

## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

### „Przesiadaj się i jedź!”

#### 1. Organizatorzy.

- a. Organizatorem gry miejskiej „Przesiadaj się i jedź” (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie miasta stołecznego Warszawy, w dniach od 15.09.2018 r. do 22.09.2018r. jest Cudotwórnia Spółka z o.o. ul. z siedzibą Sosnowcu, Orłąt Lwowskich 93, 41-208 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.
- b. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i urzędu m.st. Warszawy oraz jednostek podległych.

#### 2. Uczestnicy.

- a. Uczestnikami Gry mogą być osoby pełnoletnie. Osoby niepełnoletnie powyżej 16 roku życia mogą wziąć udział w Grze jako członek Grupy (pod opieką osoby dorosłej) lub za pisemnie wyrażoną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego. Stosowne oświadczenie jest dostępne do pobrania na stronie zapisów. Osoby poniżej 16 roku życia mogą brać udział w grze jednak ciągle przebywając pod opieką osoby dorosłej (członka ich drużyny).
- b. Uczestnicy mogą startować w Grze zorganizowani w Grupy liczące od 2 do 4 osób.
- 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. Organizator nie zapewnia Uczestnikom Gry opieki medycznej, ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
- g. Organizatorzy nie zapewniają opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.

#### 3. Zasady Gry

- a. Gra składa się z dwóch etapów. I etap trwa od 15.09.2018 r. do 21.09.2018 r. Etap II odbędzie się 22.09.2018 r.
- b. Etap I

- I. W trakcie trwania I etapu Uczestnicy mogą dołączyć do zabawy w dowolnym momencie, poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego na stronie [www.przesiadaj-sie-i-jedz.evena.pl](http://www.przesiadaj-sie-i-jedz.evena.pl)
  - II. W trakcie I etapu Uczestnicy będą wykonywać zadania on-line.
  - III. Pierwszego dnia gry tj. 15.09.2018 r. ogłoszone zostaną zadania na 16.09.2018 r. oraz odbędzie się zadanie specjalne w terenie.
  - IV. Na zadania on-line w trakcie I etapu można nadsyłać odpowiedzi w trakcie całego czasu trwania I etapu.
  - V. Odpowiedzi na zadanie on-line należy przysyłać na adres [przesiadajsie@cudotwornia.com](mailto:przesiadajsie@cudotwornia.com) od momentu ich opublikowania do zakończenia etapu I. W tytule maila należy zamieścić nazwę drużyny. Z treści maila musi wprost wynikać, których pytań dotyczą odpowiedzi.
  - VI. Dopuszczalne jest udzielenie odpowiedzi na wszystkie pytania ostatniego dnia I etapu.
  - VII. Możliwa do zdobycia punktacja za zadania on-line będzie publikowana równoległe z treścią zadań.
  - VIII. Pierwsze trzy poprawne odpowiedzi na dane pytanie online otrzymują dodatkowo punkty bonusowe. Za przesłanie poprawnych odpowiedzi jako pierwszy Zespół przyznawana jest premia +3 punkty, za przysłanie jako drugi zespół +2 punkty, za przysłanie jako trzeci zespół +1 punkt. Pozostałe odpowiedzi poprawne otrzymują liczbę punktów wskazaną w danym zadaniu.
  - IX. Wynik poszczególnych drużyn będzie aktualizowany na bieżąco w rankingu na stronie zapisów. Ranking będzie aktualizowany co 24 godziny.
  - X. W I etapie może wziąć udział maksymalnie 300 osób.
- c. Etap II (22.09.2019 r.)
- I. Do II etapu zostanie zaproszonych max. 100 osób z najlepszych drużyn I etapu.
  - II. II etap odbędzie się w terenie, od godziny 11:30 do 13:30.
  - III. Start II etapu gry odbędzie się na terenie Zajezdni Autobusowej przy ulicy Ostrobramskiej.
  - IV. Uczestnicy etapu II są zobowiązaniu przybyć na miejsce przed godziną 11:00 w celu odbioru kart gry.
  - V. Zakończenie gry odbędzie się w lokalizacji, którą Uczestnicy poznają od organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem II etapu gry, gdzie około

godziny 14:00 zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody dla zwycięzców zabawy.

- VI. Celem II etapu 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.
  - VII. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Grupy otrzyma Kartę Gry zawierającą mapę obszaru, na którym odbywa się Gra. Ponadto na Karcie Gry znajdują się wskazówki i zagadki do wykonania. Poprawnie uzupełniona Karta Gry jest podstawą do określenia pozycji Grupy w ostatecznym Rankingu (wyniki I i II etapu).
  - VIII. Spóźnienie się na rozpoczęcie Gry lub jej zakończenie (przybycie na miejsce po godzinie 14:30) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Grupy.
- d. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie grupy, wraz z podaniem danych jej członków, poprzez formularz zamieszczony na stronie [www.przesiadaj-sie-i-jedz.evena.pl](http://www.przesiadaj-sie-i-jedz.evena.pl)
  - e. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
  - f. Uczestnicy II etapu podczas wykonywania zadań w terenie poruszają się po terenie gry wyłącznie pieszo, rowerami lub komunikacją miejską. Korzystanie z komunikacji miejskiej w dniu 22.09.2016 jest bezpłatne w ramach I i II strefy biletowej ZTM. (Dzień bez Samochodu – nie trzeba kasować biletu).
  - g. Członkowie Grupy muszą poruszać się po terenie Gry podczas II etapu 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.
  - h. Organizator nie zapewnia rowerów dla Uczestników.
  - i. Udział w grze jest związany z wysiłkiem fizycznym.
  - 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 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 rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 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) - Dz.Urz. UE L 119, s. 1;
- c. wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatora i stronie internetowej/mediach społecznościowych Zarządu Transportu Miejskiego 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. Etap II wygrywa Grupa, która została zakwalifikowana do II etapu oraz która w II etapie zaliczyła wszystkie punkty zadaniowe oznaczone na mapie (zdobywając stosowne potwierdzenie na Karcie Gry) i zdobyła największą łączną liczbę punktów (za zadania w punktach zadaniowych oraz zadanie specjalne). Jeśli żadna z Grup w II etapie 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 kolejność składania Kart Gry na mecie.
- b. Do wyniku punktowego grupy z II etapu zostaną dodane zdobyte w I etapie podzielone na 10. Otrzymana liczba stanowić będzie o ostatecznej pozycji Drużyny w rankingu. W przypadku remisu decydować będzie kolejność drużyn na mecie w trakcie II etapu (np.: drużyna zdobyła w I etapie 110 punktów, a w II etapie 55 punktów, ostateczna liczba punktów to  $55 + 110/10 = 66$  punktów).

- c. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi około pół godziny po zakończeniu Gry w miejscu wskazanym przez Organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem Gry.

## 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. Nagrodami głównymi w Grze dla zwycięskich Grup są vouchery do wykorzystania na atrakcje na portalu <https://prezentmarzen.com/>.
- c. Warunkiem odbioru nagród jest: stawienie się Grupy podczas ogłoszenia wyników Gry, okazanie do wglądu dowodu osobistego lub, w przypadku osób niepełnoletnich, okazanie legitymacji uczniowskiej i podanie danych osobowych: imienia i nazwiska każdego z członków Grupy, pisemne potwierdzenie odbioru nagrody przez każdego z członków Grupy.
- d. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci określonej niniejszym Regulaminem. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.
- e. 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.
- f. 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.
- g. 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. Postanowienia końcowe.

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

- 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. O zmianach zostaną poinformowani już zarejestrowani gracze.
- 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.