



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO”

§ 1. Organizatorzy

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 Rzemiosł Różnych w Wągrowcu zwany dalej „Organizatorem” z siedzibą przy ul. Janowieckiej 1, 62-100 Wągrowiec. Adres internetowy Organizatora Konkursu, na którym umieszczony jest Regulamin Konkursu to: www.wagrowiec.icech.pl
3. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Cech Rzemiosł Różnych w Wągrowcu.
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).

§ 2. Patronat i Współorganizatorzy Gry

1. Gra została objęta Honorowym Patronatem Marszałka Województwa Wielkopolskiego – Marka Woźniaka.
2. Gra dofinansowana jest przez Samorząd Województwa Wielkopolskiego.
3. Współorganizatorami Gry są:
 - Rzemieślnicza Szkoła Branżowa I Stopnia w Wągrowcu,
 - Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile zwani dalej „Współorganizatorami”.

§ 3. Termin i miejsce Gry

1. Gra przeprowadzona zostanie dniu 23 kwietnia 2026 r. w godzinach 9:00 - 13:00 na terenie miasta Wągrowca bez względu na pogodę.
2. Miejscem rozpoczęcia Gry jest „Punkt Startowy” znajdujący się w Wągrowcu ul. Janowiecka 1 (Cech Rzemiosł Różnych).
3. Miejscem zakończenia Gry jest „Meta” znajdująca się przy ul. Wierzbowej 1 (Rzemieślnicza Szkoła Branżowa I Stopnia w Wągrowcu).

4. Organizator/ Współorganizator przekazuje Zespołom Kartę Grupy oraz Mapę terenu Gry.

§ 4. Zasady uczestnictwa

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. Gra skierowana jest do uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych wraz z opiekunem, osobą dorosłą, pełniącą rolę kapitana zespołu.
3. W Grze uczestniczą zespoły 4-osobowe w składzie: 3 uczniów i opiekun.
4. W Grze udział może wziąć maksymalnie 12 zespołów, decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Organizator dopuszcza możliwość wzięcia udziału dwóch zespołów z jednej szkoły – drugi zespół będzie zespołem rezerwowym.
6. Kapitan zespołu podpisuje się na liście startowej w imieniu zespołu, odpowiada 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 13 lat, 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. W Grze mogą wziąć udział obcokrajowcy, jednak w każdym zespole złożonym z obcokrajowców musi być minimum 1 osoba mówiąca/czytająca w języku polskim.
9. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia z Gry osoby/osób, co do których zachodzi podejrzenie o wcześniejsze spożycie alkoholu lub środków odurzających.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające.
11. 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.
12. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Uczestnicy mają zakaz poruszania się samochodami, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami.
13. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
14. 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.
15. W przypadku wykrycia przez Organizatora lub Współorganizatora złamania Regulaminu, na kartę do Gry danego zespołu wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
16. Decyzja o dyskwalifikacji zespołu jest ostateczna.
17. Pojawienie się zespołu na wszystkich stacjach wyznaczonych na mapie jest jednym z warunków ukończenia Gry.
18. Na każdym etapie Gry istnieje możliwość wycofania się zespołu z dalszego udziału w Grze po uprzednim poinformowaniu Organizatora.
19. Organizator powoła Komisję, w skład której wchodzić będzie:

- a) przedstawiciel Cechu Rzemiosł Różnych w Wągrowcu,
 - b) przedstawiciel Rzemieślniczej Szkoły Branżowej I Stopnia w Wągrowcu,
 - c) przedstawiciel Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile.
20. Komisja zostanie powołana celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry oraz w celu dokonania wyboru zwycięzców.

