zostały upoważnione przez Organizatora do poszczególnych czynności związanych z Grą;

c) partnerom i podwykonawcom Organizatora, którym Organizator powierzył poszczególne procesy biznesowe obejmujące czynności związane z realizacją Grą, albo dochodzeniem roszczeń związanych z Grą lub obrony przed takimi roszczeniami – w zakresie, w jakim te dane są im niezbędne do właściwego świadczenia przez nich usług na rzecz Organizatora.

6. W związku z przetwarzaniem powierzonych Organizatorowi przez zgłaszającego danych osobowych, osoba, której te dane dotyczą ma prawo do:

a) dostępu do swoich danych osobowych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych;

b) żądania sprostowania (poprawiania) danych osobowych – w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne;

c) żądania usunięcia danych osobowych („prawo dobycia zapomnianym”) – w przypadku, gdy:

- dane nie są już niezbędne do celów, dla których były przetwarzane,
- osoba ta wniosła skutecznie sprzeciw wobec przetwarzania swoich danych;
- dane przetwarzane są niezgodnie z prawem,
- dane muszą być usunięte w celu wywiązania się z obowiązku prawnego;
- d) żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych – w przypadku, gdy:
  - kwestionuje ona prawidłowość swoich danych osobowych,
  - przetwarzanie danych jest niezgodne z prawem, a osoba ta sprzeciwia się ich usunięciu, żądając w zamian ich ograniczenia,
  - Organizator nie potrzebuje już danych, ale osoba ta potrzebuje ich do ustalenia, obrony lub dochodzenia roszczeń, wniosła ona sprzeciw wobec przetwarzania danych – do czasu ustalenia, czy prawnie uzasadnione podstawy po stronie Organizatora są nadrzędne wobec podstawy sprzeciwu;

e) sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, gdy zaistnieją przyczyny związane z jej szczególną sytuacją oraz przetwarzanie danych oparte jest na podstawie niezbędności do celów wynikających z prawnie uzasadnionego interesu Organizatora;

f) wniesienia skargi do organu nadzorczego – w przypadku gdy uzna ona, iż przetwarzanie przez Organizatora jej danych osobowych narusza normy prawne.

7. Przekazane Organizatorowi dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania, ani nie będą przekazywane do państw spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego lub organizacji międzynarodowych.

8. We wszelkich sprawach związanych z ochroną danych osobowych i realizacją uprawnień, o których mowa powyżej, można się kontaktować z Organizatorem drogą elektroniczną na adres e-mail: [rodo@icevents.pl](mailto:rodo@icevents.pl)

## **§7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Zgłoszenie do Gry oznacza zaakceptowanie warunków Regulaminu.

2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu i/lub jego części. Zmiany wymagają dla swej skuteczności opublikowania w Zakładce Gry przyszłość i wchodzi w życie z chwilą ich publikacji.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do upublicznienia informacji o Uczestniku, celem prawidłowej realizacji Gry i wyłonienia zwycięzców oraz podania do publicznej wiadomości

informacji o zwycięzcy.

4. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie normy prawne powszechnie obowiązujące na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, a w szczególności wynikające z odpowiednich przepisów Kodeksu cywilnego.

5. Wszelkie spory dotyczące Konkursu będą rozstrzygane przez sąd właściwy miejscowo dla m.st. Warszawy.

6. Wszystkie wątpliwości dotyczące Gry należy wyjaśniać w formie korespondencji pisemnej na adres e-mail: [ets@icevents.pl](mailto:ets@icevents.pl); rozpatrywane będą w terminie 14 dni od daty ich otrzymania