

## **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „Zatrzymaj Przeciek!”**

### **§ 1. Organizatorzy**

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Zatrzymaj Przeciek!”.
2. Organizatorem gry miejskiej „Zatrzymaj Przeciek!”, zwanej dalej „Grą”, jest Miejskie Przedsiębiorstwo Wodociągów i Kanalizacja S.A. we Wrocławiu, adres siedziby: ul. Na Grobli 19, 50-421 Wrocław, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej, Wydział VI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000391028, NIP 896-0000256, REGON 930155369 o kapitale zakładowym (wpłaconym w całości): 480 338 100,00 zł, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Realizacją Gry z ramienia Organizatora zajmuje się firma Exploring Events Spółka Cywilna Marek Michalak, Michał Głód (adres siedziby: ul. Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław) zwana dalej Realizatorem.
4. Fundatorem nagród przyznawanych w Grze jest Organizator.
5. Administratorem zabranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest firma Exploring Events S.C. Kontakt: <http://exploring.pl/kontakt/>
6. 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 na adres e-mail: [zapisy@exploring.pl](mailto:zapisy@exploring.pl). Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane wszystkich osób wchodzących w skład drużyny: imię i nazwisko, telefon kontaktowy, data urodzenia i miejsce zamieszkania.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane od 26.06.2020 r. od godziny 9:00 do 3.07.2020r. (do godziny 16:00) lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (maksymalnie 40 drużyn, lecz nie więcej niż 150 osób łącznie).
3. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez serwer pocztowy Organizatora uznaje się za dostarczone.
4. Drużyna może składać się z minimum 2, a maksymalnie z 6 osób (do limitu nie są wliczane dzieci poniżej 5. roku życia).
5. Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.
6. 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.
7. Sugerowany minimalny wiek Uczestników gry miejskiej to 8 lat.

8. Rozmiar drużyny może być większy niż 6 osób w sytuacji, gdy dodatkowe osoby stanowią dzieci w wieku do lat 5.
9. Drużyna powinna się składać z osób wspólnie zamieszkujących lub pozostających we wspólnym gospodarstwie domowym.
10. 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.
11. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.

### **§ 3. ODBIÓR KART DO GRY I DODATKOWA REKRUTACJA**

1. Odbiór kart do Gry przez zarejestrowane przez Internet drużyny będzie możliwy 4 lipca 2020 r. od godz. 14:00 i trwać będzie do godziny 14:40 w Punkcie Startowym znajdującym się w namiocie przy ulicy Na Grobli 19 (parking Centrum Obsługi Klienta MPWiK).
2. Nieodebranie karty do Gry do godziny 14:40 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Grze. Wolne miejsca przechodzą w tej sytuacji do puli dodatkowej.
3. Kapitan drużyny kwituje odbiór karty do Gry w Punkcie Startowym podpisując się na liście drużyn.
4. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu. Przed odbiorem karty do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny.
5. Osoby, które nie zapiszą się na Grę przez Internet, będą mogły to zrobić bezpośrednio w Punkcie Startowym. Pula dodatkowa zakłada wyłącznie zestawy nieodebrane po godzinie 14:40.
6. W przypadku miejsc z puli dodatkowej, o przyjęciu zgłoszenia na Grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 4 lipca 2020r., od godziny 14:40 do 15:10.
7. Warunkiem odebrania karty przez osoby zapisujące się w dniu 4 lipca 2020r. 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.
8. W kolejce do odbioru kart do Gry należy zachować dystans co najmniej 2m od innych drużyn.

### **§ 4. WARUNKI UDZIAŁU W GRZE**

1. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
2. Aby wziąć udział w Grze obowiązkowe jest złożenie przez każdego pełnoletniego Uczestnika obowiązkowego pisemnego oświadczenia przy odbiorze Kart do Gry, że Uczestnik, według swojej najlepszej wiedzy, nie jest osobą zakażoną, nie miał kontaktu z osobą zakażoną lub w trakcie kwarantanny oraz nie przebywa na kwarantannie lub pod nadzorem epidemiologicznym.
3. Zaleca się samodzielne wyposażenie się Uczestnika w materiały ochrony osobistej.
4. 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. 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; 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 wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

