

GETXO GINKANA

Bases de participación

1.- OBJETO

El objeto de la organización de la actividad no es otro que el de promover una actividad divertida, lúdica y dinámica (no sedentaria) para la ciudadanía de Getxo y de otros municipios, permitiendo a su vez el conocimiento de los establecimientos del municipio y su oferta comercial, hostelera y de servicios.

2.- PARTICIPACIÓN

Podrán participar en la ginkana cualquier persona que quiera siempre y cuando sea mayor de edad o vaya acompañado –en el caso de que no lo sea- de un adulto.

La participación podrá ser individual o por equipos, valorándose positivamente el ir disfrazado durante la realización de la ginkana. Cada equipo de personas computará como un sólo participante.

Durante la participación podrá ser necesario el uso de Internet, GPS, whatsapp, SMS o email por lo que es obligatorio disponer de teléfono móvil y aconsejable estar al día con el manejo de los programas de mensajería y acceso a Internet.

3.- INSCRIPCION

La inscripción en el proyecto es gratuita y se podrá realizar:

.- A través de la web www.getxoenpresa.com . El plazo máximo de inscripción a través de esta vía es de un día antes del comienzo de la actividad.

.- A través de correo electrónico streetmarketing@getxoenpresa.com. El plazo máximo de inscripción a través de esta vía es de un día antes del comienzo de la actividad.

.- A través de un mensaje (SMS), whatsapp o llamada telefónica al número: +34 639 137 109. En este caso, las personas se podrán inscribir hasta el mismo momento en el que comiencen las pruebas.

Los datos necesarios para realizar la inscripción son: nombre, edad, si participa en individual o en grupo (indicando el número de personas) y número de teléfono desde el que va a llevar la comunicación con la organización durante la prueba; día y hora en la que comenzarán su participación; y medio por el que quiere que la organización se comunique (SMS, whatsapp, llamada telefónica o email (este último no se recomienda por la posibilidad de entorpecer el correcto desarrollo de las pruebas).

El no ser mayor de edad y no participar acompañado, o la no aportación de alguno de los datos solicitados podría ser causa suficiente para justificar la no admisión de la inscripción.

4.- DESARROLLO

“Getxo Ginkana” integra 4 ginkanas, todas ellas independientes y temáticas. Esto quiere decir que las personas se podrán inscribir sólo a una o a las 4, debiendo realizar una inscripción por cada participante en cada una de las ediciones a las que se apunte.

Las ediciones previstas realizar y la temática de las 4 ginkanas son:

- 28 y 29 de octubre. "OTOÑO".
- 25 y 26 de noviembre. "BLACK FRIDAY".
- 16 y 17 de diciembre. "NAVIDAD".
- 24 y 25 de febrero. "CARNAVAL".

Como cada una de las 4 ediciones tienen una duración de 2 días, viernes (17:00h. a 20:00h.) y sábado (de 10:30h. a 13:30h.) en las fechas establecidas por la organización. Los participantes podrán dedicar al cumplimiento de las pruebas ambos días si así lo desean, ya que el tiempo no es un aspecto puntuable.

4.1. Dinámica de cada ginkana

El día y hora a la que cada inscrito haya fijado el comienzo de su participación, la organización le enviará por el medio solicitado, la primera de las pistas para que puedan comenzar con el desarrollo de las pruebas.

Cada una de las pistas llevará a los participantes a una de las empresas del municipio que participen en el proyecto pudiendo ser:

- Pistas "literarias"
- Jeroglíficos
- Coordenadas GPS
- Pistas directas
- Pistas fotográficas.
- ... cualquier otra fijada por la organización.

Para conseguir dichas pistas los participantes deberán seguir las instrucciones de la organización. En algunos casos deberán:

- Responder algunas cuestiones
- Interactuar con los empleados de las empresas.
- Encontrar una pista escondida en el establecimiento.
- Enviar alguna fotografía.
- ... superar cualquier otra prueba fijada por la organización.

En el caso de que los participantes no sepan seguir o solventar alguna de las pistas podrán contactar con la organización para solicitar ayuda. La organización nunca responderá esta solicitud antes de que haya transcurrido al menos 30min. desde la última interacción.

Si la organización detectara que estas solicitudes se producen sin sentido o lógica alguna, podrá determinar la descalificación de cualquiera de los participantes.

Al finalizar la ginkana los participantes lo harán saber a los organizadores siguiendo las instrucciones encontradas en la última pista. Entre otros aspectos:

- Deberán probar que efectivamente han encontrado la última pista.
- En el caso de que hayan adquirido algún producto o servicio deberán aportar los siguientes datos por cada compra realizada: establecimiento, nº de ticket/factura, fecha e importe.

