



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO”

§ 1. Organizator

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO”.
2. Organizatorem gry miejskiej „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO” zwanej dalej „Grą”, jest **Cech Rzemieślników i Przedsiębiorców przy ul. Moniuszki 20 w Białej Podlaskiej**. Adres internetowy, na którym umieszczony jest Regulamin Konkursu to: www.cechbialski.com.pl
3. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Cech Rzemieślników i Przedsiębiorców w Białej Podlaskiej.
4. Klauzula informacyjna dla Uczestników Gry, będąca Załącznikiem do niniejszego Regulaminu, stanowi wypełnienie ciążącego 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).

§ 3. Termin i miejsce Gry

1. Gra przeprowadzona zostanie w dniu 17 kwietnia 2026 r. w godzinach 10:00 - 14:00 na terenie miasta Biała Podlaska bez względu na pogodę.
2. **Miejscem rozpoczęcia Gry jest „Punkt Startowy”** - Cech Rzemieślników i Przedsiębiorców przy ul. Moniuszki 20 w Białej Podlaskiej. W tym miejscu Organizator przekaze Zespołom Kartę uczestników Gry oraz Mapę terenu Gry.
3. **Miejscem zakończenia Gry jest „Meta”** znajdująca się w Cechu Rzemieślników i Przedsiębiorców przy ul. Moniuszki 20 w Białej Podlaskiej

§ 3. Zasady uczestnictwa

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. W Grze mogą wziąć udział uczniowie klas 8 szkół podstawowych wraz z opiekunem.
3. W Grze uczestniczą 5-osobowe zespoły: 4 uczniów i opiekun.

4. W grze udział może wziąć maksymalnie 7 drużyn, po jednej z każdej szkoły podstawowej z terenu miasta Biała Podlaska.
5. Każdy zespół musi mieć opiekuna, który będzie osobą dorosłą.
6. Opiekun zespołu podpisuje się na liście startowej w imieniu zespołu. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny i inne przepisy prawa – za bezpieczeństwo swojego zespołu w czasie trwania Gry.
7. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły lat 13, ale nie ukończyły 18 lat oraz osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych i (lub) posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem przedstawienia uprzednio podpisanej pisemnej zgody na udział w Grze opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające.
9. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszego udziału.
10. Opiekun drużyny **nie może poruszać** się z uczniami między stacjami własnym samochodem.
11. Zakazane jest rozdzielanie się zespołu przez cały czas trwania Gry. Liczba członków zespołu będzie weryfikowana na poszczególnych stacjach. W razie niezgodności składu, zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy będzie w komplecie.
12. W przypadku wykrycia przez Organizatora złamania regulaminu, na kartę do Gry danego zespołu wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
13. Decyzja o dyskwalifikacji zespołu jest ostateczna.
14. Pojawienie się zespołu na wszystkich stacjach wyznaczonych na mapie jest jednym z warunków ukończenia Gry.
15. Organizator powoła Komisję, w skład której wchodzić będzie:
 - a) przedstawiciel Zarządu Cechu Rzemieślników i Przedsiębiorców w Białej Podlaskiej,
 - b) przedstawiciel Cechu Rzemieślników i Przedsiębiorców w Białej Podlaskiej,
 - c) przedstawiciel Branżowej Szkoły Rzemieślniczej I Stopnia.
16. Komisja zostanie powołana celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry oraz w celu dokonania wyboru zwycięzców.

§ 4. Zgłoszenia

1. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - a) Przesłanie skanu wypełnionego formularza zgłoszeniowego elektronicznie na adres e-mail: **zagrajmywrzemioslo@o2.pl** do 09.04.2026
 - b) Przesłanie skanów wypełnionych i podpisanych zgód rodziców/opiekunów prawnych na udział niepełnoletnich uczestników Gry wraz ze zgodami na wykorzystanie wizerunków uczestników Gry nie później niż do 14.04.2026 r. elektronicznie na adres e-mail: **zagrajmywrzemioslo@o2.pl**
2. Oryginały ww dokumentów należy przekazać Organizatorowi w dniu Gry w punkcie Startu.

3. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Organizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do adresata.
4. Poprzez rejestrację w Grze 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 (zgodnie z Rozporządzeniem 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),
 - c) opublikowanie na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.
5. W dniu Gry należy **potwierdzić obecność** w Punkcie Startowym od godziny 9:00 do godz. 9:30.

§ 5. Zasady Gry

1. START GRY

- a) Opiekun zespołu (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór zestawu do Gry w punkcie rejestracyjnym, podpisując się na liście obecności grup. Zestaw ten zawiera kartę uczestników Gry oraz mapę terenu Gry.
- b) Skład zespołu weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli Organizatora na podstawie dokumentu tożsamości ze zdjęciem. Przed odbiorem zestawu do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu zespołu na liście startowej.
- c) Odbierając zestaw do Gry, opiekun zespołu zgadza się w jego imieniu na warunki Gry i potwierdza, że zespół zapoznał się z regulaminem.
- d) Karta uczestników Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków zespołu. **Wpisuje się na niej również nazwę grupy.**
- e) Każda grupa losuje miejsce rozpoczęcia gry.
- f) Start Gry przewidziany jest na godzinę 10:00. Drużyny otwierają dopiero wtedy koperty z mapą terenu Gry.

2. ZADANIA GRY

- a) Zespoły uczestników w oparciu o przekazane mapy do Gry odnajdują w terenie zlokalizowane stacje oraz na każdej z nich wykonują określone zadania.
- b) Do wykonania będzie 7 zadań stacjonarnych w zależności od lokalizacji, których przebieg kontrolowany będzie przez Organizatora.
- c) Na każdej Stacji znajduje się określone zadanie do wykonania, które uczestnicy Gry poznają w momencie przybycia na dany punkt.
- d) Warunkiem przystąpienia do danego zadania jest weryfikacja przez Organizatora, czy zespół jest w składzie zgodnym z kartą uczestników Gry i posiada elementy identyfikacyjne w postaci identyfikatorów.

- e) Potwierdzeniem przybycia i wykonania danego zadania przez cały zespół na danej stacji będzie otrzymanie pieczętki na karcie oraz wpisana przez Organizatora Gry liczba uzyskanych za zadanie punktów.
- f) W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.

3. ZAKOŃCZENIE GRY

- a) Gra kończy się o godzinie 14:00 wręczeniem nagród zwycięzcom.
- b) Uczestnicy gry muszą dotrzeć do Mety do godziny 13:45.
- c) W momencie oddania karty Gry muszą być obecni wszyscy członkowie Zespołu wraz z opiekunem.
- d) Po godzinie 13:45 Karty Gry nie będą przyjmowane.

§ 6. Zasady Gry – WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW

1. Podsumowanie wyników odbędzie się na podstawie kart do Gry przedłożonych na Mecie przez zespoły, które dotrą do godziny 13.45 do Mety.
2. Zwycięzcą Gry zostanie zespół, który zdobędzie największą łączną liczbę punktów.
3. Drużyna uzyskuje dodatkowe punkty za czas przybycia na metę Gry od 7 do 1 pkt. tj. grupa, która będzie pierwsza na mecie uzyskuje 7 pkt, a ostatnia 1 pkt
4. O miejscu zespołu w rankingu po zakończeniu Gry decydują kolejno:
 - a) liczba punktów za wykonanie wszystkich zadań w regulaminowym czasie trwania Gry;
 - b) w przypadku takiej samej liczby punktów rozstrzygnięciem będzie szybkość poprawnie rozwiązanej krzyżówki. Do tego zadania zespół wyznaczy jedną osobę.
5. Zespoły, które w rankingu zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymują nagrody rzeczowe.
6. **O godzinie 14.00 w miejscu mety Gry przewidziane jest ogłoszenie wyników i wręczenie nagród zwycięzcom.**
7. W razie nieobecności zwycięskiego zespołu na miejscu, odbiór nagród i pamiątkowych dyplomów możliwy jest w terminie 7 dni od imprezy w biurze Cechu Rzemieślników i Przedsiębiorców.

