

Regulamin Mistrzostw Polski w Escape Roomach

Organizatorem Mistrzostw Polski w Escape Roomach jest Jakub Caban, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą „Lockme Jakub Caban” z siedzibą we Wrocławiu (53-601), ul. Tęczowa 7, wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, posługujący się numerem NIP: 898-209-36-73.

Kontakt z organizatorami możliwy jest pod adresem e-mail: hello@polandescape.com.

§1 Definicje

Na potrzeby niniejszego regulaminu przyjmuje się następujące znaczenie poniższych pojęć:

1. **Drużyna** – zespół od 2 do 4 osób fizycznych, które wspólnie biorą udział w Mistrzostwach, spośród których jedna osoba pełni funkcję kierowniczą (kapitan);
2. **Mistrzostwa** – Mistrzostwa Polski w Escape Roomach;
3. **Organizator** – Jakub Caban, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą „Lockme Jakub Caban” z siedzibą we Wrocławiu (53-601), ul. Tęczowa 7, wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, posługujący się numerem NIP: 898-209-36-73;
4. **Pokój** – pokój typu escape room, wybudowany na potrzeby mistrzostw, komercyjnie niedostępny dla graczy;
5. **Regulamin** – niniejszy regulamin dostępny pod adresem <https://polandescape.com/regulamin> ;
6. **Serwis** – serwis internetowy dostępny pod adresem <https://lockme.pl>;

§2 Informacje ogólne

1. Mistrzostwa odbywają się w 2019 roku i mają na celu wyłonić najlepszą Drużynę spośród Drużyn biorących udział w Mistrzostwach.
2. Mistrzostwa prowadzone są w trzech etapach: internetowym, regionalnym i finałowym.
3. Etap internetowy rozpocznie się w sieci Internet w dniu 11 maja 2019 o godzinie 18:00 CEST. Szczegółowy opis etapu internetowego znajduje się w §4 Regulaminu.
4. Etap regionalny odbywa się w Galerii Malta w Poznaniu w dniach 8-9 czerwca. Szczegółowy opis etapu regionalnego znajduje się w §5 Regulaminu.
5. Etap finałowy odbędzie się do końca grudnia 2019 roku we Wrocławiu. Dokładna data etapu finałowego zostanie podana najpóźniej miesiąc przed jego rozpoczęciem. Etap finałowy polegać będzie na rozwiązaniu – w jak najszybszym czasie, przez każdą z Drużyn – wyznaczonego przez Organizatora Pokoju (przejście Pokoju). Szczegółowy opis etapu finałowego zostanie określony w odrębnym regulaminie, który zostanie przedstawiony Drużynom biorącym w nim udział najpóźniej na miesiąc przed jego rozpoczęciem.
6. Drużyna, która zwycięży w Mistrzostwach, zostanie nagrodzona w sposób opisany w §8 Regulaminu.

