

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „NA TROPIE TAJEMNIC"

1. Organizatorzy.

- a. Organizatorem gry terenowej „Na tropie tajemnic” (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie miasta Biała, dnia 11.06.2022 r. jest Gmina Biała, 48-210 Biała, ul. Rynek 10, NIP 7551912048
- b. Gra jest realizowana przez Cudotwórnia Spółka z o.o. ul. z siedzibą Sosnowcu, Orłąt Lwowskich 93, 41-208 Sosnowiec, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-wschód w Katowicach Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000635609, REGON 365321827, NIP 6443519388.

2. Uczestnicy.

- a. Gra skierowana jest do rodzin z dziećmi. Sugerowany wiek dzieci to 6-13 lat.
- b. Uczestnicy mogą startować w Grze zorganizowani w Grupy liczące od 2 do 5 osób.
- c. Jeden Uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej Grupy.
- d. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
- e. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
- f. Organizator nie zapewnia dla Uczestnikom Gry opieki medycznej, maseczek na twarz ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
- g. Organizatorzy nie zapewniają opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
- h. Uczestnikami Gry mogą być osoby pełnoletnie. Osoby niepełnoletnie powyżej 16 roku życia mogą wziąć udział w Grze jako członek Grupy (pod opieką osoby dorosłej) lub za pisemnie wyrażoną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego. Stosowne oświadczenie jest dostępne do pobrania na stronie zapisów. Osoby poniżej 16 roku życia mogą brać udział w grze jednak ciągle przebywając pod opieką osoby dorosłej (członka ich drużyny).

3. Zasady Gry

- a. Część terenowa gry zaczyna się w dniu 11.06.2022 r. o godzinie 10:00 na Rynku w Białej i potrwa do godziny 13:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce pomiędzy godziną 9:30, a 10:30 w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru kart gry. Zakończenie gry odbędzie się w lokalizacji, którą Uczestnicy poznają od organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem gry, gdzie około godziny 13:30 zostaną ogłoszone wyniki.
- b. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
- c. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie gry z wyłączeniem prywatnego transportu samochodowego,
- d. Celem Gry jest wykonanie w określonym czasie jak największej liczby zadań (do zwycięstwa będzie wymagane zaliczenie wszystkich lub, jeśli nikt tego nie dokona, jak największej liczby punktów zadaniowych zawartych na Karcie Gry). Zadania będą realizowane w punktach na obszarze wcześniej wskazanym przez Organizatora.
- e. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Grupy otrzyma Kartę Gry. Na Karcie Gry znajdują się wskazówki i zagadki do wykonania. Poprawnie uzupełniona Karta Gry jest podstawą do określenia pozycji Grupy w Rankingu.
- f. Członkowie Grupy muszą poruszać się po terenie Gry razem oraz wspólnie wykonywać zadania. Jeśli Organizatorzy lub osoby przez nie upoważnione stwierdzą, że dana Grupa dotarła do punktu zadaniowego w niekompletnym składzie, Grupa zostanie zdyskwalifikowana.
- g. Spóźnienie się na rozpoczęcie Gry lub jej zakończenie (oddanie karty gry po godzinie 13:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Grupy.
- h. W przypadku naruszenia przez Grupę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo zdyskwalifikować daną Grupę. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

4. Zgłoszenie udziału w Grze.

Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

- a. potwierdzeniem, że każdy z Uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
- b. wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatora ich danych osobowych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych z późn. zm.
- c. potwierdzeniem, że stan zdrowia każdego z Uczestników według ich najlepszej wiedzy pozwala na udział w wydarzeniu oraz, że Uczestnicy nie są poddani kwarantannie, izolacji domowej ani nie są objęci nadzorem epidemiologicznym.
- d. wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatora i stronie internetowej/mediach społecznościowych wizerunku Uczestnika
- e. Uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy Organizatora.

5. Ochrona danych osobowych

Zgodnie z art. 13 ust.1 i 2 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 (Dz.Urz.UE L z 2016 r. Nr 119, s.1) informuję, że:

- a. Uczestnicy Gry poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie i celu w nim określonym.
- c. Współadministratorami danych osobowych Graczy jest Burmistrz Białej, 48-210 Biała, ul. Rynek oraz Organizator, tj. Cudotwórnia Sp. z o.o
- b. Inspektorem Ochrony Danych Osobowych jest Krzysztof Kranc, tel. 509947925, e-mail: poczta@krzysztofkranc.com. Dane osobowe Uczestników Gry (imię, nazwisko, email, numer telefonu, wizerunek) przetwarzane będą w celu wzięcia udziału w organizowanej przez Organizatora Grze Miejskiej pod nazwą „Na tropie tajemnic” na podstawie formularza zgłoszeniowego.
- c. Odbiorcą danych osobowych Uczestników będą Organizatorzy (Gmina Biała, Cudotwórnia Sp. z o.o.), odwiedzający fanpage Biała TV na Facebooku, odwiedzający główną stronę internetową Gminy Biała: <https://biala.gmina.pl>
- d. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okres do 5 lat i po tym okresie zostaną usunięte za protokołem.
- e. Uczestnicy posiadają prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
- f. Uczestnicy mają prawo do wniesienia skargi do Prezesa Ochrony Danych Osobowych.
- g. Podanie przez Uczestników danych osobowych jest warunkiem uczestnictwa w Grze Miejskiej „Na tajemnic”. Gracze są zobowiązani do ich podania, a konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości wzięcia udziału w Grze Miejskiej.

6. Postanowienia końcowe.

- a. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora, na stronie projektu „Poznaj swojego sąsiada” oraz w miejscu startu Gry.
- b. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

- c. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny.
- d. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.

