



## TAJEMNICA WITELONA REGULAMIN GRY

1. Gra „**Tajemnica Witelona**” zwana dalej „Imprezą” lub „Grą” przeprowadzona zostanie w wyznaczonej przestrzeni Collegium Witelona Uczelnia Państwowa (Legnica, ul. Sejmowa 5A, 59-220 Legnica), zwanej w dalszej części regulaminu „Obiektem”.
2. Gra zostanie przeprowadzona jedynie w wyznaczonych częściach Obiektu. Dokładne informacje dotyczące budynków i pięter biorących udział w Grze uczestnicy otrzymają w materiałach w dniu Imprezy.
3. Organizatorem Imprezy „Tajemnica Witelona” i podmiotem odpowiedzialnym za jej przygotowanie i przebieg jest firma AJS Alicja Szapował, ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica, NIP 694 164 71 74, REGON 524 313 934.
4. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie scenariusza, elementów zagadek, punktów kontrolnych na terenie Obiektu oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
5. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie drużyny liczącej od 2 do 6 osób oraz zakupienie biletu wstępu. Każda drużyna wyznacza spośród siebie kapitana, który reprezentują ją w sprawach dotyczących Imprezy zarówno na etapie jej przygotowania jak i samej Gry.
6. Uczestnicy Gry są zobowiązani posiadać przy sobie bilety - które otrzymają po rejestracji - i okazać je służbom informacyjnym na wezwanie.
7. W Grze mogą wziąć udział osoby, które maksymalnie w dniu Imprezy ukończyły 18 rok życia. Dopuszcza się udział w grze osób niepełnoletnich - w takim wypadku musi jednak zostać dostarczone pisemne oświadczenie (wzór stanowi załącznik nr 2) rodzica lub opiekuna prawnego o zezwoleniu na udział w Grze. W każdej drużynie co najmniej jedna osoba musi mieć ukończone 18 lat, a pozostali członkowie przez cały okres trwania Gry przebywają pod jej opieką.
8. Każdy uczestnik Imprezy zobowiązany jest:
  - zachowywać się w sposób zgodny z zasadami współżycia społecznego, w tym nie zagrażać bezpieczeństwu innych osób obecnych na Imprezie,
  - przestrzegać postanowień regulaminu Obiektu i regulaminu Imprezy,
  - stosować się do poleceń organizatora oraz członków służby informacyjnej i porządkowej.



## 9. Uczestnikom Imprezy zabrania się:

- wnoszenia i posiadania w jej trakcie broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych,
- wchodzenia w miejsca niedozwolone; należą do nich:
  - a. miejsca wyłączone z Gry, oznaczone symbolem graficznym wg. załącznika nr 1,
  - b. wszelkie zamknięte przestrzenie, do których dostanie się wymagałoby zniszczenia bądź uszkodzenia jakiegoś elementu,
  - c. budynki i piętra wchodzące w skład Obiektu, które nie zostały wyznaczone jako przestrzeń gry.
- niszczenia, usuwania, przemieszania, zasłaniania elementów scenariusza Gry rozmieszczonych w obiekcie,
- niszczenia oraz jakiegokolwiek ingerowania w elementy wyposażenia Obiektu.

10. Organizator może nie wyrazić zgody na udział w Grze uczestnika, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników pozostawione bez nadzoru na terenie Obiektu, z zastrzeżeniem odpowiedzialności za szkody wyrządzone z winy umyślnej lub niedbalstwa Organizatora lub osób działających w jego imieniu, zgodnie z ogólnymi zasadami odpowiedzialności cywilnej.

12. Gra rozpoczyna się 13 września 2025 r. o godzinie 16:00 i może potrwać maksymalnie do godziny 20:00.

13. Wejście na teren Obiektu odbędzie się wyznaczonym przez organizatora wejściem. Jego lokalizacja zostanie podana na stronie internetowej Imprezy. Wejście na teren Obiektu możliwe będzie między godziną 15:30 a 16:00. Uczestnicy, którzy przybędą po godzinie 16:00, nadal mogą wziąć udział w Grze, jednak ominie ich część fabularna przewidziana na rozpoczęcie scenariusza. Organizator nie przewiduje z tego tytułu rekompensaty ani zadośćuczynienia, **chyba że opóźnienie wynikało z przyczyn leżących po stronie Organizatora.**

14. Każdy uczestnik otrzyma „pakiet startowy”, którego elementy są integralną częścią Gry.

15. Wykonanie scenariusza Gry wymaga posiadania telefonu komórkowego (lub innego urządzenia mobilnego) ze stałym dostępem do internetu. Zaleca się graczom posiadanie dodatkowego źródła zasilania, np. power banku.



16. Każda drużyna winna rozwiązywać scenariusz gry samodzielnie, bez udziału osób trzecich (w tym członków innych drużyn). W przypadku niedozwolonej współpracy między drużynami Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia danej drużyny z Gry, bez prawa do rekompensaty, zgodnie z pkt 18.

17. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się na terenie Obiektu i wykonywanie zadań logicznych. Za wykonanie scenariusza uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.

18. W przypadku rażącego naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego Regulaminu, zasad fair play, bądź utrudniania przebiegu Gry innym uczestnikom, Organizator może podjąć decyzję o wykluczeniu danego uczestnika lub drużyny z dalszego udziału w Grze. Decyzje podejmowane przez Organizatora w takich sytuacjach opierają się na dbałości o bezpieczeństwo i prawidłowy przebieg Wydarzenia. Uczestnikowi przysługuje prawo do złożenia reklamacji zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.

19. Za pośrednictwem strony [www.tajemnicawitelona.pl](http://www.tajemnicawitelona.pl) gracz może dokonać zakupu biletów.

20. Płatności elektroniczne obsługuje PayPro S.A z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Kanclerskiej 15, 60-327 Poznań.

21. W celu złożenia rezerwacji należy określić żądaną ilość biletów oraz dodać zamówienie do koszyka, a następnie postępować zgodnie z dalszymi informacjami wyświetlanymi na stronie.

22. Zamawiający otrzyma na swój adres e-mail potwierdzenie złożenia zamówienia oraz dalsze instrukcje dotyczące Gry w ciągu 24 godzin od momentu złożenia zamówienia, w tym dostęp do „Panelu Gracza”, w którym należy podać informacje o wszystkich członkach drużyny.

23. Zamawiający ponosi odpowiedzialność za prawdziwość i prawidłowość danych, przekazanych w procesie rezerwacji.

24. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Wydarzeniu i otrzymać zwrot kosztów biletu, jeżeli zgłosi ten fakt Organizatorowi **najpóźniej na 30 dni kalendarzowych przed datą rozpoczęcia Wydarzenia**. W takim przypadku zwrot zostanie dokonany w wysokości **100% ceny biletu**, pomniejszonej o ewentualne koszty obsługi płatności (np. prowizje operatora płatności). W celu zgłoszenia rezygnacji Uczestnik powinien przesłać informację na adres e-mail: **[kontakt@strefaewakuacji.pl](mailto:kontakt@strefaewakuacji.pl)**, podając numer zamówienia oraz dane użyte przy rezerwacji.



Po upływie powyższego terminu zwroty biletów nie są możliwe, z wyjątkiem przypadków, gdy:

- wydarzenie zostanie odwołane,
- nastąpi znacząca zmiana daty lub godziny rozpoczęcia Gry.

W sytuacjach wyjątkowych (np. udokumentowana choroba lub zdarzenia losowe), Organizator może – według własnego uznania – rozpatrzyć prośbę o zwrot także po terminie 30 dni.

Niniejszy zapis nie wyłącza ani nie ogranicza praw konsumenta wynikających z obowiązujących przepisów prawa.

25. Wszelkie reklamacje Zamawiającego rozpatrywane są przez Organizatora w ciągu maksymalnie 14 dni roboczych i powinny być przesłane na adres poczty elektronicznej [tajemnicawitelona@gmail.com](mailto:tajemnicawitelona@gmail.com)

26. Uczestnik/rodzic uczestnika/opiekun uczestnika wyraża zgodę na przestrzeganie w całości niniejszego Regulaminu i tym samym w pełni akceptuje jego zapisy oraz zobowiązuje się do ich przestrzegania. Akceptacja Regulaminu, skutkująca zgłoszeniem udziału w Grze, jest jednoznaczna z zawarciem umowy, w której stroną jest Organizator oraz Uczestnik Imprezy.

27. Dane osobowe Uczestników Imprezy oraz - w przypadku niepełnoletnich Uczestników - ich rodzica/opiekuna prawnego będą przetwarzane zgodnie z krajowymi i europejskimi przepisami prawa oraz w warunkach gwarantujących ich bezpieczeństwo.

28. Administratorem Pani/Pana danych osobowych podanych w procesie rezerwacji jest Alicja Szapował prowadząca działalność gospodarczą pod nazwą AJS Alicja Szapował, ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica, NIP 694 164 71 74, REGON 524 313 934, z którym można się kontaktować poprzez e-mail: [tajemnicawitelona@gmail.com](mailto:tajemnicawitelona@gmail.com).

29. Pani/Pana i/lub Pani/Pana dziecka/podopiecznego dane osobowe przetwarzane będą w celach organizacji i przeprowadzenia wydarzenia (np. kontakt z Uczestnikiem, rezerwacja miejsc, odnotowanie dokonanych wpłat, prezentacja wyników, wyłonienie i prezentacja zwycięzców, przyznanie i wydanie nagród) oraz w celach promocji i sprawozdania z przebiegu Imprezy na stronie internetowej i profilu facebook wydarzenia oraz na stronach mediów współpracujących z Organizatorem wydarzenia, a także w celach archiwalnych, statystycznych, itp.