§3 Udział w Mistrzostwach

1. Udział w Mistrzostwach mogą wziąć pełnoletnie osoby fizyczne, które posiadają konto użytkownika w Serwisie.
2. Udział w Mistrzostwach mogą wziąć również niepełnoletnie osoby fizyczne, które posiadają konto użytkownika w Serwisie, pod warunkiem, że uzyskają na to zgodę swojego przedstawiciela ustawowego na piśmie, a dokument potwierdzający zgodę dostarczą Organizatorowi do momentu zgłoszenia udziału Drużyny w Mistrzostwach drogą mailową. Osoba niepełnoletnia nie może pełnić funkcji kapitana Drużyny.
3. Udziału w Mistrzostwach nie może wziąć osoba, która jest:
 1. członkiem najbliższej rodziny Organizatora,
 2. pracownikiem Organizatora,
 3. związana z Organizatorem umową zlecenia, o dzieło, współpracy, o świadczenie usług lub w jakikolwiek inny sposób współpracuje z Organizatorem, która ma na celu współpracę przy organizacji Mistrzostw.
4. Za członków najbliższej rodziny uważa się:
 1. wstępnych,
 2. zstępnych,
 3. rodzeństwo,
 4. małżonka,
 5. osobę pozostającą w stosunku przysposobienia.
5. Udział w Mistrzostwach możliwy jest wyłącznie w ramach Drużyny, która może liczyć od 2 do 4 osób.
6. W celu wzięcia udziału w Mistrzostwach, należy zgłosić udział Drużyny w Mistrzostwach. Zgłoszenie udziału Drużyny możliwe jest z poziomu strony <https://polandscape.lockme.pl> i polega na wypełnieniu, a następnie przesłaniu formularza rejestracyjnego.
7. Zgłoszenie udziału Drużyny w Mistrzostwach możliwe jest do końca trwania pierwszego etapu eliminacji.
8. W formularzu rejestracyjnym należy wskazać:
 1. nazwę Drużyny,
 2. członków Drużyny wraz z danymi umożliwiającymi spełnianie przez nich wymogów wskazanych w §3 pkt 1 oraz §3 pkt 2.
9. W celu przesłania formularza rejestracyjnego konieczne jest zaakceptowanie Regulaminu oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu udziału w Mistrzostwach. Akceptacja Regulaminu oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu udziału w Mistrzostwach są dobrowolne, ale niezbędne, by móc przesłać formularz i wziąć udział w Mistrzostwach.
10. Każdy z członków Drużyny otrzyma potwierdzenie udziału w Mistrzostwach za pośrednictwem systemu powiadomień w Serwisie oraz drogą mailową.
11. Zmiana składu Drużyny, w szczególności kapitana, jest zabroniona. Jediną dozwoloną zmianą w obrębie składu jest dodanie nowego członka najpóźniej do drugiego etapu rozgrywek, który nie brał wcześniej udziału w PolandEscape 2019 w ramach innej drużyny. Nie można usuwać członków drużyny, ani ich wymieniać.
12. W przypadku, gdy z przyczyn losowych kapitan nie może wziąć udziału w dalszych etapach rozgrywek, jego rolę może przyjąć inna osoba z tej drużyny. Zabronione jest

dobieranie nowego kapitana spoza zgłoszonych członków. W innym przypadku drużyna zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek.

13. Nie ma możliwości zmiany nazwy drużyny po jej zarejestrowaniu.
14. Patroni PolandEscape2019 mogą brać udział w mistrzostwach, jeśli spełniają wszystkie warunki podany w poprzedzających ustępach.
15. Uczestnik może być członkiem tylko jednej drużyny biorącej udział w mistrzostwach.

§4 Etap internetowy

1. Etap internetowy odbędzie się za pośrednictwem sieci Internet w dniu **11 maja 2019 roku od godziny 18:00 CEST** i będzie trwał do północy.
2. Etap internetowy polega na rozgrywce on-line w grę typu point-and-click. Gra dostępna jest do wyboru w jednym z trzech języków - polskim, angielskim oraz niemieckim.
3. Dostęp do etapu internetowego wszyscy członkowie wszystkich Drużyn uzyskają o tej samej godzinie i w tym samym dniu. Każdy z członków Drużyny przechodzi poziom przy swoim komputerze w ramach jednej Drużyny.
4. Każdy z członków Drużyny może logować się do gry niezależnie od pozostałych członków Drużyny. Logowanie następuje z poziomu konta użytkownika w Serwisie. Każdy z członków Drużyny powinien logować się na innym komputerze niż pozostali członkowie Drużyny.
5. Postępy w grze każdego z członków Drużyny przypisywane są Drużynie. Postęp Drużyny jest wspólny dla wszystkich jej członków.
6. Celem rozgrywki jest ukończenie poziomu gry typu point-and-click w jak najszybszym czasie. Na etapie podsumowania wyników Organizator bierze pod uwagę czas przejścia przez etap internetowy Drużyny, liczony od momentu udostępnienia gry drużynom.
7. Czas przejścia poziomu internetowego przez Drużynę jest liczony od momentu uzyskania dostępu, o którym mowa w pkt. 3. Oznacza to, że czas przejścia dla wszystkich Drużyn jest liczony od tej samej daty i godziny.
8. Drużyna musi ukończyć grę, aby móc wziąć udział w kolejnym etapie Mistrzostw.
9. Przed przystąpieniem do rozgrywki, każdy z członków Drużyny powinien zapoznać się z poradnikiem, który dostępny jest pod adresem <https://polandescape.com/blog>.
10. Spośród wszystkich Drużyn biorących udział w Mistrzostwach, do kolejnego etapu (regionalnego) przejdzie 60 drużyn, które ukończyły etap internetowy w najszybszym czasie. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia liczby Drużyn przechodzących do drugiego etapu rozgrywki. Z pozostałych Drużyn zostanie sporządzona lista rezerwowa w kolejności ukończenia etapu internetowego w najszybszym czasie.
11. Prowadząc rozgrywkę, każdy z członków Drużyny powinien zachowywać się w sposób zgodny z prawem, regulaminem Serwisu i dobrymi obyczajami. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji z Mistrzostw Drużyny, której członek zachowuje się w sposób sprzeczny z prawem, regulaminem Serwisu lub dobrymi obyczajami.

