

REGULAMIN GRY TERENOWEJ "SMOG OFF"

1. Organizatorzy.

- a. Organizatorem Gry Terenowej "SMOG OFF" (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie Miasta Rybnik, dnia 20.09.2025 r. jest Komunikacja Miejska Rybnik Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Lipowej 25D (44-207 Rybnik)
- b. Gra jest realizowana przez Cudotwórnia Spółka z o.o. z siedzibą Sosnowcu, ul. Naftowa 73c/9, 41-200 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 głównie do rodzin z dziećmi. Sugerowany wiek dzieci to 8-16 lat. W grze mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani, po dokonaniu zgłoszenia.
- b. Uczestnicy mogą startować w Grze zorganizowani w Grupy liczące od 2 do 5 osób, gdzie minimum jeden członek drużyny jest pełnoletni.
- 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. Organizatorzy nie zapewniają opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
- g. Uczestnikami Gry mogą być osoby pełnoletnie. Osoby poniżej 18 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 20.09.2025 r. w dwóch turach: o godzinie 11:00 lub 13:00, na terenie Kampusu Rybnik w Rybniku i potrwa do godziny 15:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce max. do godziny startu, wybranej przy rejestracji, w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru kart gry. Zakończenie gry odbędzie się w tym samym miejscu, co start Gry.
- b. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie grupy poprzez formularz zamieszczony na stronie zapisów lub na miejscu rozpoczęcia gry.
- c. Liczba miejsc jest ograniczona. Maksymalna liczba grup biorących udział w grze to 25. Organizator gwarantuje udział w grze dla 25 drużyn, które zapiszą się on-line przez wypełnienie formularza zgłoszeniowego.
- d. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
- e. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie gry wyłącznie pieszo (dozwolone są wózki, małe rowerki i hulajnogi, które umożliwiają małym dzieciom przemieszczanie się podczas gry) lub komunikacją miejską.
- f. Celem Gry jest wykonanie w określonym czasie jak największej liczby zadań. Zadania będą realizowane w punktach na obszarze wcześniej wskazanym przez Organizatora.
- g. 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.
- h. Członkowie Grupy muszą poruszać się po terenie Gry razem oraz wspólnie wykonywać zadania.

- i. Nierozpoczęcie gry w wyznaczonym czasie uniemożliwi wzięcie udziału w grze. Niezakończenie gry do godziny 15:00 skutkuje jej niedokończeniem.
- j. 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. (Dz.U.2019.1781)
- c. wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatora i stronie internetowej/mediach społecznościowych wizerunku Uczestnika.
- d. Uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy Organizatora.

5. Wyłanianie zwycięzców.

- a. Grę wygrywa Grupa, która zaliczyła wszystkie punkty zadaniowe oznaczone na mapie i zdobyła największą łączną liczbę punktów. Jeśli żadna z Grup nie zaliczy wszystkich punktów zadaniowych, brane będą pod uwagę te Grupy, które zaliczyły ich najwięcej, a w następnej kolejności mają największą liczbę punktów. Jeśli i w takim przypadku dojdzie do remisu, decydować będzie czas, jaki Grupie zajęło przejście gry (liczony od momentu wydania karty do momentu jej oddania po zakończeniu gry).
- b. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi po 15:00, po zakończeniu Gry, w miejscu startu Gry lub innym miejscu, wyznaczonym przez organizatora w dniu wydarzenia.

6. Nagrody.

- a. Nagrody w Grze są przyznawane w pulach – odpowiednio za zajęcie 1 miejsca, 2 miejsca lub 3 miejsca. Bez względu na liczebność grupy - pule pozostają bez zmian.
- b. Warunkiem odbioru nagród jest: stawienie się Grupy lub jej przedstawiciela podczas ogłoszenia wyników Gry, okazanie do wglądu dowodu osobistego lub, w przypadku osób niepełnoletnich, okazanie legitymacji uczniowskiej i podanie danych osobowych: imienia, nazwiska i dokładnego adresu każdego z członków Grupy, pisemne potwierdzenie odbioru nagrody przez każdego z członków Grupy.
- c. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci rzeczowej. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.
- d. W przypadku nie zgłoszenia się po odbiór nagrody w miejscu i terminie wskazanym przez Organizatora albo w razie niespełnienia warunków określonych w ust. c., prawo do nagrody wygasa.

7. 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.
- b. Administratorem danych osobowych Graczy jest Cudotwórnia Spółka z o.o., która przetwarza dane osobowe na cele związane z przeprowadzeniem Gry.
- c. Dane osobowe Uczestników Gry (nazwa drużyny, numer telefonu, email) przetwarzane będą w celu wzięcia udziału w organizowanej przez Organizatora Grze terenowej "SMOG OFF" na podstawie formularza zgłoszeniowego.
- d. Odbiorcą danych osobowych Uczestników będą Organizatorzy (Komunikacja Miejska Rybnik Sp. z o.o., Cudotwórnia Sp. z o.o.).
- e. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okres do 5 lat i po tym okresie zostaną usunięte za protokołem.
- f. 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.
- g. Uczestnicy mają prawo do wniesienia skargi do Prezesa Ochrony Danych Osobowych.
- h. Podanie przez Uczestników danych osobowych jest warunkiem uczestnictwa w Grze terenowej "SMOG OFF". Gracze są zobowiązani do ich podania, a konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości wzięcia udziału w Grze Terenowej.

8. Postanowienia końcowe.

- a. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora, na stronie zapisów na Grę 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.