§ 5. Zgłoszenia

1. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - a) **REJESTRACJA**, która prowadzona jest online. Rejestracji dokonuje opiekun zespołu, wypełniając formularz zgłoszeniowy załączony do regulaminu (**ZAŁĄCZNIK nr 1**), który zawiera dane tj.: nazwa i adres szkoły, skład zespołu (imiona i nazwiska uczestników), wiek każdego z członków zespołu, imię i nazwisko opiekuna zespołu, numer telefonu opiekuna zespołu, numer telefonu szkoły, adres e-mail opiekuna oraz inne informacje mogące mieć istotny wpływ na organizację wydarzenia.
Zgłoszenia będą przyjmowane do 16 kwietnia 2026 r. lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze maksymalnie 12 zespołów.
Po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego należy przesłać go drogą mailową na adres: biuro@wagrowiec.icech.pl.
 - b) Organizator prześle drogą mailową potwierdzenie rejestracji zawierające dodatkowo:
 - informacje organizacyjne dotyczące Gry,
 - Regulamin Gry wraz z załącznikiem – zgodą rodzica lub opiekuna prawnego na udział niepełnoletniego uczestnika Gry miejskiej „ZaGRAjMY w RZEMIOSŁO” wraz ze zgodą rodzica/opiekuna prawnego na wykorzystanie wizerunku uczestnika Gry (**ZAŁĄCZNIK nr 2**).
2. Opiekun zespołu jest zobowiązany do elektronicznego przesłania w formie 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 16.04.2026 r. do godz. 12:00 na adres e-mail: biuro@wagrowiec.icech.pl
3. Oryginały w/w dokumentów należy przekazać Organizatorowi w dniu Gry w Punkcie Startowym do godz. 9:00 przed rejestracją zespołu.
4. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Organizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do adresata.
5. Poprzez rejestrację w Grze Uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - b) przetwarzanie przez Organizatora 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 i Współorganizatorów wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.

6. W dniu Gry należy potwierdzić obecność w Punkcie Startowym nie później niż do godziny 9:00.
7. W przypadku braku potwierdzenia obecności w Punkcie Startowym do godziny 9:00, miejsce niepotwierzonego do udziału w Grze zespołu zajmuje zespół uczestników z listy rezerwowej, który również powinien potwierdzić gotowość do udziału w Grze do godziny 9:00.

§ 6. Zasady Gry

1. START GRY

- a) Kapitan zespołu kwituje odbiór karty do Gry w Punkcie Startowym, podpisując się na liście obecności grup.
- b) Skład zespołu weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli Organizatora na podstawie dokumentu tożsamości ze zdjęciem. Przed odbiorem karty do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu zespołu na liście startowej (wówczas osoby zastępujące muszą mieć przy sobie zgodę na udział niepełnoletniego uczestnika Gry wraz ze zgodą rodzica/opiekuna prawnego na wykorzystanie wizerunku uczestnika Gry (**ZAŁĄCZNIK nr 2**) oraz dokument tożsamości).
- c) Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji w Punkcie Startowym otrzyma kopertę z zawartością: kartą do Gry, mapą terenu Gry oraz pakiet startowy (worek, przekąska, woda i notes z długopisem).
- d) Odbierając kartę do Gry, kapitan zespołu zgadza się w jego imieniu na warunki Gry i potwierdza, że zespół zapoznał się z Regulaminem.
- e) Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków zespołu. Wpisuje się na niej również nazwę grupy.
- f) Osoby, które nie zapiszą się na Grę przez Internet, będą mogły to zrobić bezpośrednio w Punkcie Startowym, jeśli Organizator będzie dysponował wolnymi miejscami w Grze.
- g) Nieodebranie karty do Gry od godziny 9:00 do godz. 9:20 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Grze. Wolne miejsce przechodzi w tej sytuacji do zespołu z listy rezerwowej.
- h) Warunkiem odebrania karty przez osoby zapisujące się w dniu 23 kwietnia 2026 r. jest zapoznanie się na miejscu z Regulaminem Gry oraz pisemne potwierdzenie odbioru karty do Gry, jak również przekazanie przez opiekuna danego zespołu podpisanych oryginałów wymienionych w § 5 pkt. 2.
- i) Gra rozpoczyna się odprawą dla uczestników, która odbędzie się w Punkcie Startowym o godzinie 9:00 do godziny 9:30.
- j) Start Gry przewidziany jest od godziny 9:00.

