

REGULAMIN EUROPEJSKIEJ GRY MIEJSKIEJ

§ 1. ORGANIZATORZY I PARTNERZY

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Europejskiej Grze Miejskiej.
2. Organizatorem Europejskiej Gry Miejskiej zwanej dalej „Grą”, jest **EUROPE DIRECT Ostrów Wielkopolski** prowadzony przez Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości zwany dalej „Organizatorem”.
3. Patronat honorowy nad Europejską Grą Miejską objęła Pani Beata Klimek Prezydent Ostrowa Wielkopolskiego.
4. Partnerami Gry są: Parlament Europejski – Biuro w Polsce, Lokalny Punkt Informacyjny Funduszy Europejskich w Kaliszu, Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Kaliszu, Punkt Regionalny Eurodesk Kalisz, Młodzieżowe Centrum Kariery OHP w Ostrowie Wielkopolskim, Mediateka Ostrów Wielkopolski, 3mk Arena Ostrów.
5. Partnerzy wspierają organizatora w przeprowadzeniu Gry oraz współorganizują w ramach Gry poszczególne stanowiska, przy których uczestnicy będą rozwiązywać zadania.
6. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości.
7. 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. ZASADY GRY – REJESTRACJA

1. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać na adres e-mail: europedirect-ostrowwielkopolski@ctiw.pl. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane wszystkich osób wchodzących w skład drużyny: imiona i nazwiska uczestników, numer telefonu kontaktowego jednego z członków drużyny, wiek każdego z członków drużyny.
2. **Zgłoszenia będą przyjmowane do 14.05.2026 r.** lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (maksymalnie 10 drużyn).
3. Po pomyślnej/skutecznej rejestracji Organizator prześle drogą elektroniczną potwierdzenie rejestracji zawierające dodatkowo:
 - informacje organizacyjne dotyczące Gry,
 - regulamin Gry wraz z załącznikami
4. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Organizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do adresata.

§ 3. ZASADY GRY – UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. **Każda z Drużyn składa się z minimum 2 a maksymalnie z 4 osób.**
3. **Minimalny wiek uczestników Gry to 13 lat.**
4. Dzieci poniżej 13. roku życia nie biorą udziału w Grze, ale mogą towarzyszyć rodzicom w czasie trwania Gry.
5. W przypadku opisanym powyżej, dzieci poniżej 13. roku życia nie wliczają się do składu drużyny.
6. W przypadku zabrania na grę dzieci, które jedynie towarzyszą uczestnikom gry należy wypełnić za nie zgodę na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku tych osób przez Organizatora. Wzór takiej zgody stanowi załącznik numer 1 do regulaminu.
7. **Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.**
8. Osoba pełnoletnia w danej drużynie jest kapitanem drużyny.
9. Kapitan drużyny podpisuje się na liście startowej w imieniu drużyny. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania Gry.
10. 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 w Punkcie Startowym uprzednio podpisanej pisemnej zgody na udział w Grze opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Dostarczenie pisemnej zgody nie zwalnia takiej drużyny z warunku posiadania w swym składzie jednej osoby pełnoletniej – kapitana drużyny.
11. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze oraz akceptację postanowień niniejszego regulaminu, w tym na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora. Wzór takiej zgody stanowi załącznik numer 2 do regulaminu.
12. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego na udział w Grze jest dorozumiana, jeśli osoby te biorą udział w jednej drużynie z opiekunem prawnym lub przedstawicielem ustawowym. Kapitan drużyny nadal jednak musi wyrazić zgodę pisemną na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora (zał. nr 1 regulaminu) zarówno za siebie, jak i za wszystkie osoby ze swojej drużyny nieposiadające zdolności do czynności prawnych i (lub) posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych.

§ 4. ODBIÓR KART DO GRY I DODATKOWA REKRUTACJA

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia **15.05.2026** r. na terenie miasta Ostrowa Wielkopolskiego w godzinach 10:00 – 13:00.
2. Punkt Startowy Gry znajdować się będzie w Ostrowie Wielkopolskim – dokładna lokalizacja zostanie przekazana drużynom przez Organizatora najpóźniej 14.05.2026 r.
3. Odbiór kart do Gry przez zarejestrowane drogą internetową drużyny będzie możliwy 15.05.2026 r. od godz. 9:30 i trwać będzie do godziny 9:55 w Punkcie Startowym.
4. Kapitan drużyny (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór karty do Gry w punkcie rejestracyjnym, podpisując się na liście drużyn.

