

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ
„Cukierek albo Psikus”

1. ORGANIZATORZY

- a. Organizatorem Gry Terenowej „Cukierek albo Psikus” (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie miasta Sosnowiec, dnia 31.10.2025 r. jest Urząd Miejski w Sosnowcu z siedzibą w Sosnowcu, przy Alei Zwycięstwa 20 (41-200, Sosnowiec).
- 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.
- c. W grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatorów.

2. UCZESTNICZY

- a. Gra skierowana jest głównie do rodzin z dziećmi. W grze mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani, po dokonaniu zgłoszenia.
- b. W Grupie musi być co najmniej jedno dziecko.
- c. Uczestnicy mogą startować w Grze zorganizowani w Grupy liczące od 2 do 5 osób.
- d. Jeden Uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej Grupy.
- e. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
- f. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
- g. Organizatorzy nie zapewniają opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
- h. Uczestnikami gry mogą być osoby pełnoletnie. Osoby poniżej 18. roku życia mogą brać udział w grze, jednak ciągle przebywając pod opieką osoby dorosłej, będącej członkiem ich drużyny.
- i. Organizator nie zapewnia dla Uczestnikom gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.

3. ZASADY GRY

- a. Część terenowa gry zaczyna się w dniu 31.10.2025 r. o godzinie 16:00 na terenie Zagłębiowskiego Parku Sportowego w Sosnowcu i potrwa do godziny 18:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce pomiędzy godziną 15:15 a 15:45 w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru kart gry. Zakończenie gry odbędzie się w tej samej lokalizacji, gdzie około godziny 18:20 zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody dla zwycięzców zabawy.
- b. Warunkiem uczestnictwa w grze jest zgłoszenie grupy wraz z podaniem danych w postaci imienia i nazwiska pełnoletniej osoby zgłaszającej, nazwy drużyny, adresu e-mail, telefonu oraz liczby osób uczestniczących, poprzez formularz zamieszczony na stronie zapisów lub na miejscu rozpoczęcia gry.
- c. Liczba miejsc ograniczona. Organizator gwarantuje udział w grze tylko dla grup, które zapiszą się w formie on-line na stronie zapisów: gra-halloween.sosnowiec.pl w ramach dostępnego limitu.
- d. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.

- e. Pełnoletni uczestnicy Gry poruszają się po terenie gry wyłącznie pieszo. Niepełnoletni uczestnicy mogą korzystać z rowerków, hulajnóg, rolek, wózków etc.
- f. Celem gry jest wykonanie w określonym czasie jak największej liczby zadań (do zwycięstwa będzie wymagane zaliczenie wszystkich lub, jeśli nikt tego nie dokona, jak największej liczby punktów zadaniowych zawartych na karcie gry). Zadania będą realizowane w punktach na obszarze wcześniej wskazanym przez Organizatora.
- g. Na starcie gry przedstawiciel każdej grupy otrzyma kartę gry. Na karcie gry znajdą 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. Jeśli Organizatorzy lub osoby przez nie upoważnione stwierdzą, że dana Grupa dotarła do punktu zadaniowego w niekompletnym składzie, Grupa zostanie zdyskwalifikowana. Obszar gry będzie patrolowany przez Organizatora i osoby przez nie upoważnione i w razie stwierdzenia niekompletnego składu Grupa zostanie zdyskwalifikowana.
- i. Spóźnienie się na rozpoczęcie gry lub jej zakończenie (oddanie karty gry po godzinie 18:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją grupy.
- 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 oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę;
- d. Uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy Organizatora.

5. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW

- a. Grę wygrywa grupa, która zdobyła największą łączną liczbę punktów za zadania w punktach zadaniowych oraz zadanie specjalne (zdobywając stosowne potwierdzenie na karcie gry). Jeśli dojdzie do remisu, decydować będzie kolejność oddania kart gry na mecie.
- b. Ogłoszenie wyników gry i wręczenie nagród nastąpi około godz. 18:20, po zakończeniu gry na terenie Zagłębiowskiego Parku Sportowego.

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 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 niezgłoszenia się po odbiór nagrody w miejscu i terminie wskazanym przez Organizatora albo w razie niespełnienia warunków określonych w ust. c., prawo do nagrody wygasa.
- e. Regulamin nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane. Nagrody, które nie zostały odebrane z uwagi na niespełnienie wymogów określonych w niniejszym Regulaminie, przepadają.
- f. Ze względu na wartość nagród Uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.

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. Współadministratorami danych osobowych graczy jest oraz Organizator Urząd Miejski w Sosnowcu oraz firma realizująca grę tj. Cudotwórnia Sp. z o.o.
- c. Dane osobowe Uczestników gry (imię, nazwisko, email, wizerunek) przetwarzane będą w celu wzięcia udziału w organizowanej przez Organizatora Gry Terenowej pod nazwą „Cukierek albo Psikus” na podstawie formularza zgłoszeniowego.
- d. Odbiorcą danych osobowych Uczestników będą Organizatorzy (Urząd Miejski w Sosnowcu, Cudotwórnia Sp. z o.o.), odwiedzający fanpage Urząd Miejski w Sosnowcu na Facebooku, odwiedzający główną stronę internetową Urząd Miejski w Sosnowcu <https://www.sosnowiec.pl/> oraz odwiedzający media społecznościowe (Facebook, Instagram, LinkedIn) Cudotwórnia Events.

- 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 Rodzinnej Grze Terenowej „Cukierek albo Psikus”. Gracze są zobowiązani do ich podania, a konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości wzięcia udziału w w/w grze miejskiej.

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.
- d. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane w celu przeprowadzenia gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.