

## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ



### “Lubelskie w Europejskiej Przygodzie”

#### 1. Organizatorzy.

a. Organizatorem gry miejskiej „Lubelskie w Europejskiej Przygodzie” (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie miasta Lublin, dnia 11.05.2024 r. jest firma Event Studio s.c. Dąbrowski Kotłowski z siedzibą w Lublinie przy ul. Gęskiej 28b/9, NIP 946-257-16-87 działająca na zlecenie Województwa Lubelskiego.

#### 2. Cel Gry.

- a. Zachęcenie młodzieży do czynnego zainteresowania się tematyką Funduszy Europejskich.
- b. Popularyzowanie wiedzy o funduszach unijnych.
- c. Promocja efektów wdrażania Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego.
- d. Zachęcenie do korzystania z programu Fundusze Europejskie dla Lubelskiego 2021-2027.

#### 3. Uczestnicy.

- a. Udział w Grze mogą brać pojedyncze osoby jak i Grupy składające się z minimum 2, a maksimum 5 osób.
- b. Jeden Uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej Grupy.
- c. Uczestnicy nie mogą posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
- d. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
- e. Organizatorzy nie zapewniają opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
- f. 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).

#### 4. Zasady Gry.

- a. Część terenowa Gry zaczyna się w dniu 11.05.2024 r. o godzinie 10:00 wewnątrz Centrum Spotkania Kultur w Lublinie (plac Teatralny 1, 20-029 Lublin) i potrwa do godziny 17:00. Start zorganizowany zostanie w turach o pełnych godzinach, tj. 10:00, 11:00, 12:00, 13:00, 14:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce 20 minut przed startem Gry w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru Kart Gry. Zakończenie Gry odbędzie się w lokalizacji startu o godzinie 17:00, gdzie około godziny 17:30 zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody dla zwycięzców zabawy. Oddanie Karty Gry po godzinie 17:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Grupy.
- b. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie grupy poprzez formularz zamieszczony na stronie zapisów lub na miejscu rozpoczęcia Gry.
- c. Ilość miejsc jest ograniczona. Organizator gwarantuje udział w Grze tylko dla grup, które zapiszą się on-line na stronie zapisów: [www.funduszeUE.lubelskie.pl](http://www.funduszeUE.lubelskie.pl).
- d. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
- e. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie Gry z wyłączeniem transportu samochodowego.
- f. Celem Gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Zadania będą realizowane w punktach zlokalizowanych na terenie Lublina w promieniu 3 km od miejsca startu, tj. Centrum Spotkania Kultur.
- g. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Grupy otrzyma Kartę Gry. Na Karcie Gry znajdują się wskazówki i zagadki do wykonania. Poprawnie uzupełniona Karta Gry jest podstawą do określenia pozycji Grupy w Rankingu.

- h. Członkowie Grupy muszą poruszać się po terenie Gry 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.
- i. Spóźnienie się na rozpoczęcie Gry lub jej zakończenie (oddanie Karty Gry po godzinie 17:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Grupy.
- 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.

#### 5. Zgłoszenie udziału w Grze.

Zgłaszający udział w Grze poprzez dokonanie zgłoszenia potwierdza, że on sam jak i pozostali członkowie zgłaszanej Grupy zapoznali się z niniejszym Regulaminem oraz załącznikiem do niego i wyrażają zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.

#### 6. Wyłanianie zwycięzców.

- a. Grę wygrywa Grupa, która zdobyła największą łączną liczbę punktów (za zadania w punktach zadaniowych oraz zadania specjalne). Jeśli w takim przypadku dojdzie do remisu, decydować będzie czas rozwiązania zadań (na podstawie godziny startu i oddania Karty Gry na mecie).
- b. W każdym punkcie z animatorem będzie dostępna informacja o liczbie możliwych punktów do zdobycia i warunkach przyznawania punktów za zrealizowanie danego zadania.
- c. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi około 17:30 po zakończeniu Gry w miejscu startu Gry.

#### 7. Nagrody.

- a. Nagrody w Grze są przyznawane odpowiednio za zajęcie:

- 1 miejsca – bon o wartości od 600 zł
- 2 miejsca – bon o wartości od 500 zł
- 3 miejsca – bon o wartości od 400 zł
- Wyróżnienia – bon o wartości 100 zł (5 wyróżnień).

