

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „Opowieści usteckich duchów”

§ 1. Organizatorzy

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Opowieści usteckich duchów”.
2. Organizatorem gry miejskiej „Opowieści usteckich duchów” zwanej dalej „Grą”, jest Ośrodek Sportu i Rozwoju Sp. z o.o. Ustka, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Realizacją Gry z ramienia Organizatora zajmuje się firma Exploring Events Sp. z o. o. zwana dalej Realizatorem.
4. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest firma Exploring Events sp. z o. o. Kontakt: <http://exploring.pl/kontakt/>
5. Klauzula informacyjna dla Uczestników Gry, będąca Załącznikiem do niniejszego Regulaminu, stanowi wypełnienie ciężącego na Administratorze obowiązku informacyjnego, o którym mowa w art. 13 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

§ 2. ZASADY GRY – REJESTRACJA

1. **Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać przez formularz: <https://tiny.pl/0d3wdhyv>.**
2. **Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane wszystkich osób wchodzących w skład drużyny: imię i nazwisko, telefon kontaktowy i wiek uczestników.**
3. **Zgłoszenia będą przyjmowane od 3.07.2025 r. od godziny 15:00 do 31.07.2025 r. (do godziny 15:00) lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (maksymalnie 45 drużyn).**
4. Potwierdzeniem udziału w grze jest wiadomość zwrotna z formularza (autoresponder) z potwierdzeniem zapisu w grze.
5. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez serwer pocztowy Organizatora lub formularz (autoresponder) uznaje się za dostarczone.
6. Drużyna może składać się z minimum 2, a maksymalnie z 4 osób (do limitu nie są wliczane dzieci poniżej 5. roku życia).
7. Rozmiar drużyny może być większy niż 4 osób w sytuacji, gdy dodatkowe osoby stanowią dzieci w wieku do lat 5.
8. **Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.**
9. Sugerowany minimalny wiek Uczestników gry miejskiej to 7 lat.
10. Osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych i posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych, w tym osoby, które ukończyły 13 lat, a nie ukończyły lat 18, mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem uzyskania uprzedniej pisemnej zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze oraz akceptację postanowień niniejszego Regulaminu, w tym na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika przez Organizatora.

11. Uczestnikami Gry nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora oraz innych podmiotów biorących bezpośredni udział w przygotowaniu i prowadzeniu Gry oraz osoby im najbliższe. Przez osobę najbliższą rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, krewnych w linii bocznej i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
12. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.

§ 3. ODBIÓR KART DO GRY I DODATKOWA REKRUTACJA

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 3 sierpnia 2025 r. na terenie miasta Ustka w godzinach 11:00 – 14:00.
2. Odbiór kart do Gry przez zarejestrowane przez Internet drużyny będzie możliwy 3 sierpnia 2025 r. (niedziela) od godz. 10:00 i trwać będzie do godziny 10:45 w Punkcie Startu (i Finału) znajdującym się na Promenadzie Nadmorskiej przy scenie "Dni Ustki".
3. Nieodebranie karty do Gry do godziny 10:45 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze. Wolne miejsca przechodzą w tej sytuacji do puli dodatkowej.
4. Kapitan drużyny (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór karty do Gry w Punkcie Startu, podpisując się na liście drużyn.
5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu. Przed odbiorem karty do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny na liście startowej.
6. W przypadku miejsc z puli dodatkowej, o przyjęciu zgłoszenia na Grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startu w dniu 3 sierpnia 2025 r., od godziny 10:45 do 11:00. Wolne miejsca z puli dodatkowej zakładają wyłącznie karty do gry nieodebrane przez zapisanych przez Internet uczestników Gry.
7. Warunkiem odebrania karty przez osoby zapisujące się w dniu 3 sierpnia 2025 r., jest zapoznanie się na miejscu z Regulaminem Gry oraz pisemne potwierdzenie odbioru Karty do Gry jak również podpisanie stosownych oświadczeń, o których mowa w Regulaminie.

