

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „HYDROzagadka w Zamku Książ”

§ 1. ORGANIZATORZY

- 1) Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „HYDROzagadka w Zamku Książ”.
- 2) Organizatorem gry 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): 482 104 700,00 zł.
- 3) Realizacją gry z ramienia Organizatora zajmuje się firma Exploring Events sp. z o. o. (adres siedziby: ul. Leszczyńskiego 4/50, 50-078 Wrocław), NIP: 8971863914 (zwanym dalej: Wykonawcą).
- 4) Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Miejskie Przedsiębiorstwo Wodociągów i Kanalizacja S.A. we Wrocławiu, adres siedziby: ul. Na Grobli 19, 50-421 Wrocław.
- 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

- 1) Drużyna może składać się z minimum 2, a maksymalnie z 4 osób (do limitu nie są wliczane dzieci poniżej 5. roku życia).
- 2) Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.
- 3) 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.
- 4) **Sugerowany minimalny wiek Uczestników gry miejskiej to 7 lat.**
- 5) 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.
- 6) Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.

§ 3. KARTY DO GRY i START GRY

- 1) Gra przeprowadzona zostanie dniach 5 oraz 6 sierpnia 2023 r. na terenie Zamku Książ w godzinach 10:00 – 14:00.
- 2) Zapisy na Grę będą prowadzone na miejscu w Zamku Książ u animatorów - reprezentantów Organizatora. Warunkiem odbioru karty do gry jest podpis oraz podanie danych na liście startowej: imienia, nazwiska oraz adresu e-mail pełnoletniego członka drużyny (kapitana drużyny).

- 3) Karty do Gry będzie można odebrać u animatorów w godzinach: 10:00-13:00: na trasie zwiedzania na II piętrze Zamku Książ w Strefie Hydropolis, a także u animatora poruszającego się po dziedzińcu Zamku Książ.
- 4) Warunkiem odebrania karty jest zapoznanie się z Regulaminem Gry oraz pisemne potwierdzenie odbioru karty do Gry na liście startowej.

§ 4. WARUNKI UDZIAŁU W GRZE

- 1) Warunkiem udziału w Grze jest prezentacja przez Uczestników w widocznym miejscu elementów identyfikacyjnych przez cały czas trwania Gry – karty do gry podpisanej imieniem i nazwiskiem kapitana drużyny.
- 2) Wyżej wymienione dane muszą być identyczne z tymi podanymi na liście startowej.
- 3) Poprzez odbiór Karty do Gry Uczestnik wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 5. ZASADY GRY

- 1) Gra toczy się w normalnym ruchu zwiedzania Zamku Książ i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.
- 2) 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.
- 3) Odbierając kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej Regulaminem.
- 4) Start Gry przewidziany jest na godz. 10:00 każdego dnia (5.08 i 6.08), a Koniec Gry na godzinę 14:00 każdego dnia (5.08 i 6.08).

§ 6. ZASADY GRY – ZADANIA STACJONARNE

- 1) Do wykonania jest 6 zadań stacjonarnych, których przebieg kontrolowany jest przez Animatorów.
- 2) Animatorzy są osobami wcielającymi się w postaci 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 Karcie do gry.
- 4) Na karcie (mapie) zaznaczone są orientacyjne lokalizacje punktów zadaniowych. Zlokalizowanie punktów pilnowanych przez Animatorów jest zadaniem uczestników.
- 5) Warunkiem przystąpienia do zadania jest weryfikacja przez Animatora czy zespół posiada podpisaną kartę do Gry.
- 6) Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
- 7) 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.
- 8) Po wykonaniu zadania Animator przybija pieczętkę za poprawnie zaliczone zadanie na Karcie do gry, a także podaje wyraz (słowo klucz), którego należy użyć w zadaniu bonusowym.

§ 7. ZASADY GRY – PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA

- 1) Karta do Gry musi być podpisana imieniem i nazwiskiem kapitana drużyny.

- 2) Na Kartę do Gry uczestnicy we wskazanym miejscu przyjmują pieczętki od Animatorów, świadczące o zaliczeniu danego zadania.
- 3) Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Niedozwolone jest także korzystanie z pojazdów dwukołowych w tym rowerów, rowerów elektrycznych czy hulajnóg.
- 4) Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.
- 5) 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.
- 6) Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

§ 8. ZASADY GRY – ZAKOŃCZENIE GRY I ZADANIE BONUSOWE

- 1) Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 14:00 każdego dnia (zarówno 5.08 jak i 6.08) tzn. do momentu opuszczenia stacji przez obsługujących je Animatorów.
- 2) Ukończenie gry dla każdej drużyny następuje w momencie wykonania wszystkich zadań oraz przybyciu drużyny na metę, gdzie będzie czekał ostatni Animator - Strażnik Portalu.
- 3) Punkt mety jest zaznaczony w materiałach na Karcie do gry.
- 4) Warunkiem ukończenia Gry jest zdanie podpisanej Karty do gry z kompletem 6 pieczętek od Animatorów świadczących o pozytywnym zaliczeniu zadania.
- 5) Dodatkowo drużyny mają **zadanie bonusowe** do wykonania ujawnione w trakcie gry, polegające na stworzeniu wierszowanego zaklęcia, które należy wpisać na Kartę do Gry. W tekście zaklęcia należy zawrzeć wszystkie wyrazy podane przez Animatorów w trakcie gry (6 wyrazów).
- 6) Po godzinie 14:15 Karty do Gry przestaną być przyjmowane.