§ 7. Nagrody

1. Laureaci otrzymają nagrody rzeczowe:
 - a) I miejsce – voucher do Media Expert o wartości 300 zł /na uczestnika
 - b) II miejsce – voucher do Media Expert o wartości 200 zł /na uczestnika
 - c) III miejsce - voucher do Media Expert o wartości 100 zł /na uczestnika
2. Dodatkowo zwycięzcy Gry otrzymują dyplomy.
3. Nagrody nie podlegają zamianie na inne rzeczy, ani na ich równowartość pieniężną.

§ 8. Bezpieczeństwo i dodatkowe wymagania w czasie gry

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach obowiązującego prawa. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników Gry oraz przestrzeganie regulaminu odpowiada opiekun zespołu.
2. 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 oraz identyfikatorów.
3. Poprzez odbiór karty do Gry uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) przetwarzanie przez Organizatora Gry 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) opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów Gry zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika lub osób towarzyszących w całości lub częściowo, przetworzony lub zniekształcony, kolorowy lub jednobarwny, w jedno lub wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest wyrażenie zgody przez rodziców lub prawnych opiekunów uczestników na przetwarzanie danych osobowych uczestników i na wykorzystanie wizerunku uczestnika w ramach działań prowadzonych przez Organizatora.
2. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
3. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym oraz będzie przesłany wszystkim drużynom drogą internetową.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

§ 10. Przetwarzanie danych osobowych

1. Informujemy, że zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 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 (Ogólne Rozporządzenie o Ochronie Danych)

administratorem Pani/Pana danych osobowych przekazanych w zakresie niezbędnym do przeprowadzanie Gry Miejskiej „ZaGRAjMY w RZEMIOSŁO” jest Cech Rzemieślników i Przedsiębiorców w Białej Podlaskiej zwany dalej: „Administratorem”.

2. W każdym czasie, w sprawach ochrony Pana/Pani danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z Administratorem mailowo pod adresem: biuro@cechbialski.com.pl
3. Pana / Pani dane osobowe, w postaci: imienia i nazwiska, numeru telefonu i adresu email będą przetwarzane w celu:
 - a) rejestracji i realizacji zgłoszeń do Gry Miejskiej „ZaGRAjMY w RZEMIOSŁO” złożonych za pośrednictwem internetu;
 - b) niezbędnym do przeprowadzenia Gry Miejskiej „ZaGRAjMY w RZEMIOSŁO” zgodnie z postanowieniami Regulaminu Gry Miejskiej „ZaGRAjMY w RZEMIOSŁO”.
4. W związku z przetwarzaniem przez Administratora Pana / Pani danych osobowych, ma Pan / Pani prawo, w każdej chwili do:
 - a) wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, o ile podstawą przetwarzania 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;
 - b) dostępu do swoich danych osobowych przekazanych oraz otrzymania kopii tych danych, a także do ich sprostowania (poprawiania) oraz uzupełnienia,
 - c) żądania usunięcia Pani/Pana danych na podstawie i w zakresie określonym w art. 17 RODO, jeżeli uważa Pani/Pan, że Administrator nie ma podstaw do tego, aby Pani/Pana dane przetwarzać;
 - d) 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 Panią/Pana danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do zgłoszenia i udziału w grze miejskiej „ZaGRAjMY w RZEMIOSŁO” 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.

10. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
11. 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.
12. Po upływie obowiązkowych okresów przetwarzania Pani/Pana dane zostaną niezwłocznie usunięte.

Informacje dodatkowe:

- Osobą do kontaktu w/s związanych z Grą jest Joanna Harasimiuk dostępna pod numerem telefonu: 83 342-38-12.
- Wszelkie zapytania można również kierować na e-mail: **zagrajmywrzemioslo@o2.pl**