30. Podane dane osobowe będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b) RODO – realizacja umowy, jaką zawarliśmy z Panią/Panem na uczestnictwo w Imprezie oraz art. 6 ust. 1 lit f) RODO (w innym usprawiedliwionym prawnie interesie, tj. sporządzanie dokumentacji podatkowej, obsługi procesu reklamacyjnego, dochodzenia ewentualnych roszczeń itp.) i zgodnie z treścią RODO.

31. Przetwarzane będą Pani/Pana i/lub dane Pani/Pana dziecka/podopiecznego dane: imię, nazwisko, adres zamieszkania, numer PESEL, numer telefonu, adres e-mail, wiek, wizerunek.

32. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w niniejszej Imprezie.

33. Pani/Pana i/lub Pani/Pana dziecka/podopiecznego dane osobowe mogą być ujawniane podmiotom uprawnionym do uzyskania tych danych na podstawie przepisów obowiązującego prawa (np. urzędom i organom państwowym) oraz podmiotom upoważnionym przez Organizatora w zakresie niezbędnym dla realizacji wcześniej wymienionych celów przetwarzania danych osobowych.

34. Pani/Pana i/lub Pani/Pana dziecka/podopiecznego dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji celów, w których zostały zebrane, a po tym czasie będą przechowywane przez okres oraz w zakresie wynikającym z przepisów powszechnie obowiązującego prawa.

35. W związku z przetwarzaniem Pani/Pana i/lub Pani/Pana dziecka/podopiecznego danych osobowych przysługują Pani/Panu następujące uprawnienia: prawo dostępu do danych osobowych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych, prawo do żądania sprostowania (poprawiania) danych osobowych – w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne, prawo do żądania usunięcia danych osobowych (tzw. prawo do bycia zapomnianym), prawo do żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych, prawo sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie - skorzystanie z tego prawa nie będzie miało wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu wycofania zgody. W przypadku informacji o niezgodnym z prawem przetwarzaniu przez Administratora Pani/Pana i/lub Pani/Pana dziecka/podopiecznego danych osobowych, przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.

36. Pani/Pana i/lub Pani/Pana dziecka/podopiecznego dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, nie będą poddawane profilowaniu oraz nie będą przekazywane do państw trzecich, poza EOG.



37. W sprawach organizacyjnych związanych z przebiegiem Gry, które nie zostały przewidziane w niniejszym Regulaminie, decyzje podejmuje Organizator, kierując się zasadami bezpieczeństwa, równego traktowania uczestników oraz duchem fair play. Podejmowane decyzje nie ograniczają prawa uczestnika do złożenia reklamacji lub dochodzenia roszczeń zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

38. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.

39. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie, przy czym zmiany nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników, którzy dokonali rezerwacji przed wprowadzeniem zmian. O wszelkich zmianach w treści Regulaminu zostaną poinformowane wszystkie osoby, które zakupiły bilet, za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres podany podczas zakupu. Informacja o zmianach zostanie również opublikowana na stronie internetowej Wydarzenia: [www.tajemnicawitelona.pl](http://www.tajemnicawitelona.pl). Zmiany wchodzi w życie z chwilą ich ogłoszenia, chyba że Organizator wskaże inny termin obowiązywania.

40. Niniejszy Regulamin jest dostępny:

- na stronie internetowej Imprezy,
- w punktach informacyjnych na terenie Imprezy.





## ZGODA RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO NA UDZIAŁ DZIECKA/PODOPIECZNEGO Imprezie

Dane rodzica /opiekuna prawnego:

Imię i nazwisko: .....

Adres zamieszkania: .....

PESEL: .....

Telefon kontaktowy: .....

Adres e-mail: .....

### OŚWIADCZENIE

Wyrażam zgodę na udział syna/córki\* .....

w imprezie „Tajemnica Witelona” w dniu 13.09.2025 r.

Oświadczam, że zapoznałam/em się z regulaminem imprezy i w pełni akceptuję jego postanowienia oraz zobowiązuje się do ich przestrzegania.

Zapoznałam/em się z informacją o przetwarzaniu danych osobowych i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich oraz mojego dziecka/podopiecznego danych osobowych dla celów organizacji, przeprowadzenia, promocji i sprawozdania z przebiegu Imprezy.

Oświadczam, że przyjąłem do wiadomości, że Organizator nie zapewnia opieki osób dorosłych dla osób niepełnoletnich i osoby te będą przebywały na terenie tej imprezy na moją wyłączną odpowiedzialność.

Data i podpis rodzica/ opiekuna prawnego:

.....

\*niepotrzebne skreślić

Zgodę należy przesałać na adres tajemnicawitelona@gmail.com lub dostarczyć w dniu imprezy do punktu informacyjnego