En el caso de que un participante decida dar por terminado el juego antes de llegar al último establecimiento deberá comunicárselo a la organización:

- Probando la última pista resuelta.
- En el caso de que hayan adquirido algún producto o servicio deberán aportar los siguientes datos por cada compra realizada: establecimiento, nº de ticket/factura, fecha e importe.

4.2 Aspectos a considerar en la ejecución de cada ginkana

Para poder ir de un establecimiento a otro, cada participante podrá decidir el modo en el que va: andando, bici, coche, transporte público... La organización, en ningún caso, será responsable de los posibles gastos en los que cada participante incurra por este concepto.

La organización se reserva el derecho para cambiar, modificar total o parcialmente, la realización de las distintas pruebas, si las circunstancias de las mismas así lo requieran; así mismo la organización se reserva el derecho de suspender la actividad, previo aviso de todos los participantes con una antelación mínima de veinticuatro horas.

Las imágenes enviadas por cada participante a la organización como parte de su participación en la ginkana formarán parte de la propiedad de Getxo Empresa. Asimismo Getxo Empresa en las pruebas y posteriormente a éstas, adquiere el derecho y la propiedad de las fotografías e imágenes, para poder disponer y distribuir de todas ellas de la forma que estime conveniente.

5.- GANADORES

Se determinarán 8 participantes ganadores en cada una de las gymkhanas, en función del número total de puntos conseguidos, 32 ganadores en total en el proyecto. Los criterios para determinar los participantes ganadores son:

- Disfraz (a quien lo lleve): se valorará con un mínimo de 10 puntos y un máximo de 20 a criterio del jurado según su relación con la temática de cada ginkana.
- Nº de establecimientos recorridos: 2 puntos por cada uno de ellos.
- Nº de establecimientos en los que se ha comprado: 10 puntos por cada uno en los que haya comprado.
- Importe total de compra: 1 punto por cada 5 euros de compra.
- Tiempo: no se tendrá en cuenta, y por tanto no puntuará, ya que se trata de que los participantes disfruten con el proyecto, pudiendo por tanto ejecutarlo durante todo su tiempo completo de ejecución.
- Pistas adelantadas: pierden 1 punto por cada ayuda que pidan a la organización.

En caso de empate, los criterios para el desempate, por este orden, serán:

- El que más ha gastado.

- El que ha comprado en más establecimientos.
- El que ha recorrido más establecimientos.
- El que menos pistas haya solicitado.
- El que mejor puntuación haya obtenido en el disfraz.

Recordamos que los grupos computan como un solo participante.

6.- PREMIOS

Se establecen los siguientes premios para los 8 participantes mejor clasificados en cada una de las cuatro ginkanas según se detalla:

1º y 2º: una tarjeta regalo por importe de 100 € para canjear en los establecimientos que participan en "Getxo Ginkana".

3º y 4º: una salida en piragua para dos personas a elegir entre Rioja (www.riojaalavesaturismo.com) o Getxo (www.getxoport.com)

5º y 6º: actividad de tiro con arco para 2 personas en Rioja (www.riojaalavesaturismo.com) o Getxo (www.getxoport.com)

7º y 8º: 2 botellas de vino Cazaventurero (1 joven y 1 crianza, D.O. Rioja)

7.- JURADO

El jurado estará formado por personas expertas y con amplia experiencia en la ejecución de este tipo de proyectos. Éste además de proceder a la tabulación de las distintas pruebas, se encargará de resolver cualquier reclamación o duda que durante el desarrollo de las pruebas puedan surgir. En cualquier caso, el fallo del jurado será inapelable.

8.- EMPRESAS PARTICIPANTES

En cada una de las ediciones de la ginkana 23 empresas del municipio serán las protagonistas. El circuito y las pruebas se realizarán en las referidas empresas de tal manera que los participantes deberán recorrer el itinerario fijado para cada ocasión y realizar las pruebas determinadas al efecto. La relación de empresas que participan en "Getxo Ginkana" esta disponible en la web www.getxoempresa.com y se identificaran con un cartel, que dispondrá la imagen del proyecto, que será visible desde el exterior de cada establecimiento que está implicado en la iniciativa.

9.- CONFORMIDAD

La inscripción en cada una de las ediciones de "Getxo Ginkana" conlleva la plena aceptación de las presentes bases de participación.

La organización se reserva el derecho de decidir sobre cualquier extremo no previsto en estas Bases.