5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli Organizatora. Przed odbiorem karty do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny na liście startowej.
6. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma kopertę z zawartością: kartą do Gry oraz mapą terenu Gry.
7. Odbierając kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem.
8. Nieodebranie karty do gry do godziny 9:55 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze. Wolne miejsca przechodzą w tej sytuacji do puli dodatkowej.
9. W przypadku miejsc z puli dodatkowej, o przyjęciu zgłoszenia na grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 15 maja 2026 r.

§ 5. BEZPIECZEŃSTWO I DODATKOWE WYMAGANIA W CZASIE GRY

1. Każdy pełnoletni uczestnik w momencie odbioru karty do Gry powinien przedłożyć w punkcie startowym podpisany załącznik numer 1 regulaminu oraz, w przypadku gdy dzieci poniżej 13 r.ż. towarzyszą uczestnikom gry, również wypełniony i podpisany załącznik numer 2.
2. Odebranie karty stanowi równocześnie potwierdzenie przez uczestnika dobrego stanu zdrowia umożliwiającego udział w Grze.
3. 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 kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
4. 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.
5. 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 Organizatorów oraz innych partnerów 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.

§ 6. ZASADY GRY – PRZEBIEG GRY

1. **Gra rozpoczyna się dokładnie o godzinie 10:00.** Od tej godziny liczony jest czas wykonywania zadań, jednakowy dla każdej drużyny.
2. Do wykonania jest sześć zadań stacjonarnych, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów.
3. Każdy animator posiada dla drużyny zadanie do wykonania.
4. Zadania znajdują się pod opieką animatorów na terenie, którego granice zaznaczone są na mapie terenu Gry, którą drużyna otrzymuje w kopercie przed startem Gry.
5. Warunkiem przystąpienia do zadania jest weryfikacja przez animatora, czy zespół posiada podpisaną kartę do Gry.
6. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu Gry – tj. od godziny 10:00.
7. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
8. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do drużyny.
9. W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 4 m od innych drużyn.
10. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.

§ 7. ZASADY GRY – PORUSZANIE SIĘ PO TERENIE GRY ORAZ DYSKWALIFIKACJA

1. Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
2. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Nie wolno w czasie trwania Gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym z rowerów, rowerów elektrycznych czy hulajnóg.
3. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
4. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.
5. W przypadku wykrycia przez animatorów lub przedstawicieli Organizatora złamania regulaminu, na kartę do Gry danej drużyny wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
6. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

§ 8. ZASADY GRY – ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 15.05.2026 r. o godz. 13:00 wręczeniem nagród zwycięzcom.
2. Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 12:15 tzn. do momentu opuszczenia stacji przez obsługujących je animatorów.
3. Uczestnicy Gry muszą dotrzeć do punktu finałowego Gry do godz. 12:45.
4. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu startu Gry: 10:00 do momentu dotarcia na punkt finałowy i zdania karty w punkcie rejestracyjnym, w którym drużyna odbierała kartę do Gry.
5. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom Organizatora w punkcie finałowym.
6. **W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.**
7. Przedstawiciel Organizatora zobowiązany jest do wpisania na kartę do Gry czasu wykonania wszystkich zadań.

8. Gracze mają możliwość zdecydować o zdaniu karty przed godziną zejścia animatorów z punktów zadaniowych. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy. Punkt finałowy - odbierania kart do Gry działać będzie już od godziny 11:15.
9. Po godzinie 12:45 karty do Gry przestaną być przyjmowane.

§ 9. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

1. O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decydują kolejno:
 - liczba punktów za wykonanie wszystkich zadań w regulaminowym czasie trwania Gry;
 - w przypadku remisu punktowego - łączny czas wykonania wszystkich zadań, rozumiany od momentu startu gry do momentu zdania karty w punkcie finałowym;
2. Drużyna, która zajmie pierwsze miejsce otrzyma voucher o wartości 700,00 zł brutto (słownie: siedemset zł 00/100 gr). Przeznaczenie vouchera: voucher może zostać wykorzystany na zakup nagrody rzeczowej w postaci np. sprzętu sportowego, elektronicznego, AGD, itp. zaproponowanej przez zwycięską drużynę po uzgodnieniu z Organizatorem konkursu. Drużyny, które w rankingu zajmą dwa kolejne miejsca otrzymają wartościowe nagrody. Wszyscy uczestnicy gry uzyskają gadżety/upominki EUROPE DIRECT Ostrów Wielkopolski.
3. O godzinie 13:00 przewidziane jest wręczenie nagród zwycięzcom.