12. Zabronione jest podejmowanie przez członków Drużyny jakichkolwiek działań mających wypaczać naturalny przebieg rozgrywki, w szczególności poprzez zastosowanie środków technicznych wpływających na mechanizm rozgrywki, a także udostępnianie rozwiązań innym osobom w jakikolwiek sposób. W razie stwierdzenia takich działań, Organizator może dokonać dyskwalifikacji Drużyny z Mistrzostw.
13. Wyniki etapu internetowego zostaną udostępnione do wiadomości wszystkich Drużyn biorących udział w Mistrzostwach najpóźniej do dnia **18 maja 2019** roku za pośrednictwem serwisu Mistrzostw znajdującego się pod adresem **<https://polandescape.com>**, a także profilu Mistrzostw prowadzonym na Facebooku pod adresem <https://www.facebook.com/PolandEscape>.

§5 Etap regionalny

1. Etap regionalny, zwany również naprzemiennie lokalnym, odbywa się w Pokojach zlokalizowanych w Galerii Malta w Poznaniu w dniach 8-9 czerwca.
2. W etapie regionalnym biorą udział Drużyny, które zakwalifikowały się do tego etapu zgodnie z § 4 ust. 10 Regulaminu.
3. Kolejność zapisów Drużyn będzie zależna od miejsca danej Drużyny w etapie internetowym. Możliwości zapisów będą otwierane w wyznaczonym czasie dla każdej Drużyny z osobna, począwszy od drużyny z najlepszym czasem ukończenia etapu internetowego, poprzez przesłanie członkom Drużyny linku do formularza zapisu. Zapisy do etapu regionalnego rozpoczną się w dniu 25 maja 2019.
4. Każda Drużyna może zapisać się na rozgrywkę na dowolną godzinę, której slot godzinowy w chwili zapisu jest wolny.
5. W przypadku, gdy zakwalifikowana do etapu regionalnego Drużyna nie będzie mogła wziąć w nim udziału, jej miejsce zajmuje Drużyna z listy rezerwowej z najlepszym czasem ukończenia etapu internetowego. W przypadku braku możliwości wzięcia udziału tej Drużyny w etapie regionalnym, proces ten będzie powtarzany aż do zapełnienia wszystkich miejsc w etapie regionalnym.
6. Każda drużyna ma 24 godziny na zarejestrowanie się do gry w etapie regionalnym, począwszy od godziny otwarcia przypisanej do niej tury zapisów. Brak zapisu w wyznaczonym czasie będzie skutkowało dyskwalifikacją, a prawo do zapisów na jej miejsce otrzyma Drużyna z listy rezerwowej z najlepszym czasem ukończenia etapu internetowego. W przypadku braku możliwości wzięcia udziału tej Drużyny w etapie regionalnym, proces ten będzie powtarzany aż do zapełnienia wszystkich miejsc w etapie regionalnym.
7. Etap regionalny polega na przejściu Pokoju przez każdą z Drużyn.
8. W razie jakichkolwiek wątpliwości lub problemów związanych z udziałem Drużyny w etapie regionalnym, należy niezwłocznie zgłosić się do Organizatora najpóźniej 14 dni przed wyznaczonym dla danej Drużyny terminem przejścia Pokoju.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu rozgrywki ze względu na problemy techniczne dotyczące Pokoju. W takiej sytuacji, Drużyna zostanie poinformowana o wyznaczeniu nowego terminu rozgrywki najpóźniej tydzień przed tym terminem. Drużyna zobowiązana jest potwierdzić swoje przybycie na miejsce rozgrywki w nowym terminie najpóźniej trzy dni przed tym terminem. W razie

