



CWRKDiZ
Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia
Dualnego i Zawodowego w Koninie

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO”

§ 1. Organizatorzy

Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO”.

1. Organizatorem gry miejskiej „ZaGRAJMY w RZEMIOSŁO” zwanej dalej „Grą”, jest Cech Rzemiosł Różnych w Koninie z siedzibą przy ul. 3 Maja 48, 62-500 Konin. Adres internetowy, na którym umieszczony jest Regulamin Konkursu to: www.cechkonin.pl.
2. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Cech Rzemiosł Różnych w Koninie.
3. 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. Patronaty i Sponsorzy Gry

1. Gra została objęta Honorowym Patronatem Marszałka Województwa Wielkopolskiego - Marka Woźniaka, Prezydenta Miasta Konina- Piotra Korytkowskiego oraz Starosty Konińskiego - Katarzyny Fryzy.
2. Gra dofinansowana jest przez Samorząd Województwa Wielkopolskiego.

§ 3. Termin i miejsce Gry

Gra przeprowadzona zostanie dniu 14 maja 2026 r. w godzinach 10:30 - 14:00 na terenie miasta Konina bez względu na pogodę.

1. Miejscem rozpoczęcia Gry jest „Punkt Startowy” znajdujący się w:
 - Koninie - ul. Zagórska 16B (Rzemieśnicza Szkoła Zawodowa CRR),

W tym miejscu Organizatorzy i Partnerzy przekażą Zespołom Kartę Grupy oraz Mapę terenu Gry.

- b) Miejscem zakończenia Gry jest „Meta” znajdująca się w: - Koninie
 - ul. Zagórska 16B (Rzemieśnicza Szkoła Zawodowa CRR)

§ 4. Zasady uczestnictwa

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. W Grze mogą wziąć udział uczniowie klas 7 i 8 szkół podstawowych wraz z opiekunem.

3. W Grze uczestniczą 5-osobowe zespoły: 4 uczniów i opiekun.
4. W grze udział może wziąć maksymalnie 10 drużyn, decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Każdy zespół musi mieć opiekuna, który będzie osobą dorosłą.
6. Osoba pełnoletnia w danym zespole jest kapitanem.
7. Kapitan zespołu podpisuje się na liście startowej w imieniu zespołu. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny i inne przepisy prawa – za bezpieczeństwo swojego zespołu w czasie trwania Gry.
8. 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 uprzednio podpisanej pisemnej zgody na udział w Grze opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego.
9. W Grze mogą wziąć udział obcokrajowcy, jednak w każdym zespole złożonym z obcokrajowców musi być minimum 1 osoba mówiąca/czytająca w języku polskim.
10. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia z gry osoby/osób, co do których zachodzi podejrzenie o wcześniejsze spożycie alkoholu lub środków odurzających.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające.
12. 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.
13. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Uczestnicy mają zakaz poruszania się samochodami, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami.
14. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
15. 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.
16. W przypadku wykrycia przez Organizatora złamania regulaminu, na kartę do Gry danego zespołu wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
17. Decyzja o dyskwalifikacji zespołu jest ostateczna.
18. Pojawienie się zespołu na wszystkich stacjach wyznaczonych na mapie jest jednym z warunków ukończenia Gry.
19. Na każdym etapie Gry istnieje możliwość wycofania się zespołu z dalszego udziału w Grze po uprzednim poinformowaniu Organizatora.
20. Organizator powoła Komisję, w skład której wchodzić będzie:
 - a) przedstawiciel pracodawców- rzemieślników,
 - b) przedstawiciel Cechu Rzemiosł Różnych,
 - c) przedstawiciel Szkoły Branżowej I Stopnia.
21. Komisje zostaną powołane celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry oraz w celu dokonania wyboru zwycięzców.

§ 5. Zgłoszenia

Warunkiem udziału w Grze jest:

- a) **REJESTRACJA**, która prowadzona jest online. Rejestracji dokonuje opiekun zespołu, wypełniając formularz zgłoszeniowy dostępny pod linkiem:

<https://forms.gle/mVLoXAcxQAZ61hN89>

który zawiera dane tj.: nazwa i adres szkoły / instytucji / cechu, skład zespołu (imiona i nazwiska uczestników), wiek każdego z członków zespołu, imię i nazwisko opiekuna zespołu, numer telefonu opiekuna zespołu, numer telefonu szkoły / instytucji / cechu, adres e-mail opiekuna oraz inne informacje mogące mieć istotny wpływ na organizację wydarzenia.

Zgłoszenia będą przyjmowane do 29 kwietnia 2026 r. lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze maksymalnie 10 drużyn W przypadku gdy do 29.04.2026 r. nie zostanie zebranych 10 grup z różnych szkół dopuszcza się zakwalifikowanie więcej niż jednej grupy z danej szkoły.

