

TAJEMNICA WITELONA REGULAMIN GRY



1. Gra „Tajemnica Witelona” zwana dalej „Imprezą” lub „Grą” przeprowadzona zostanie w wyznaczonej przestrzeni Collegium Witelona Uczelnia Państwowa (Legnica, ul. Sejmowa 5A, 59-220 Legnica), zwanej w dalszej części regulaminu „Obiektem”.
2. Gra zostanie przeprowadzona jedynie w wyznaczonych częściach Obiektu. Dokładne informacje dotyczące budynków i pięter biorących udział w Grze uczestnicy otrzymają w pakiecie startowym w dniu Imprezy. Informacja taka zostanie również zamieszczona na stronie Gry (www.tajemnicawitelona.pl) najpóźniej na 3 dni przed terminem Imprezy.
3. Organizatorem Imprezy „Tajemnica Witelona” i podmiotem odpowiedzialnym za jej przygotowanie i przebieg jest firma AJS Alicja Szapował, ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica, NIP 694 164 71 74, REGON 524 313 934.
4. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie scenariusza, elementów zagadek, punktów kontrolnych na terenie Obiektu oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
5. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie drużyny liczącej od 2 do 6 osób. Każda drużyna wyznacza spośród siebie kapitana, który reprezentują ją w sprawach dotyczących Imprezy zarówno na etapie jej przygotowania jak i samej Gry.
6. Uczestnicy Gry są zobowiązani posiadać przy sobie zaproszenie - które otrzymają po rejestracji - i okazać go służbom informacyjnym na wezwanie.
7. W Grze mogą wziąć udział osoby, które maksymalnie w dniu Imprezy ukończyły 16 rok życia.
8. Każdy uczestnik Imprezy zobowiązany jest:
 - zachowywać się w sposób zgodny z zasadami współżycia społecznego, w tym nie zagrażać bezpieczeństwu innych osób obecnych na Imprezie,
 - przestrzegać postanowień regulaminu Obiektu i regulaminu Imprezy,
 - stosować się do poleceń organizatora oraz członków służby informacyjnej porządkowej.



9. Uczestnikom Imprezy zabrania się:

- wnoszenia i posiadania w jej trakcie broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych,
- wchodzenia w miejsca niedozwolone; należą do nich:
 - a) miejsca wyłączone z Gry, oznaczone symbolem graficznym wg. załącznika nr 1,
 - b) wszelkie zamknięte przestrzenie, do których dostanie się wymagałoby zniszczenia bądź uszkodzenia jakiegoś elementu,
 - c) budynki i piętra wchodzące w skład Obiektu, które nie zostały wyznaczone jako przestrzeń gry.
- niszczenia, usuwania, przemieszania, zasłaniania elementów scenariusza Gry rozmieszczonych w obiekcie,
- niszczenia oraz jakiegokolwiek ingerowania w elementy wyposażenia Obiektu.

10. Organizator może nie wyrazić zgody na udział w Grze uczestnika, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników Gry.

12. Gra rozpoczyna się 9 maja 2025 r. o godzinie 9:00 i może potrwać maksymalnie do godziny 13:00.

13. Wejście na teren Obiektu odbędzie się wyznaczonym przez organizatora wejściem. Jego lokalizacja zostanie podana na stronie internetowej Imprezy (www.tajemnicawitelona.pl) oraz rozesłana mailem kapitanom drużyn. Wejście na teren Obiektu możliwe będzie między godziną 8:30 a 9:00. Osoby, które spóźnią się, nie zostaną wpuszczone na teren Imprezy – nie przysługuje im w takim wypadku żadne zadośćuczynienie bądź rekompensata.

14. Każdy uczestnik otrzyma „pakiet startowy”, którego elementy są integralną częścią Gry.

15. Wykonanie scenariusza Gry wymaga posiadania telefonu komórkowego (lub innego urządzenia mobilnego) ze stałym dostępem do internetu. Zaleca się graczom posiadanie dodatkowego źródła zasilania, np. power banku.