niemożności stawienia się na nowy termin rozgrywki, Organizator zaproponuje Drużynie jeszcze jeden dodatkowy termin rozgrywki. W razie braku potwierdzenia lub niemożności stawienia się na dodatkowym terminie rozgrywki, Drużyna ulega dyskwalifikacji i nie bierze dalej udziału w Mistrzostwach.

10. Każda Drużyna zobowiązana jest do przybycia na miejsce rozgrywki punktualnie na swoją godzinę gry. W razie braku przybycia Drużyny w tym terminie lub spóźnienia, Drużyna ulega dyskwalifikacji i nie bierze dalej udziału w Mistrzostwach.
11. W przejściu Pokoju muszą wziąć udział wszyscy zgłoszeni członkowie Drużyny. W przeciwnym przypadku Drużyna ulega dyskwalifikacji i nie bierze dalej udziału w Mistrzostwach.
12. Jeżeli z przyczyn losowych etap regionalny musi odbyć się bez kapitana, Drużyna ma obowiązek wyznaczenia nowego kapitana spośród osób zgłoszonych do składu Drużyny najpóźniej na 7 dni przed datą eliminacji lokalnych i podania Organizatorowi jego danych kontaktowych.
13. Podczas gry zakazany jest brute force. Za brute force kodu uważana jest próba wpisania kodu, dla którego więcej niż jedna cyfra/litera nie jest graczom znana. Oznacza to, że dopuszczalne są próby wpisania kodu, gdy znane są wszystkie prócz jednej cyfry/litery i/lub nie jest znana kolejność wpisywania cyfr. W przypadku stosowania brute force przez Drużynę zostanie ona zdyskwalifikowana.
14. Czas rozgrywki liczony jest z dokładnością co do sekundy i nie jest zaokrąglany.
15. Po zakończeniu rozgrywki, podmiot współpracujący z Organizatorem, do którego należy Pokój, spisuje raport z rozgrywki dotyczący danej Drużyny, w którym znajdują się informacje o czasie przejścia Pokoju oraz ewentualnych uwagach lub zastrzeżeniach dotyczących przebiegu gry. Raport zostanie sporządzony w dwóch kopiach podpisanych przez podmiot współpracujący z Organizatorem, który obsługuje Pokój oraz wszystkich członków Drużyny.
16. Podmiot współpracujący z Organizatorem, który obsługuje Pokój, dokona rejestracji wideo przebiegu przejścia Pokoju każdej Drużyny i przekaże go Organizatorowi. Materiały z rozgrywek będą służyły do rozpatrzenia ewentualnych reklamacji związanych z grą. Przystąpienie do rozgrywki jest jednoznaczne z wyrażeniem przez wszystkich członków Drużyny zgody na utwalenie jej przebiegu w postaci zapisu wideo.
17. Do kolejnego etapu (finałowego) przejdzie dziesięć drużyn, które w najszybszym czasie przejdą Pokój. W sytuacji, w której dwie lub więcej Drużyn przejdzie Pokój w tym samym czasie, decydujący będzie czas przejścia drużyny w etapie internetowym.
18. Wyniki etapu lokalnego zostaną udostępnione do wiadomości najpóźniej w ciągu 7 dni za pośrednictwem serwisu Mistrzostw znajdującego się pod adresem: <https://polandscape.com>, a także profilu Mistrzostw prowadzonym na Facebooku pod adresem <https://www.facebook.com/PolandEscape/>.
19. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu Drużyn do miejsca rozgrywki eliminacyjnej.