2. Po dokonaniu rejestracji oraz zakwalifikowaniu się zespołu, Organizator prześle drogą elektroniczną potwierdzenie rejestracji zawierające dodatkowo informacje organizacyjne dotyczące Gry,
3. **Opiekun zespołu jest zobowiązany do przesłania 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 29.04.2026 r. elektronicznie na adres e-mail: gramiejska@rsz.konin.pl**
4. **Oryginały w/w dokumentów należy przekazać Organizatorowi w dniu Gry w punkcie Startu.**
5. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Organizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do adresata.
6. Poprzez rejestrację w Grze Uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - b) przetwarzanie przez Organizatorów 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 wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.
7. W dniu Gry należy **potwierdzić obecność** w Punkcie Startowym nie później niż do godziny **10:30**.
8. **W przypadku nie potwierdzenia obecności w Punkcie Startowym do godziny 10:30 miejsce potwierdzonej do udziału w grze grupy zajmuje grupa uczestników z listy rezerwowej, która również powinna potwierdzić gotowość do udziału w grze do godziny 10:30.**

§ 6. Zasady Gry

1. START GRY

- a) Kapitan zespołu (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór karty do Gry w punkcie rejestracyjnym, 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.
- c) Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji w Punkcie Startowym otrzyma kopertę z zawartością: kartą do Gry oraz mapą terenu Gry.
- 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 do godziny 10.30 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze. Wolne miejsca przechodzą w tej sytuacji do puli dodatkowej.
- h) Pula dodatkowa zakłada wyłącznie zestawy do gry nieodebrane po godzinie 10.30
- i) W przypadku miejsc z puli dodatkowej, o przyjęciu zgłoszenia na Grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 14 maja 2026 r. od godziny 10.00 do godziny 10.30.
- j) Warunkiem odebrania karty przez osoby zapisujące się w dniu 14 maja 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 §4 pkt.2
- k) Gra rozpoczyna się odprawą dla uczestników, która odbędzie się w Punkcie Startowym o godzinie 10:45 do godziny 10:55.
- l) Start Gry przewidziany jest na godzinę 11:00.

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 od 6 do 8 zadań stacjonarnych w zależności od lokalizacji, których przebieg kontrolowany będzie przez Organizatora.
- c) Na każdej Stacji znajduje się określone zadanie do wykonania, które uczestnicy gry poznają w momencie przybycia na dany punkt.
- d) Warunkiem przystąpienia do danego zadania jest weryfikacja przez Organizatora czy zespół jest w składzie zgodnym z kartą Gry i posiada elementy identyfikacyjne w postaci identyfikatorów.
- e) Potwierdzeniem przybycia i wykonania danego zadania przez cały zespół na danej stacji będzie otrzymanie pieczętki na karcie oraz wpisana przez Organizatora Gry liczba uzyskanych za zadanie punktów.
- f) W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.

3. ZAKOŃCZENIE GRY

- a) Gra kończy się wręczeniem nagród zwycięzcom.
- b) Wykonywanie zadań z karty Gry będzie możliwe do godziny 13:30.
- c) Uczestnicy gry muszą dotrzeć do Mety do godziny 13.45.
- d) Czas wykonywania wszystkich zadań liczy się od momentu startu i zapisu godziny na karcie Gry do momentu dotarcia do Mety i oddania karty Gry Organizatorom.
- e) W momencie oddania karty Gry muszą być obecni wszyscy członkowie Zespołu wraz z opiekunem.
- f) Po godzinie 13.45 Karty Gry nie będą przyjmowane.

§ 7. Zasady Gry – WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW

Podsumowanie wyników odbędzie się na podstawie kart do Gry przedłożonych przez zespoły, które dotrą do Mety godziny 13.45 .

1. Zwycięzcą Gry zostanie zespół, który zdobędzie największą łączną liczbę punktów.
2. 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, rozumiany od momentu startu danego zespołu i otrzymania karty do gry do momentu zdania karty na Mecie;
 - c) w przypadku takiej samej liczby punktów i takiego samego czasu wykonania zadań – rozstrzygnięciem będzie szybkość poprawnie rozwiązanej krzyżówki. Do tego zadania zespół wyznaczy jedną osobę.
3. Zespoły, które w rankingu zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymują nagrody rzeczowe.
4. Po przeliczeniu punktacji w miejscu Mety Gry przewidziane jest ogłoszenie wyników i wręczenie nagród zwycięzcom.
5. W razie nieobecności zwycięskiego zespołu na miejscu, odbiór nagród i pamiątkowych dyplomów możliwy jest w terminie 7 dni od imprezy w biurze Cechu Rzemiosł Różnych w Koninie.

§ 8. Nagrody

Laureaci otrzymają nagrody rzeczowe:

- a) **I miejsce: 5 voucherów po 300 zł (4 uczniów oraz 1 opiekun)**
 - b) **II miejsce: 5 voucherów po 200 zł (4 uczniów oraz 1 opiekun)**
 - c) **III miejsce: 5 voucherów po 100 zł (4 uczniów oraz 1 opiekun)**
2. Nagroda liczona jest na uczestnika oraz opiekuna Gry. Dodatkowo wszyscy laureaci Gry otrzymują dyplomy.
 3. Nagrody 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.

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 Organizatorów 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 Organizatorów.
5. W przypadku zastrzeżeń uczestników, co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym Regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Cech Rzemiosł Różnych , ul. 3 Maja 48 , 62-500 Konin.
6. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.
7. Organizatorzy 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, zwana dalej: „Administratorem”.
2. W każdym czasie, w sprawach ochrony Pana/Pani danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z Administratorem mailowo pod adresem: gramiejska@rsz.konin.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.