Dodatkowo w ramach upominków dla uczestników będzie mix voucherów do miejsc dofinansowanych z Funduszy Europejskich w województwie lubelskim (obiektów turystycznych/ obiektów rozrywkowych).

b. Warunkiem odbioru nagród jest: stawienie się Grupy lub jej przedstawiciela podczas ogłoszenia wyników Gry, okazanie do wglądu dowodu osobistego lub, w przypadku osób niepełnoletnich, okazanie legitymacji uczniowskiej i podanie danych osobowych: imienia, nazwiska i dokładnego adresu każdego z członków Grupy, pisemne potwierdzenie odbioru nagrody przez każdego z członków Grupy. Powyższe czynności wykonuje pracownik Zlecającego.

c. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci rzeczowej. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.

d. 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.

e. 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.

f. 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.

#### 8. Postanowienia końcowe.

- a. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie zapisów na Grę oraz w miejscu startu Gry.
- b. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
- c. Organizator zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny.
- d. Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych zawarte są w załączniku do niniejszego Regulaminu.

Załącznik do Regulaminu gry miejskiej  
„Lubelskie w Europejskiej Przygodzie”

Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych  
uczestników gry miejskiej „Lubelskie w Europejskiej Przygodzie”

Zgodnie z art. 13 RODO<sup>1</sup> informujemy, że:

1. Administratorem, który odpowiada za przetwarzanie Pani/Pana danych osobowych, jest Instytucja Zarządzająca – Zarząd Województwa Lubelskiego z siedzibą przy ul. Artura Grottgera 4, 20-029 Lublin, [www.lubelskie.pl](http://www.lubelskie.pl), [info@lubelskie.pl](mailto:info@lubelskie.pl).
2. Administrator danych osobowych wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można skontaktować się pod adresem: ul. Artura Grottgera 4, 20-029 Lublin (adres e-mail: [iod@lubelskie.pl](mailto:iod@lubelskie.pl)).
3. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w następujących celach: organizacji oraz przeprowadzenia gry miejskiej „Lubelskie w Europejskiej Przygodzie” mającej za zadanie m.in. popularyzowanie wiedzy o funduszach unijnych, wyłonienia laureatów ww. gry oraz przyznania im nagród albo wyróżnień.
4. Podstawą prawną przetwarzania Pani/Pana danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. e) RODO – w związku z art. 9 ust. 2 pkt 12 ustawy z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności finansowanych w perspektywie finansowej 2014-2020 oraz art. 8 ust. 2 pkt 13 ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021- 2027 tj. zapewnianie informacji o programie operacyjnym i jego promocja.
5. Pani/Pana dane osobowe mogą być udostępnione podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa oraz podmiotom świadczącym usługi na rzecz Urzędu Marszałkowskiego Województwa Lubelskiego: operatorom pocztowym i kurierom, dostawcom systemów informatycznych, w tym Lubelskiemu Centrum Innowacji i Technologii i usług z zastrzeżeniem zapewnienia odpowiedniej ochrony danych osobowych. Ponadto w przypadku otrzymania nagrody albo wyróżnienia Pani/Pana dane mogą zostać przekazane Organizatorowi gry - Event Studio s.c. Dąbrowski Kotłowski w celu przygotowania oraz wręczenia nagrody albo wyróżnienia.
6. Podczas rozgrywki będą wykonywane zdjęcia oraz filmy, na których może zostać utrwalony jako szczegół całości wizerunek osób obecnych na ww. wydarzeniu. Zdjęcia i filmy, o których mowa wyżej mogą być następnie publikowane na stronach internetowych [funduszeUE.lubelskie.pl](http://funduszeUE.lubelskie.pl) oraz [lubelskie.pl](http://lubelskie.pl) oraz w materiałach informacyjno-promocyjnych wydawanych przez Administratora, w celu promocji funduszy unijnych. Zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości nie wymaga jej zezwolenia.
7. Pani/Pana dane osobowe zostaną usunięte najpóźniej po upływie 5 dni od zakończenia ww. gry. W przypadku otrzymania nagrody albo wyróżnienia Pani/Pana dane będą przechowywane przez 5 lat licząc od dnia zakończenia perspektywy finansowej 2021 – 2027.
8. Ma Pani/Pan prawo żądać dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania oraz ograniczenia ich przetwarzania.
9. Ma Pani/Pan prawo wnieść sprzeciw wobec przetwarzania swoich danych osobowych.
10. Ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych z siedzibą w Warszawie, ul. Stawki 2, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych narusza przepisy RODO.
11. Podanie danych osobowych jest niezbędne do wzięcia udziału w przedmiotowej grze, a ich niepodanie uniemożliwi uczestnictwo w niej.

<sup>1</sup> Rozporządzenie 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.