16. Każda drużyna winna rozwiązywać scenariusz gry samodzielnie, bez udziału osób trzecich (w tym członków innych drużyn), w przypadku niedozwolonej współpracy między drużynami organizatorowi przysługuje prawo usunięcia danej drużyny z gry. Drużynie nie przysługuje wówczas zadośćuczynienie bądź rekompensata.
17. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się na terenie Obiektu i wykonywanie zadań logicznych. Za wykonanie scenariusza uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.
18. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
19. Za pośrednictwem strony www.tajemnicawitelona.pl gracz może dokonać rezerwacji gry.
20. Rezerwujący grę otrzyma na swój adres e-mail potwierdzenie złożenia rezerwacji, oraz dalsze instrukcje dotyczące Gry w ciągu 48 godzin od momentu złożenia rezerwacji.
21. Rezerwujący ponosi odpowiedzialność za prawdziwość i prawidłowość danych, przekazanych w procesie rezerwacji.
22. Wszelkie reklamacje Zamawiającego rozpatrywane są przez Organizatora w ciągu maksymalnie 10 dni roboczych i powinny być przesłane na adres poczty elektronicznej tajemnicawitelona@gmail.com
23. Uczestnik wyraża zgodę na przestrzeganie w całości niniejszego Regulaminu i tym samym w pełni akceptuje jego zapisy oraz zobowiązuje się do ich przestrzegania. Akceptacja Regulaminu, skutkująca zgłoszeniem udziału w Grze, jest jednoznaczna z zawarciem umowy, w której stroną jest Organizator oraz Uczestnik Imprezy.
24. Dane osobowe Uczestników Imprezy będą przetwarzane zgodnie z krajowymi i europejskimi przepisami prawa oraz w warunkach gwarantujących ich bezpieczeństwo.



25. Administratorem Pani/Pana danych osobowych podanych w procesie rezerwacji jest Alicja Szapował prowadząca działalność gospodarczą pod nazwą AJS Alicja Szapował, ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica, NIP 694 164 71 74, REGON 524 313 934, z którym można się kontaktować poprzez e-mail: tajemnicawitelona@gmail.com.
26. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celach organizacji i przeprowadzenia wydarzenia (np. kontakt z Uczestnikiem, rezerwacja miejsc, odnotowanie dokonanych wpłat, prezentacja wyników, wyłonienie i prezentacja zwycięzców) oraz w celach promocji i sprawozdania z przebiegu Imprezy na stronie internetowej i profilu facebook wydarzenia oraz na stronach mediów współpracujących z Organizatorem wydarzenia, a także w celach archiwalnych, statystycznych, itp.
27. Podane dane osobowe będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b) RODO – realizacja umowy, jaką zawarliśmy z Panią/Panem na uczestnictwo w Imprezie oraz art. 6 ust. 1 lit f) RODO (w innym usprawiedliwionym prawnie interesie, tj. sporządzanie dokumentacji podatkowej, obsługi procesu reklamacyjnego, dochodzenia ewentualnych roszczeń itp.) i zgodnie z treścią RODO.
28. Przetwarzane będą Pani/Pana dane: imię, nazwisko, adres zamieszkania, numer PESEL, numer telefonu, adres e-mail, wiek, wizerunek.
29. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w niniejszej Imprezie.
30. Pani/Pana dane osobowe mogą być ujawniane podmiotom uprawnionym do uzyskania tych danych na podstawie przepisów obowiązującego prawa (np. urzędom i organom państwowym) oraz podmiotom upoważnionym przez Organizatora w zakresie niezbędnym dla realizacji wcześniej wymienionych celów przetwarzania danych osobowych.
31. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji celów, w których zostały zebrane, a po tym czasie będą przechowywane przez okres oraz w zakresie wynikającym z przepisów powszechnie obowiązującego prawa.



32. W związku z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych przysługują Pani/Panu następujące uprawnienia: prawo dostępu do danych osobowych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych, prawo do żądania sprostowania (poprawiania) danych osobowych – w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne, prawo do żądania usunięcia danych osobowych (tzw. prawo do bycia zapomnianym), prawo do żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych, prawo sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie - skorzystanie z tego prawa nie będzie miało wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu wycofania zgody. W przypadku informacji o niezgodnym z prawem przetwarzaniu przez Administratora Pani/Pana danych osobowych, przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
33. Pani/Pana dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, nie będą poddawane profilowaniu oraz nie będą przekazywane do państw trzecich, poza EOG.
34. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
35. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
36. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
37. Niniejszy Regulamin jest dostępny”
- na stronie internetowej Imprezy, tj.: www.tajemnicawitelona.pl,
 - w punktach informacyjnych na terenie Imprezy.