§ 4. WARUNKI UDZIAŁU W GRZE

1. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
2. Zaleca się samodzielne wyposażenie się Uczestnika w materiały ochrony osobistej.
3. Warunkiem udziału w Grze jest prezentacja przez Uczestników w widocznym miejscu elementów identyfikacyjnych przez cały czas trwania Gry: – karty do gry podpisanej imionami i nazwiskami wszystkich Uczestników.
4. Poprzez odbiór Karty do Gry Uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
 - b) przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z dnia 14 maja 2016 r. L 119/1)) w zakresie określonym w klauzuli stanowiącej Załącznik do Regulaminu;

c) przetwarzanie danych osobowych gry w zakresie ich ew. udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym danych osobowych uczestników imprezy w przypadku wykrycia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregoś z uczestników Gry;

d) opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatora i jego partnerów zdjęć oraz nagrań z Gry, na których znajduje się wizerunek Uczestnika w całości lub częściowo, przetworzony lub zniekształcony w sposób zachowujący dobra osobiste Uczestnika, kolorowy lub jednobarwny, pod własnym lub innym imieniem, w jedno lub opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych organizatorów, realizatorów i innych partnerów zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek Uczestnika w całości lub częściowo, przetworzony lub zniekształcony, kolorowy lub jednobarwny, pod własnym lub innym imieniem, w jedno lub wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

§ 5. ZASADY GRY – START GRY

1. Punkt Startu (i Finału) jest zaznaczony w materiałach na Mapie Gry.
2. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach prawa obowiązującego. Każdy z Uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich Uczestników Gry oraz przestrzeganie Regulaminu odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
4. Odbierając kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej Regulaminem.
5. Start Gry przewidziany jest na godz. 11:00.

§ 6. ZASADY GRY – ZADANIA STACJONARNE

6. Do wykonania jest 8 zadań stacjonarnych, których przebieg kontrolowany jest przez Animatorów.
- 7.
8. Animatorzy są osobami wcielającymi się w postacię ze świata Gry. Każdy Animator posiada dla drużyny zadanie do wykonania.
9. Zadania pilnowane przez Animatorów znajdują się na terenie, którego granice zaznaczone są na mapie terenu Gry, którą drużyna otrzymuje w kopercie przed startem Gry.
10. Zlokalizowanie punktów pilnowanych przez Animatorów jest zadaniem uczestników.
11. Warunkiem przystąpienia do zadania jest weryfikacja przez Animatora, czy zespół posiada podpisaną kartę do Gry.
12. Wszelkie materiały do zadań wydawane drużynom zostaną wcześniej zdezynfekowane.
13. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
14. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do drużyny.

§ 7. ZASADY GRY – PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA

1. Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
2. Na Kartę do Gry drużyna przyjmuje pieczętki świadczące o wykonaniu zadania.
3. Dodatkowo drużyny mają **dwa zadania dodatkowe** do wykonania, polegające na:
 - odpowiedzi na zagadkę główną postawioną na Karcie do Gry – w celu jej rozwiązania drużyna powinna zdobyć wskazówkę do rozwiązania zagadki od każdego Animatora. Rozwiązanie zagadki możliwe będzie tylko po zaliczeniu wszystkich 8 zadań w Grze i zdobyciu kompletu wskazówek od Animatorów.
 - stworzeniu wierszowanego zaklęcia, które należy wpisać na Kartę do Gry. W tekście zaklęcia należy zawrzeć wszystkie wyrazy specjalne podane przez Animatorów w trakcie gry (8 wyrazów, po 1 od każdego Animatora)
4. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Nie wolno w czasie trwania gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym rowerów, rowerów elektrycznych czy hulajnóg.
5. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z niezbędnych do poruszania się pomocy.
6. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.
7. W przypadku wykrycia złamania regulaminu przez Animatorów lub przedstawicieli Organizatora lub Realizatora, na Kartę do Gry danej drużyny wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
8. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