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym oraz będzie przesłany wszystkim drużynom drogą internetową w odpowiedzi na zapis przesłany na Grę.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

REGULAMIN RODO

1. Informujemy, że zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego 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 (RODO) administratorem Pani/Pana danych osobowych przekazanych w zakresie niezbędnym do przeprowadzania Europejskiej Gry Miejskiej jest Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości, zwane dalej: „Administratorem”.
2. W każdym czasie, w sprawach ochrony Pana/Pani danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z Administratorem mailowo pod adresem: europedirect-ostrowwielkopolski@ctiw.pl.
3. Pana / Pani dane osobowe, w postaci: imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, numeru PESEL, numeru telefonu i adresu email będą przetwarzane w celu: rejestracji i realizacji zgłoszeń do Europejskiej Gry Miejskiej złożonych za pośrednictwem internetu; niezbędnym do przeprowadzenia gry.
4. W związku z przetwarzaniem przez Administratora Pana/Pani danych osobowych, ma Pan/Pani prawo, w każdej chwili do:
 - 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;
 - dostępu do swoich danych osobowych przekazanych oraz otrzymania kopii tych danych, a także do ich sprostowania (poprawiania) oraz uzupełnienia,
 - 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;
 - 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 Europejskiej Grze Miejskiej. 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. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.



10. 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.



wspólnie.eu dla demokracji



m|e|d|i|a|t|e|k|a
PRZYSTANEK KULTURY.

europdesk



Arena Ostrów

ZAŁĄCZNIK NR 1

ZGODNA NA PRZETWARZANIE DANYCH ORAZ NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

Ja, niżej podpisany/-a

PESEL

Oświadczam, iż:

1. Zapoznałam/em się z Regulaminem Europejskiej Gry Miejskiej, jego treść jest dla mnie w pełni zrozumiała i zobowiązuję się do przestrzegania wszystkich jego warunków.
2. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości z siedzibą w Ostrowie Wielkopolskim (Administrator), moich danych osobowych/danych osoby pozostającej pod moją opieką* w celu podjęcia działań organizacji i przeprowadzenia gry miejskiej oraz podejmowanych działań promocyjnych i marketingowych.
3. Wyrażam zgodę na publikację mojego imienia i nazwiska/imienia i nazwiska osoby pozostającej pod moją opieką* (w tym w mediach) w celu przedstawienia wyników przeprowadzonej gry miejskiej.
4. Zapoznałem się z zawartą w Regulaminie informacją określającą zasady przetwarzania danych osobowych i jestem świadomy przysługujących mi praw, w tym prawa do wycofania zgody na przetwarzanie danych w dowolnej chwili.
5. Wyrażam nieodpłatną zgodę na używanie i rozpowszechnianie mojego wizerunku/ wizerunku osoby pozostającej pod moją opieką* przez Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości, udostępnionego Eurocentrum w ramach aktywnego udziału w grze miejskiej, w tym na umieszczenie tego wizerunku na stronach internetowych i mediach społecznościowych prowadzonych przez Eurocentrum, prezentacjach oraz materiałach promocyjnych.

Czytelny podpis składającego oświadczenie

**niepotrzebne skreślić*

ZAŁĄCZNIK NR 2

ZGODA RODZICA LUB OPIEKUNA PRAWNEGO NA UDZIAŁ W EUROPEJSKIEJ GRZE MIEJSKIEJ

(imię i nazwisko dziecka)

(imię i nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego)

(adres zamieszkania)

(telefon kontaktowy)

Oświadczam, że wyrażam zgodę na udział dziecka podlegającego prawnie mojej opiece w Europejskiej Grze Miejskiej organizowanej przez EUROPE DIRECT Ostrów Wielkopolski funkcjonujący przy Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości, która odbędzie się 15.05.2026 r. Oświadczam również, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do startu dziecka w w/w imprezie.

Zapoznałem/łam się z Regulaminem Gry i w pełni go akceptuję, w tym okoliczność, że Organizatorzy Gry:

- nie zapewniają opieki nad osobami niepełnoletnimi
- uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i własne ryzyko.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości z siedzibą w Ostrowie Wielkopolskim (Administrator), danych osobowych dziecka podlegającego prawnie mojej opiece w celu podjęcia działań organizacji i przeprowadzenia gry miejskiej oraz podejmowanych działań promocyjnych i marketingowych. Wyrażam nieodpłatną zgodę na używanie i rozpowszechnianie wizerunku dziecka podlegającego prawnie mojej opiece przez Eurocentrum Innowacji i Przedsiębiorczości, udostępnionego Eurocentrum w ramach aktywnego udziału w grze miejskiej, w tym na umieszczenie tego wizerunku na stronach internetowych, blogach i mediach społecznościowych prowadzonych przez Eurocentrum, prezentacjach oraz materiałach promocyjnych.

Miejscowość, data, czytelny podpis rodziców lub prawnych opiekunów