### **§ 5. ZASADY GRY – PRZEBIEG GRY**

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 4 lipca 2020r. na terenie miasta Wrocławia w godzinach 15.00 – 19.00.
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. Gra rozpoczyna się odprawą dla Uczestników, która odbędzie się w Punkcie Startowym Gry po rozdaniu wszystkim uczestnikom Kart do Gry.
5. Odbierając Kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej Regulaminem.
6. Start Gry przewidziany jest na godz. 15.00. Uczestnicy ruszają na trasę Gry po sygnale Organizatora.
7. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma kopertę z zawartością – kartą do Gry i mapą terenu Gry.

### **§ 6. ZASADY GRY – ZADANIA STACJONARNE**

1. Do wykonania w Grze jest 15 zadań stacjonarnych, których przebieg kontrolowany jest przez Animatorów.
2. Animatorzy są osobami wcielającymi się w postacię ze świata Gry. Każdy Animator posiada dla drużyny zadanie do wykonania.
3. Zadania pilnowane przez Animatorów znajdują się na terenie, którego granice zaznaczone są na mapie terenu Gry, którą drużyna otrzymuje w kopercie przed startem Gry.
4. Zlokalizowanie punktów pilnowanych przez Animatorów jest zadaniem Uczestników.
5. Warunkiem przystąpienia do zadania jest weryfikacja przez Animatora, czy drużyna posiada podpisaną kartę do Gry.
6. Zadania każda drużyna wykonuje samodzielnie.

7. Wszelkie materiały do zadań wydawane drużynom zostaną wcześniej zdezynfekowane.
8. W przypadku konieczności korzystania z jakichkolwiek materiałów dodatkowych niezbędnych do wykonania zadania przez kilka kolejnych drużyn Organizatorzy zapewnią jednorazowe rękawiczki oraz środki do dezynfekcji na danym zadaniu.
9. Po zaliczeniu zadania należy wpisać jego rozwiązanie na kartę do Gry.
10. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry **jest dowolna**.
11. 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.
12. W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.

### **§ 7. Zasady Gry – PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA**

1. Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
2. Po terenie Gry Uczestnicy poruszają się **wyłącznie pieszo**.
3. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby z niepełnosprawnościami, które mogą korzystać z niezbędnych do poruszania się pomocy.
4. Zakazana jest wszelka komunikacja między drużynami oraz korzystanie z Internetu.
5. **Zakazane jest rozdzielanie członków drużyn.**
6. W przypadku wykrycia złamania Regulaminu przez członka lub członków drużyny, Animator lub inny przedstawiciel Organizatora jest uprawniony do wpisania na Kartę do Gry danej drużyny decyzji o dyskwalifikacji wraz z podaniem przyczyny dyskwalifikacji oraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji drużyny.
7. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

### **§ 8. Zasady Gry – ZAKOŃCZENIE GRY**

1. Gra kończy się 4 lipca 2020r. o godz. 19:00.
2. Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 18:40 tzn. do momentu opuszczenia stacji przez obsługujących je Animatorów.
3. Czas pomiędzy zejściem Animatorów ze stacji, a końcem Gry Uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do Punktu Finałowego Gry.
4. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu Startu Gry – godziny 15:00, do momentu dotarcia na Punkt Finałowy i zdania karty w Punkcie startowym, w którym drużyna odbierała Kartę do Gry.
5. Poprzez zdanie Karty do Gry rozumie się oddanie jej przedstawicielom Organizatora w Punkcie Startowym.
6. Przedstawiciel Organizatora zobowiązany jest do wpisania na Kartę do Gry czasu wykonania wszystkich zadań.
7. Gracze mają możliwość zadecydować o zdaniu Karty przed godziną zejścia Animatorów ze stacji. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy.
8. Po godzinie 18:55 Karty do Gry przestaną być przyjmowane.

### **§ 9. Wyłanianie zwycięzców i nagrody**

1. O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decydują kolejno:
  - Prawidłowe wykonanie 12 zadań w Grze, dowolnie wybranych przez daną drużynę;
  - Łączny czas wykonania wszystkich 12 zadań, liczony od momentu Startu Gry do godziny zdania Karty do Gry w Punkcie Finałowym.
2. Organizator nagrodzi 5 drużyn, które w rankingu zajmą pierwszych 5 miejsc.