§ 8. ZASADY GRY – ZAKOŃCZENIE GRY

1. **Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 13:40 tzn. do momentu opuszczenia stacji przez obsługujących je Animatorów.**
2. Czas pomiędzy zejściem Animatorów ze stacji, a końcem Gry o godz. 14.00 uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do Punkt Finału Gry.
3. Po godzinie 14:00 Karty do Gry przestaną być przyjmowane.
4. Ukończenie gry dla każdej drużyny następuje w momencie wykonania wszystkich zadań oraz przybyciu drużyny z powrotem do Punktu Startu oraz zdania kompletnej i uzupełnionej zgodnie z Regulaminem Karty do Gry.
5. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom organizatora w Punkcie Finałowym.
6. **W momencie zdania karty do gry w Punkcie Startu (i Finału), który znajduje się na Promenadzie Nadmorskiej przy scenie "Dni Ustki", musi być obecna cała drużyna.**
7. Gracze mają możliwość zadecydować o zdaniu karty przed godziną zejścia Animatorów z Punktów zadaniowych. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy. Punkt Finału - odbierania Kart do Gry działać będzie od godziny 12:30.
8. Gra kończy się 3 sierpnia 2025 r. ok. godz. 14:15 wręczeniem nagród zwycięzcom.

§ 9. NAGRODY

1. Organizator przewiduje nagrody dla zwycięskich drużyn.
2. Warunkiem udziału w konkursie o nagrody jest spełnienie łącznie trzech warunków:
 - zaliczenie wszystkich zadań u Animatorów potwierdzone 8 pieczętkami na Karcie do Gry oraz
 - poprawna odpowiedź na zagadkę postawioną na Karcie do Gry oraz
 - napisanie zaklęcia w formie wierszowanej, składającego się z maksymalnie 10 wersów i zawierającego 8 wyrazów specjalnych, otrzymanych od Animatorów w trakcie Gry.

3. W konkursie mogą wziąć udział jedynie prace autorskie (ułożone samodzielnie przez uczestników konkursu), dotąd niepublikowane w Internecie, w książkach i czasopiśmie, nienagradzane w innych konkursach.
4. Nagrody zostaną przyznane autorom prac najwyższej ocenionych przez komisję konkursową, którzy spełnią łącznie wszystkie ww. warunki udziału w konkursie.
5. Nagrody nie podlegają zamianie na inne, ani zamianie na ekwiwalent pieniężny.
6. Udział w konkursie prac jest jednoznaczny z:
 - a) udzieleniem prawa do nieodpłatnego wykorzystywania wiersza/rymowanki w na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Organizatora,
 - b) wyrażeniem zgody przez uczestników konkursu (jednego z rodziców/opiekunów prawnych) na przetwarzanie przez Organizatora konkursu jego danych osobowych na potrzeby konkursu (ustawa o ochronie danych osobowych z dn. 29 sierpnia 1997 r. Dz. U. z 2016 r. poz. 922).
7. Warunkiem odbioru upominków jest stawienie się całej drużyny podczas finału i ogłoszenia wyników Gry na Finale Gry.

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin gry dostępny będzie do wglądu w Punkcie Startu (i Finału) oraz będzie przesłany wszystkim drużynom drogą e-mailową w odpowiedzi na Zapis przesłany na grę.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. W przypadku zastrzeżeń uczestników, co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym Regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Exploring Events sp. z o. o., ul. Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław.
5. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