§ 9. ZADANIE BONUSOWE I NAGRODY

1. Każda drużyna, która ukończy grę (zaliczy wszystkie 6 zadań oraz zda kartę do gry w punkcie mety) otrzyma upominek od Organizatora.
2. Organizator przewiduje trzy nagrody specjalne – Vouchery rodzinne do Centrum Edukacji Ekologicznej Hydropolis – dla trzech drużyn na każdy dzień Gry (tj. 5.08 i 6.08) w ramach konkursu na najlepsze wierszowane zaklęcie.
3. Warunkiem udziału w konkursie o nagrody specjalne jest:
 - zaliczenie wszystkich zadań u Animatorów potwierdzone 6 pieczętkami na Karcie do Gry oraz
 - napisanie zaklęcia w formie wierszowanej, składającego się z maksymalnie 10 wersów i zawierającego 6 wyrazów, otrzymanych od Animatorów w trakcie Gry
4. 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.
5. Nagrody specjalne zostaną przyznane autorom prac najwyższej ocenionych przez komisję konkursową.
6. Nagrody nie podlegają zamianie na inne ani zamianie na ekwiwalent pieniężny.
7. Udział w konkursie prac jest jednoznaczny z udzieleniem prawa do nieodpłatnego wykorzystywania wiersza/rymowanki w na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Organizatora.
8. Z osobami nagrodzonymi Organizator konkursu będzie kontaktował się mailowo, w celu ustalenia terminu i warunków odebrania nagrody w terminie do 9 sierpnia 2023 roku.

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1) Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
- 2) Regulamin gry 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 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.

Załącznik do REGULAMINU GRY TERENOWEJ „HYDROzagadka w Zamku Książ”

Klauzula informacyjna dla Uczestników Gry

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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 (dalej, jako RODO), informujemy, że:

1. Administratorem Pana/Pani danych osobowych jest Miejskie Przedsiębiorstwo Wodociągów i Kanalizacji S.A. (MPWiK S.A.), z siedzibą ul. Na Grobli 19, 50-421 Wrocław wpisane do rejestru przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej, Wydział VI Gospodarczy KRS pod nr: 0000391028, NIP: 8960000256, REGON: 930155369, zwane dalej: Administratorem.
2. MPWiK S.A. wyznaczyło Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się we wszystkich sprawach związanych z ochroną danych osobowych (w tym w celu realizacji praw, które Państwu przysługują) za pośrednictwem adresu email: abi@mpwik.wroc.pl.
3. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez Administratora w celu:
 - a. rejestracji i możliwości uczestnictwa Pani/Pana w Grze „HYDROzagadka w Zamku Książ” oraz kontaktu z wybranymi w drodze konkursu osobami w celu odebrania nagrody specjalnej, w związku z zaakceptowanym przez Panią/Pana Regulaminem Gry Terenowej „HYDROzagadka w Zamku Książ” (na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO), i dane te będą przetwarzane do czasu upływu terminu ustalenia i dochodzenia ewentualnych roszczeń lub obrony przed roszczeniami (do 6 lat od daty wymagalności roszczenia),
 - b. archiwizacji dokumentacji, zgodnie z obowiązkiem ciążącym na Administratorze jako podmiocie publicznym (na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO) w związku z brzmieniem ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach, i dane te będą przetwarzane do czasu upływu okresu zapewniającego realizację ciążącego na Administratorze obowiązku archiwizacyjnego (min. 5 lat).
4. 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 oraz firma wspierająca Administratora w organizacji Gry „HYDROzagadka w Zamku Książ”.
5. Przysługuje Panu/Pani prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, a w przypadkach przewidzianych przepisami prawa również do żądania ich usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych oraz prawo wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania.
6. Przysługuje Pani/Panu prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego (Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych www.uodo.gov.pl lub innego właściwego organu nadzorczego), gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.
7. Informujemy, że Pani/Pana dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy przez Administratora, nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
8. Podanie przez Pani/Panią danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do rejestracji i możliwości uczestnictwa w Grze „HYDROzagadka w Zamku Książ”. Konsekwencją niepodania przez Państwa danych osobowych będzie brak możliwości zgłoszenia i wzięcia udziału w Grze.