3. Pula nagród zostanie ogłoszona przez Organizatora przed startem Gry.
4. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny. Uczestnicy nie mają prawa zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród.
5. Zwycięzcom Gry przysługuje prawo rezygnacji z wygranej nagrody. W przypadku zrzeczenia się nagrody przez Zwycięzcę Gry, prawo do niej przepada, bez prawa dochodzenia jakichkolwiek roszczeń od Organizatora.
6. Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów Gry na inne osoby trzecie.
7. O dalszym przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.
8. Warunkiem odbioru nagrody jest stawienie się podczas finału i ogłoszenia wyników Gry w Punkcie Finałowym przez reprezentację drużyny - co najmniej połowy składu drużyny.

### **§ 10. Postanowienia końcowe**

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu w Punkcie Startowym oraz będzie przesłany wszystkim zapisanym drużynom na adres e-mail, z którego rejestrowała się drużyna.
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 do Organizatora na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja musi zostać złożona osobiście lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Exploring Events, ul. Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław.
5. Reklamacja powinna zawierać dane osoby wnoszącej reklamację (tj. imię, nazwisko i adres korespondencyjny), przyczynę reklamacji oraz żądanie określonego zachowania się przez Organizatora.
6. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.
7. Organizator powiadomi Uczestnika o sposobie rozpatrzenia reklamacji za pośrednictwem poczty na adres podany w reklamacji.
8. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie pod warunkiem, że nie naruszy to już nabytych praw Uczestników, w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać. Organizator poinformuje Uczestników odrębną wiadomością mailową – co najmniej na 2 dni przed wprowadzeniem zmian do Regulaminu.
9. Regulamin wchodzi w życie z dniem 29.06.2020 r.

## REGULAMIN RODO

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 przeprowadzanie Gry Miejskiej „Zatrzymaj Przeciek” jest **Exploring Events Spółka Cywilna Marek Michalak, Michał Głód** 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](mailto:biuro@exploring.pl)
3. Pana / Pani dane osobowe, w postaci: imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, numeru PESEL, numeru telefonu i adresu email będą przetwarzane w celu:
4. rejestracji i realizacji zgłoszeń do Gry Miejskiej „Zatrzymaj przeciek” złożonych za pośrednictwem: [zapisy@exploring.pl](mailto:zapisy@exploring.pl);
5. niezbędnym do przeprowadzenia Gry Miejskiej „Zatrzymaj przeciek” zgodnie z postanowieniami Regulaminu Gry Miejskiej „Zatrzymaj przeciek”;
6. ich ewentualnego udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym w przypadku wykrycia podejrzenia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregośkolwiek z uczestników Gry.
7. W związku z przetwarzaniem przez Exploring Events Pana / Pani danych osobowych, ma Pan / Pani prawo, w każdej chwili do:
8. 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;
9. dostępu do swoich danych osobowych przekazanych oraz otrzymania kopii tych danych, a także do ich sprostowania (poprawiania) oraz uzupełnienia,
10. 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;
11. ograniczenia przetwarzania w przypadkach określonych w art. 18 RODO – w zakresie, w jakim prawo to nie jest wyłączone na podstawie odrębnych przepisów;
12. przenoszenia danych oraz żądania przestania danych na podstawie art. 20 RODO.
13. 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.
14. 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.
15. Podanie przez Pani/Panią danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do zgłoszenia i udziału w grze miejskiej „Zatrzymaj Przeciek!”. Konsekwencją niepodania przez Państwa danych osobowych będzie brak możliwości skutecznego zgłoszenia i wzięcia udziału w Grze.
16. Dane udostępnione przez Państwa nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji oraz profilowaniu.

17. 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.
19. *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 „Zatrzymaj przeciek” oraz do upływu okresu zapewniającego realizację obowiązków wynikających z zapobieganiem rozprzestrzeniania się stanu epidemii COVID - 19, przy czym powyższe okresy sumują się.
20. Po upływie obowiązkowych okresów przetwarzania Pana/Pani dane zostaną niezwłocznie usunięte.