1. Informujemy, że zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego 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 (RODO) administratorem Pani/Pana danych osobowych przekazanych w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry Miejskiej „Opowieści usteckich duchów” jest Exploring Events Spółka z o. o. z siedzibą we Wrocławiu przy ulicy Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław NIP 8971863914), zwana dalej: „Administratorem”.
2. W każdym czasie, w sprawach ochrony Pana/Pani danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z Administratorem mailowo pod adresem: biuro@exploring.pl
3. Pana / Pani dane osobowe, w postaci: imienia i nazwiska, telefonu kontaktowego i wieku uczestników oraz adresu email będą przetwarzane w celu:
 - rejestracji i realizacji zgłoszeń do Gry Miejskiej „Opowieści usteckich duchów” złożonych za pośrednictwem: <https://tiny.pl/Od3wdhyv>;
 - niezbędnym do przeprowadzenia Gry Miejskiej „Opowieści usteckich duchów” zgodnie z postanowieniami Regulaminu Gry Miejskiej „Opowieści usteckich duchów”;
 - ich ewentualnego udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym w przypadku wykrycia podejrzenia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregośkolwiek z uczestników Gry.
4. W związku z przetwarzaniem przez Exploring Events Pana / Pani danych osobowych, ma Pan / Pani prawo, w każdej chwili do:
 - wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, o ile podstawą przetwarzania Exploring Events danych osobowych jest Pani/Pana zgoda, z zastrzeżeniem, że cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność tego przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed datą jej wycofania;
 - dostępu do swoich danych osobowych przekazanych oraz otrzymania kopii tych danych, a także do ich sprostowania (poprawiania) oraz uzupełnienia,
 - żądania usunięcia Pani/Pana danych na podstawie i w zakresie określonym w art. 17 RODO, jeżeli uważa Pani/Pan, że Exploring Events nie ma podstaw do tego, aby Pani/Pana dane przetwarzać;
 - ograniczenia przetwarzania w przypadkach określonych w art. 18 RODO – w zakresie, w jakim prawo to nie jest wyłączone na podstawie odrębnych przepisów;
 - przenoszenia danych oraz żądania przesłania danych na podstawie art. 20 RODO.
5. Informujemy, że w każdej chwili ma Pani/Pan prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Pani/Pana danych osobowych w celach, o których mowa w pkt 3, zgodnie i na podstawie art. 21 ust. 1 RODO. Z chwilą wniesienia sprzeciwu, Administrator zaprzestanie przetwarzać Pani/Pana dane w tych celach chyba, że będzie w stanie wykazać, że w stosunku do Pani/Pana danych istnieją dla Administratora ważne prawnie uzasadnione podstawy, które są nadrzędne wobec Pana/Pani interesów, praw i wolności.
6. Mają Państwo prawo wniesienia skargi na sposób przetwarzania danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uznają Państwo, że przetwarzanie Państwa danych odbywa się niezgodnie z prawem.
7. Podanie przez Pani/Panią danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do zgłoszenia i udziału w grze miejskiej „Opowieści usteckich duchów”. Konsekwencją niepodania przez Państwa danych osobowych będzie brak możliwości skutecznego zgłoszenia i wzięcia udziału w Grze.
8. Dane udostępnione przez Państwa nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji oraz profilowaniu.
9. Państwa dane osobowe mogą być udostępnione wyłącznie organom lub podmiotom upoważnionym na podstawie odrębnych przepisów lub podmiotom przetwarzającym dane

w imieniu Administratora danych. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych, mogą być podmioty, którym Administrator ma obowiązek przekazywać dane na podstawie obowiązujących przepisów prawa (m.in. Policja; Straż Miejska; Prokuratura, Sąd, Sanepid), zleceniobiorcy lub wykonawcy usług na rzecz Administratora (podmioty przetwarzające) w związku z prawidłową realizacją umowy, w tym dostawcy usług IT. 18. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.

10. Państwa dane będą przetwarzane nie dłużej niż jest to konieczne, aby umożliwić nam kontakt z Państwem, spersonalizowanie wiadomości zgodnie z Państwa preferencjami i przekazanie odpowiednich informacji, chyba że istnieje prawny obowiązek dłuższego przechowywania danych. Pana/Pani dane osobowe będą przechowywane przez cały okres przebiegu Gry Miejskiej „Opowieści usteckich duchów” oraz do upływu okresu zapewniającego realizację obowiązków wynikających z zapobieganiem rozprzestrzeniania się stanu epidemii COVID - 19, przy czym powyższe okresy sumują się.
11. Po upływie obowiązkowych okresów przetwarzania Pana/Pani dane zostaną niezwłocznie usunięte.