REGULAMIN 10-GODZINNEGO MARATONU UKŁADANIA PUZZLI

„I Ogólnopolski Maraton Puzzlowy”

Wersja obowiązująca od dnia: 17.12.2025 r.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE I DEFINICJE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału, prawa i obowiązki Uczestników oraz Organizatora w ramach wydarzenia pod nazwą „I Ogólnopolski Maraton Puzzlowy” (dalej: „Wydarzenie” lub „Maraton”).
2. Wydarzenie ma charakter otwartych zawodów drużynowych w układaniu puzzli i odbywa się w formie stacjonarnej.
3. Użyte w Regulaminie pojęcia oznaczają:
   a) Organizator – podmiot wskazany w § 2 Regulaminu, odpowiedzialny za przygotowanie i przeprowadzenie Wydarzenia.
   b) Uczestnik – pełnoletnia osoba fizyczna, która zgłosiła swój udział w Wydarzeniu jako członek Drużyny, zaakceptowała niniejszy Regulamin i spełnia warunki w nim określone.
   c) Drużyna – grupa Uczestników (składająca się z liczby osób określonej w § 4 ust. 3), która wspólnie bierze udział w Maratonie.
   d) Kapitan Drużyny – jeden z Uczestników Drużyny, wyznaczony do jej reprezentowania w kontaktach z Organizatorem oraz podczas zgłoszenia.
   e) Serwis Internetowy – strona internetowa Wydarzenia dostępna pod adresem: https://szybkiepuzzle.pl/pierwszy-ogolnopolski-maraton-puzzlowy-wroclaw-2026/, za pośrednictwem której odbywa się rejestracja.
   f) Konsument – osoba fizyczna dokonująca z przedsiębiorcą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową (zgodnie z art. 22¹ Kodeksu Cywilnego).
   g) RODO – 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.

§ 2. DANE ORGANIZATORA I KONTAKT

1. Organizatorem Wydarzenia jest:
   Joanna Kołcun prowadząca działalność gospodarczą pod firmą Szybkie Puzzle Joanna Kołcun, z siedzibą w Jeleniej Górze (58-570 Jelenia Góra), NIP: 6112839610, REGON: 540663426, wpisany do CEIDG.
2. Kontakt z Organizatorem jest możliwy za pośrednictwem:
   a) poczty elektronicznej: kontakt@szybkiepuzzle.pl,

§ 3. CEL I MIEJSCE WYDARZENIA

1. Celem Wydarzenia jest popularyzacja układania puzzli jako formy spędzania wolnego czasu, integracja uczestników oraz wyłonienie Drużyny, która w podanym czasie ułoży jak najwięcej elementów z przygotowanego zestawu puzzli.

2. Maraton odbędzie się w dniu 21.02.2026 r.
3. Miejscem odbywania się Wydarzenia jest: Wrocławskie Centrum Kongresowe, ul. Wystawowa 1, 51-618 Wrocław .

§ 4. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i odpłatny (zgodnie z § 6).
2. Uczestnikiem może być osoba fizyczna, która najpóźniej w dniu Wydarzenia ukończyła 18 lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Wydarzenie ma charakter drużynowy. Każda Drużyna musi składać się z minimalnie 4 (czterech) i maksymalnie 6 (sześciu) Uczestników.
4. Warunkiem dopuszczenia Drużyny do udziału w Maratonie jest:
   a) prawidłowe dokonanie zgłoszenia przez Serwis Internetowy zgodnie z § 5,
   b) terminowe uiszczenie opłaty startowej,
   c) akceptacja niniejszego Regulaminu przez każdego członka Drużyny,

