

Regulamin uczestnictwa w grze SIANNCO[®]

1. Celem Gry SIANNCO, jest popularyzacja LEAN MANAGEMENT w procesach usługowych realizowanych w trybie pracy zdalnej, podnoszenie efektywności tych procesów i pracy własnej pracowników oraz budowanie kultury lean w zespołach zarządzanych zdalnie.
2. Gra ma charakter szkolenia realizowanego w trybie symulacji procesu biznesowego.
3. Podczas Gry uczestnicy realizują proces, zgłaszają pomysły usprawniające i wdrażają rozwiązania mające na celu realizację celów wskazanych w pkt. 1 regulaminu.
4. Przystąpienie do Gry jest dobrowolne.
5. Aby przystąpić do Gry należy uiścić opłatę rejestracyjną, zgodną z obowiązującym na dzień Gry cennikiem. Opłaty dla konsultantów oraz grup zorganizowanych ustalane są indywidualnie z organizatorem Gry.
6. Organizator wskazuje datę oraz czas rozpoczęcia gry poprzez ich publikację na stronach: <https://eventon.click> www.lean-team.pl oraz w mediach społecznościowych.
7. Uczestnik zgłasza swój udział w Grze w trybie ogłoszonym przez Organizatora, wykupując bilet uczestnictwa pod adresem: <https://eventon.click/organizator/leanteam> wybierając dogodny termin, godzinę rozgrywki oraz uiszczając opłatę za bilet za pośrednictwem dostępnych opcji płatności.
8. Wykupienie przez Uczestnika biletu na dany termin rozgrywki, jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
9. Regulamin Gry jest dostępny także pod adresem: www.lean-team.pl/grylean oraz w opisie danej rozgrywki (podczas zakupu biletu).
10. Uczestnik może przenieść swój udział w Grze na inny termin. Taka zmiana zostanie dokonana pod warunkiem dostępności miejsc w innych, wybranych przez Uczestnika terminach. W ramach opłaty rejestracyjnej uczestnikowi przysługuje możliwość jednego przeniesienia swojego udziału. Po jego wykorzystaniu uczestnik może ponownie zarejestrować swój udział w Grze.
11. W przypadku, gdy Uczestnik nie weźmie udziału w grze nie przysługuje mu zwrot opłaty rejestracyjnej o którym mowa w pkt 5.
12. Organizator każdorazowo potwierdza otrzymanie zgłoszenia, uczestnictwo w grze oraz wycofanie uczestnictwa z gry.
13. W celu wzięcia udziału w Grze, Uczestnik powinien dysponować: komputerem z przeglądarką internetową, dostępem do Internetu, wskazaną przez Organizatora aplikacją do rozmów wideo oraz ewentualnymi urządzeniami peryferyjnymi koniecznymi do uczestnictwa w spotkaniach video.
14. Przed rozpoczęciem Gry, organizator może zorganizować spotkanie techniczne w celu potwierdzenia poprawnego działania oraz konfiguracji elementów o których mowa w pkt 13. Spotkanie to jest elementem uczestnictwa w całej rozgrywce o którym mowa w pkt 5.
15. W przypadku, gdy Uczestnik nie może uczestniczyć we wskazanym w pkt 14 spotkaniu, ustalany jest indywidualny termin takiego spotkania, nie później jednak niż na 30 minut przed właściwą rozgrywką.
16. Na czas gry oraz niezbędnych spotkań technicznych, Uczestnik zgadza się na udostępnienie swojego wizerunku przez kanał wideo-połączenia organizatorowi i pozostałym uczestnikom Gry.
17. W celu przystąpienia do Gry Uczestnik udostępnia organizatorowi swoje imię i nazwisko oraz adres email, a w przypadku zgłoszeń z firm – stanowisko służbowe oraz dane firmy.
18. Dane udostępnione przez uczestnika są niezbędne do realizacji Gry i będą przetwarzane oraz wykorzystywane wyłącznie na potrzeby organizowania, przeprowadzenia Gry oraz udostępnienia wyników poszczególnych zespołów graczy.
19. Organizator zastrzega sobie prawo do anulowania lub/i przeniesienia terminu gry bez podania przyczyny.
20. Uczestnik zobowiązuje się nie udostępniać w jakiegokolwiek formie otrzymanych do Gry materiałów.
21. Uczestnik zobowiązuje się nie ujawniać przebiegu Gry ani wypracowanych podczas Gry rozwiązań związanych z poprawą efektywności procesu.
22. Wszystkie nieujęte w regulaminie warunki dotyczące gry i uczestnictwa rozstrzyga organizator.
23. Uczestnik zgadza się na publikację wyników osiągniętych przez zespół.
24. Po zakończeniu Gry, każdy Uczestnik otrzyma certyfikat uczestnictwa.

25. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z realizacją postanowień niniejszego Regulaminu jest Organizator. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niepodanie danych osobowych niezbędnych do uczestnictwa w Grze skutkuje odmową udziału w niej.
26. Celem zbierania danych osobowych Uczestnika przez Organizatora jest realizacja uczestnictwa w Grze oraz – jeżeli Uczestnik wyrazi uprzednią zgodę – także marketing bezpośredni własnych produktów lub usług Organizatora.
27. Podstawą przetwarzania danych osobowych Uczestnika, jest konieczność realizacji uczestnictwa w Grze lub zgoda Uczestnika w przypadku celu marketingowego.
28. Organizator w związku z realizacją uczestnictwa w Grze może przetwarzać następujące dane Uczestników: imię i nazwisko Uczestnika, adres poczty elektronicznej, numer telefonu kontaktowego, nazwa firmy oraz stanowisko.
29. Każdej osobie przysługuje prawo do kontroli przetwarzania danych, które jej dotyczą, zawartych w zbiorze danych Organizatora, a zwłaszcza prawo do: żądania uzupełnienia, uaktualnienia, sprostowania danych osobowych, czasowego lub stałego wstrzymania ich przetwarzania lub ich usunięcia, jeżeli są one niekompletne, nieaktualne, nieprawdziwe lub zostały zebrane z naruszeniem ustawy albo są już zbędne do realizacji celu, dla którego zostały zebrane.
30. Organizator może przekazać dane Uczestników innym podmiotom, jedynie w celu realizacji punktu 26 Regulaminu.
31. W celu realizacji uprawnień, o których mowa w pkt. 29 regulaminu, Uczestnik może wysłać wiadomość email na wskazany przez Organizatora adres email.
32. Podstawowym kanałem komunikacji między Organizatorem a Uczestnikami jest poczta elektroniczna.
33. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego oraz inne właściwe przepisy prawa polskiego.
34. Organizatorem gry jest KOPRO Wojciech Koziół, ul. Brechta 9 m 111, 03-472 Warszawa NIP: 113-199-17-24
35. Obsługa rozliczeń i zwrotów: QSZ projekty sp. z o.o., ul. Warszawska 44 m2, 05 – 075 Warszawa, NIP: 952-220-34-45
36. Autor Gry: Wojciech Koziół.
37. Konsultacja i współpraca: Grzegorz Kuszneruk.
38. Wszelkie materiały do Gry SIANNCO, nie mogą być powielane ani rozpowszechniane w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób na jakichkolwiek polach eksploatacji, włącznie z kopiowaniem, fotokopiowaniem i digitalizacją, w tym także zamieszczaniem w Internecie, bez pisemnej zgody Autora. Jakikolwiek użycie lub wykorzystanie utworu w całości lub w części bez zgody Autora w innych celach niż niekomercyjne cele prywatne stanowi naruszenie prawa. Wykorzystanie materiałów do celów cytowania jest dozwolone na warunkach i w zakresie określonym przepisami Prawa Autorskiego (Dz.U. z 2006 r. Nr .90, poz. 631), w tym z obowiązkowym podaniem źródła cytatu.