§6 Przejścia Pokoi – postanowienia wspólne

1. Podczas etapu regionalnego rozgrywki odbywają się w tożsamy Pokojach.

2. Pokój ma swój regulamin, który wszyscy członkowie drużyny zobowiązani są przestrzegać.
3. Każdy z tożsamych Pokoi ma swojego moderatora rozgrywki, do którego poleceń, instrukcji i wskazówek członkowie wszystkich Drużyn zobowiązani są się stosować.
4. W sytuacji, w której członkowie Drużyny łamią postanowienia regulaminu Pokoju, nie stosują się do poleceń, instrukcji, wskazówek moderatora gry lub zachowują się w sposób uniemożliwiający przeprowadzenie rozgrywki, moderator rozgrywki może nie dopuścić Drużyny do rozgrywki lub przerwać rozgrywkę w jej trakcie. Powoduje to dyskwalifikację Drużyny – Drużyna nie bierze dalej udziału w Mistrzostwach. Przez zachowanie uniemożliwiające przeprowadzenie rozgrywki rozumie się w szczególności pozostawanie w stanie nietrzeźwości, odurzenia, upojenia, agresywne zachowanie, nadużywanie przekleństw i inne zachowania sprzeczne z prawem, regulaminem Pokoju lub dobrymi obyczajami.
5. W każdym z tożsamych Pokoi Drużyna ma 20 minut na jego przejście. Jeżeli Drużyna nie przejdzie Pokoju w tym czasie, zobowiązana jest opuścić pokój, a rozgrywkę uznaje się za nieukończoną.
6. Jeżeli w trakcie przechodzenia Pokoju nastąpi usterka techniczna, uczestnicy rozgrywki zostaną poproszeni o przerwanie gry i oczekiwanie na naprawienie usterki w odosobnieniu. Czas przeznaczony na naprawę usterki nie wlicza się do czasu rozwiązania zagadki.
7. Jeżeli w trakcie rozgrywki w Pokoju nastąpi usterka techniczna, która nie może zostać naprawiona w ciągu dwóch godzin, uczestnicy rozgrywki zostaną poproszeni o przerwanie gry. W takiej sytuacji etap Mistrzostw, w ramach którego prowadzona była rozgrywka, zostanie powtórzony w innym terminie oraz w innym Pokoju.
8. Mistrzostwa odbywają się w Pokojach przygotowanych przez Organizatora. Organizator dołożył należytej staranności, by zapewnić uczestnikom Mistrzostw maksimum bezpieczeństwa i zabawy, jednakże wyłączną odpowiedzialność w tym zakresie ponoszą podmioty współpracujące. Każdy uczestnik Mistrzostw, biorąc w nich udział, przyjmuje powyższe do wiadomości i zrzeka się względem Organizatora wszelkich roszczeń z tytułu szkód i krzywd wyrządzonych w trakcie i w związku z udziałem w Mistrzostwach, z wyjątkiem tych za które Organizator ponosi wyłączną winę umyślną.

§7 Dzika karta

Organizator zastrzega sobie prawo do dopuszczenia do udziału w Mistrzostwach na etapie regionalnym lub finałowym Drużyn, które nie przeszły wcześniejszych etapów lub które w ogóle nie zgłosiły udziału w Mistrzostwach (dzika karta).

§8 Nagrody

1. Drużyna, która zwycięży w Mistrzostwach, otrzyma nagrodę główną w postaci pamiątkowego pucharu oraz wycieczki weekendowej, której wartość i szczegóły zostaną określone w odrębnym regulaminie dotyczącym etapu finałowego, o którym mowa w § 2 ust. 5.

