

- REGULAMIN -

1. Gra „Galeria Szyfrów” zwana dalej „Imprezą” lub „Grą” przeprowadzona zostanie w wyznaczonej przestrzeni Galerii Piastów (Legnica, ul. Najświętszej Marii Panny 9), zwanej w dalszej części regulaminu „Obiektem”.
2. Organizatorem Imprezy jest Składnica Szyfrów, a podmiotem odpowiedzialnym za jej przygotowanie i przebieg firma Brand Media Jarosław Szapował, Legnica 59-220, ul. Wojska Polskiego 9/2, NIP: 691 226 14 37
3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie scenariusza, elementów zagadek, punktów kontrolnych na terenie Obiektu oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
4. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie drużyny liczącej od 2 do 6 osób oraz zakupienie biletu wstępu. Każda drużyna wyznacza z pośród siebie kapitana, który reprezentują ją w sprawach dotyczących Imprezy zarówno na etapie jej przygotowania jak i samej Gry.
5. Uczestnicy Gry są zobowiązani posiadać przy sobie bilet wstępu i okazać go służbom informacyjnym na wezwanie.
6. W Grze mogą wziąć udział osoby, które maksymalnie w dniu Imprezy ukończyły 16 rok życia. Dopuszcza się udział w grze osób poniżej 16 roku życia - w takim wypadku musi jednak zostać dostarczone pisemne oświadczenie (wzór udostępni organizator) 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.
7. 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.
8. 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. przestrzenie miejsc handlowych i usługowych rozmieszczone na terenie Obiektu, które w tym czasie są zamknięte,
 - b. miejsca wyłączone z Gry, oznaczone symbolem graficznym wg. załącznika nr 1
 - c. wszelkie zamknięte przestrzenie, do których dostanie się wymagałoby zniszczenia bądź uszkodzenia jakiegoś elementu,
 - d. parkingi.
 - niszczenia, usuwania, przemieszania, zasłaniania elementów scenariusza Gry rozmieszczonych w obiekcie,
 - niszczenia oraz jakiegokolwiek ingerowania w elementy wyposażenia Obiektu.
9. Organizator może nie wyrazić zgody na udział w Grze uczestnika jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników Gry.
11. Gra rozpoczyna się 16 czerwca 2019 r. o godzinie 00:01 i może potrwać maksymalnie do godziny 4:00.
12. Wejście na teren Obiektu odbędzie się wyznaczonym przez organizatora wejściem. Jego lokalizacja zostanie podana na stronie internetowej Imprezy (www.galeriaszyfrow.pl) oraz rozesłana mailem kapitanom drużyn. Wejście na teren Obiektu możliwe będzie między godziną 00:01 a 00:30. Osoby, które spóźnią się, nie zostaną wpuszczone na teren Imprezy – nie przysługuje im zwrot pieniędzy za zakupione bilety, ani żadne inne zadośćuczynienie.
13. Każdy uczestnik otrzyma „pakiet startowy”, którego elementy są integralną częścią Gry. W jego skład wchodzi m.in. karta kontrolna, która wypełniona po zakończeniu rozgrywki winna zostać złożona w punkcie informacyjnym (każda drużyna składa jeden, czytelnie wypełniony egzemplarz), co jest równoznaczne z zakończeniem Gry.
14. 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.
15. Każda drużyna winna rozwiązywać scenariusz gry samodzielnie, bez udziału osób trzecich (w tym członków innych drużyn), w przypadku niedozwolonej współpracy między drużynami organizatorowi przysługuje prawo usunięcia danej drużyny z gry. Drużynie nie przysługuje wówczas zwrot pieniędzy za zakupione bilety, ani żadne inne zadośćuczynienie.

16. 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. Dla drużyn, które zgromadzą najwyższą ilość punktów organizator przewiduje nagrody.
17. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
18. Za pośrednictwem strony www.galeriaszyfrow.pl gracz może dokonać rezerwacji gry oraz opłacić ją.
19. Płatności elektroniczne obsługuje PayPro S.A z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Kanclerskiej 15, 60-327 Poznań.
20. W celu złożenia rezerwacji należy określić żądaną ilość biletów oraz dodać zamówienie do koszyka, a następnie postępować zgodnie z dalszymi informacjami wyświetlanymi na stronie.
21. Zamawiający otrzyma na swój adres e-mail potwierdzenie złożenia zamówienia, bilet wstępu w wersji elektronicznej (do wydrukowania) oraz dalsze instrukcje dotyczące Gry.
22. Zamawiający ponosi odpowiedzialność za prawdziwość i prawidłowość danych, przekazanych w procesie rezerwacji.
23. Zwroty Biletów możliwe są jedynie w przypadku odwołania Wydarzenia, albo zmiany daty, lub znaczącej zmiany godziny Gry. W innych przypadkach zwroty biletów nie są możliwe – Na podstawie art. 38 pkt. 12) Ustawy o prawach konsumenta Zamawiający nie ma prawa odstąpienia od umowy.
24. Wszelkie reklamacje Zamawiającego rozpatrywane są przez Organizatora w ciągu maksymalnie 10 dni roboczych i powinny być przesłane na adres poczty elektronicznej **galeriaszyfrow@gmail.com**
25. Uczestnicy Imprezy poprzez dobrowolną decyzję o udziale w niej wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych, w tym danych wizerunkowych oraz ich umieszczenie w postaci zdjęć i filmu oraz sprawozdania z przebiegu Imprezy na stronie internetowej i profilu facebook wydarzenia oraz na stronach mediów współpracujących z organizatorem.

26. Administratorem danych osobowych podanych w procesie rezerwacji będzie Brand Media Jarosław Szapował, ul. Wojska Polskiego 9/2, Legnica 59-220, mail: szapowaljaroslaw@gmail.com. Dane zostaną także przekazane zarządcy Obiektu, firmie „Progress XIII” Sp. Z o.o., ul. M. Konopnickiej 3/5A, 00-491 Warszawa, NIP: 691-247-70-60, co oznacza, że staje się on niezależnym administratorem danych osobowych.
27. Dane osobowe będą przetwarzane w celu dokonania rezerwacji, zawarcia umowy i jej realizacji. Podstawa prawna przetwarzania: art. 6 ust. 1 lit. b RODO. Dane będą przetwarzane również w okresie po realizacji umowy w celach archiwalnych. Podstawa prawna przetwarzania: art. 6 ust. 1. lit. f RODO. Planowany termin usunięcia danych osobowych to okres 3 lat po wykonaniu umowy. W związku z przetwarzaniem Twoich danych, będą przysługiwać Ci następujące uprawnienia: prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania lub prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także o prawo do przenoszenia danych oraz prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego. Podawanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do dokonania rezerwacji.
28. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
29. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
30. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
31. Niniejszy Regulamin jest dostępny:
- na stronie internetowej Imprezy, tj.: www.galeriaszyfrow.pl
 - w punktach informacyjnych na terenie Imprezy.

Załącznik nr 1 do regulaminu
*Symbol graficzny oznaczający
miejsca wyłączone z gry – zakaz wstępu*