2. ZADANIA GRY

- a) Zespoły uczestników w oparciu o przekazane karty Gry oraz mapę odnajdują w terenie zlokalizowane Stacje oraz na każdej z nich wykonują określone zadania.
- b) Do wykonania będzie 8 zawodowych zadań stacjonarnych, których przebieg kontrolowany będzie przez Organizatora/Współorganizatora.
- c) Na każdej zawodowej Stacji znajduje się określone zadanie do wykonania, które uczestnicy Gry poznają w momencie przybycia.

- d) Warunkiem przystąpienia do danego zadania jest weryfikacja przez Organizatora/Współorganizatora, czy zespół jest w składzie zgodnym z kartą Gry i posiada elementy identyfikacyjne w postaci identyfikatorów.
- e) Potwierdzeniem przybycia i wykonania danego zadania przez osobę z zespołu na danej Stacji będzie otrzymanie pieczętki na karcie oraz wpisanie przez Pracodawcę - Rzemieślnika liczby uzyskanych za zadanie punktów, jak i czasu wykonania danego zadania.
- f) W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.

3. ZAKOŃCZENIE GRY

- a) Uczestnicy Gry muszą dotrzeć do Mety do godziny 11:45.
- b) W momencie oddania karty Gry, muszą być obecni wszyscy członkowie Zespołu wraz z opiekunem.
- c) Po godzinie 11:45 Karty Gry nie będą przyjmowane.

§ 7. Zasady Gry – WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW

1. Podsumowanie wyników odbędzie się na podstawie kart do Gry przedłożonych na Mecie przez zespoły, które dotrą do godziny 11.45 do Mety.
2. Zwycięzcą Gry zostanie zespół, który zdobędzie największą łączną liczbę punktów oraz najkrótszy czas wykonania wszystkich zadań.
3. 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 remisu punktowego - łączny czas wykonania wszystkich zadań zawodowych (nie liczy się czas dotarcia do Mety).
4. W przypadku takiej samej liczby punktów i takiego samego czasu wykonania zadań zawodowych – rozstrzygnięciem będzie gra w lotki całego zespołu i zebrane łącznie punkty.
5. Zespoły, które w rankingu zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymują nagrody rzeczowe.
6. **Okolo godziny 12.30 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.

§ 8. Nagrody

1. Laureaci otrzymają nagrody rzeczowe:
 - a) I miejsce – 3 vouchery o wartości 400 zł; oraz 1 voucher dla opiekuna o wartości 100 zł do wykorzystania w Media Expert,
 - b) II miejsce – 3 vouchery o wartości 300 zł; oraz 1 voucher dla opiekuna o wartości 100 zł do wykorzystania w Media Expert,
 - c) III miejsce - 3 vouchery o wartości 200 zł; oraz 1 voucher dla opiekuna o wartości 100 zł do wykorzystania w Media Expert.

2. Nagroda liczona jest na uczestnika oraz opiekuna Gry. Dodatkowo wszyscy uczestnicy Gry otrzymują dyplomy.
3. Organizator i Współorganizatorzy przewidują możliwość wręczenia upominków wszystkim uczestnikom Gry.
4. Nagrody rzeczowe nie podlegają zamianie na inne rzeczy, ani na ich równowartość pieniężną.

§ 9. Bezpieczeństwo i dodatkowe wymagania w czasie gry

1. Organizator ubezpiecza imprezę – Grę Miejską w Wągrowcu.
2. 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 – osoba pełnoletnia w każdym zespole.
3. 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.
4. 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 oraz osób towarzyszących (w domyśle: dzieci) 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 Organizatora i Współorganizatorów 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.

§ 10. 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 w odpowiedzi na zapis przesłany na Grę.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora i Współorganizatorów.

5. Organizator i Współorganizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

§ 11. 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 Rzemiosł Różnych w Wągrowcu, 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@wagrowiec.icech.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.