2. Organizator przewiduje możliwość przyznania dodatkowych nagród dla członków Drużyn biorących udział w Mistrzostwach, w szczególności dla członków Drużyny, która zwyciężyła w Mistrzostwach. Jeżeli Organizator podejmie decyzję o przyznaniu dodatkowych nagród, poinformuje o tym uczestników Mistrzostw, ogłaszając jednocześnie postać nagród oraz ich wartość.
3. Wartość każdej przekazanej nagrody, za wyjątkiem pamiątkowego pucharu, o którym mowa w ust. 1 powyżej, podlega opodatkowaniu stosownie do obowiązujących przepisów.
4. W przypadku, gdy zdobywcą nagrody jest osoba fizyczna nieprowadząca działalności gospodarczej w zakresie związanym z udziałem w Mistrzostwach, płatnikiem podatku od tej nagrody jest Organizator. W przypadku, gdy zdobywcą nagrody jest osoba fizyczna prowadząca działalność gospodarczą w zakresie związanym z udziałem w Mistrzostwach, nagroda w konkursie stanowi dla niej przychód z tej działalności i zobowiązana jest opodatkować ją wraz innymi przychodami, zgodnie z obowiązującymi przepisami (stosownie do wybranej formy opodatkowania).
5. W przypadku, gdy zdobywcą nagrody jest osoba fizyczna nieprowadząca działalności gospodarczej w zakresie związanym z udziałem w Mistrzostwach, nagroda pieniężna nie jest wypłacana jej zdobywcy, ale zatrzymywana przez Organizatora na poczet podatku, który Organizator przekaże do właściwego urzędu skarbowego w imieniu zdobywcy nagrody.
6. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na ich równowartość pieniężną. Zdobywcom nagród nie przysługują roszczenia pieniężne o wypłatę równowartości nagród.
7. Uprawnienie do uzyskania nagrody nie może zostać przeniesione na osoby trzecie.
8. Zdobywcy nagrody, którzy nie prowadzą działalność gospodarczej w zakresie związanym z udziałem w Mistrzostwach zobowiązani są przekazać Organizatorowi swoje dane osobowe niezbędne do wypełnienia przez Organizatora obowiązków płatnika w zakresie podatku od zdobytych nagród. W tym celu, Organizator poprosi zdobywców nagród o wypełnienie specjalnego formularza.
9. Jeżeli zdobywca nagrody nie będzie obecny podczas imprezy, o której mowa w § 6 ust. 8 Regulaminu, nagroda zostanie mu wysłana pocztą. W tym celu, zdobywca nagrody będzie musiał przekazać Organizatorowi swoje dane adresowe. W razie nieprzekazania danych osobowych w ciągu 7 dni od wezwania do tego przez Organizatora, nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.

§9 Reklamacje

1. Reklamacje związane z Mistrzostwami można składać w czasie trwania Mistrzostw w ciągu 5 dni od dnia zakończenia etapu internetowego i regionalnego elektronicznie na następujący adres e-mail: hello@polandscape.com.
2. Reklamacja powinna zawierać szczegółowe uzasadnienie oraz żądania składającego reklamację.
3. Organizator ustosunkuje się do reklamacji w ciągu 7 dni od jej doręczenia w takiej samej formie, w jakiej reklamacja została mu doręczona.

§10 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych członków Drużyn biorących udział w Mistrzostwach jest Organizator.
2. Organizator przetwarza dane osobowe członków Drużyn biorących udział w Mistrzostwach wyłącznie w celu organizacji i przeprowadzenia Mistrzostw oraz przekazania nagród.
3. Organizator gwarantuje poufność przekazanych mu danych osobowych.
4. Członkowie Drużyn biorących udział w Mistrzostwach mają prawo dostępu do treści swoich danych oraz do ich poprawiania.
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Mistrzostwach.

§11 Pozostałe postanowienia

1. Regulamin dostępny jest pod adresem <https://polandscape.com/regulamin>.
2. Postanowienia Regulaminu oraz obowiązujących przepisów są wyłączną podstawą przeprowadzenia Mistrzostw.
3. Niniejszy regulamin został sporządzony w języku polskim, angielskim oraz niemieckim. W przypadku kwestii spornych obowiązywać będzie jego polska wersja.