§ 5. ZGŁOSZENIA I REJESTRACJA

1. Zgłoszenia Drużyn przyjmowane są wyłącznie drogą elektroniczną poprzez zakup biletu na wydarzenie na Stronie Internetowej Organizatora.
2. Zgłoszenia dokonuje Kapitan Drużyny w imieniu własnym oraz pozostałych członków Drużyny. Kapitan oświadcza, że posiada upoważnienie do podania danych osobowych pozostałych członków Drużyny i zaakceptowania Regulaminu w ich imieniu.
3. Termin zgłoszeń upływa w dniu 1.02.2026 r. lub w momencie wyczerpania limitu miejsc.
4. Organizator ustala limit uczestników na: 15 Drużyn. O udziale decyduje kolejność zakupu biletów na wydarzenie.
5. Po dokonaniu opłaty, Kapitan Drużyny otrzyma na wskazany adres e-mail potwierdzenie rejestracji. Potwierdzenie to stanowi jedyny dowód skutecznego zgłoszenia.
6. Kapitan Drużyny otrzyma formularz rejestracyjny do wypełniania, gdzie konieczne będzie podanie danych (imię, nazwisko, data urodzenia, adres email) wszystkich członków drużyny oraz podanie nazwy drużyny.
7. Kapitan Drużyny ma prawo do dokonania zmiany w składzie osobowym Drużyny najpóźniej do dnia 14.02.2026 r. (na 7 dni przed Maratonem). Zmiana wymaga zgłoszenia drogą mailową na adres kontakt@szybkiepuzzle.pl i podania danych nowego Uczestnika (imię, nazwisko, data urodzenia, e-mail). Nowy Uczestnik musi spełniać warunki określone w § 4 ust. 2 i 3 oraz zaakceptować postanowienia Regulaminu.

§ 6. OPŁATY STARTOWE

1. Udział w Wydarzeniu wiąże się z koniecznością uiszczenia jednorazowej opłaty startowej w wysokości 700 (siedemset) PLN brutto za całą Drużynę.
2. Opłatę należy uiścić podczas zakupu biletu na wydarzenie, za pośrednictwem systemu płatności elektronicznych dostępnego w Serwisie Internetowym

3. Opłata startowa obejmuje: udział w Maratonie, pakiet startowy dla Drużyny (w tym puzzle konkursowe na własność po zakończeniu zawodów).
4. Organizator wystawia faktury zgodnie z obowiązującymi przepisami. Chęć otrzymania faktury należy zgłosić na maila: kontakt@szybkiepuzzle.pl.
5. Zwrot opłaty:
   a) Zgodnie z art. 38 pkt 12 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta, Uczestnikowi będącemu Konsumentem nie przysługuje prawo do odstąpienia od umowy zawartej na odległość w przypadku usług związanych z wydarzeniami rozrywkowymi, sportowymi lub kulturalnymi, jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi.
   b) Niezależnie od powyższego, Organizator dopuszcza możliwość zwrotu 100% opłaty startowej w przypadku rezygnacji zgłoszonej mailowo na adres: kontakt@szybkiepuzzle.pl najpóźniej do dnia 1.02.2026. Po tym terminie opłata nie podlega zwrotowi.

§ 7. SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG MARATONU I ZASADY FAIR PLAY

1. **Harmonogram:**
   - 09:00 – Otwarcie sali dla Uczestników Maratonu, weryfikacja Drużyn, odbiór pakietów startowych.
   - 09:20 – Oficjalne rozpoczęcie maratonu; objaśnienie zasad.
   - 09:30 – Start Maratonu.
   - 19:30 – Zakończenie układania (limit czasu)
   - 20:15 – Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród.
2. Cel maratonu:
   a) Zadaniem każdej Drużyny jest ułożenie identycznego zestawu puzzli w jak najkrótszym czasie. Kolejność układania puzzli jest odgórnie ustalona. Nie można pominąć żadnego pudełka.
   b) Zestaw puzzli składa się z 13 000 elementów (14 pudełek). 12 pudełek po 1000 elementów oraz 2 pudełka po 500 elementów.
   c) Drużyny otrzymują otwarte pudełka z puzzlami w fabrycznie zamkniętych workach.
3. **Limit czasu:** Na ułożenie puzzli przewidziany jest limit czasu wynoszący 10 (dziesięć) godzin.
4. Zasady Fair Play i Zakazy:
   a) Podczas układania przy stole mogą przebywać wyłącznie 4 (czterej) członkowie danej Drużyny.
   b) Bezwzględnie zabrania się korzystania z pomocy osób trzecich (kibiców, nieukładających w danym momencie członków Drużyny lub członków innych Drużyn).
   c) Zabrania się używania jakichkolwiek narzędzi wspomagających układanie (np. dodatkowe oświetlenie, lupy, tablety z podglądem obrazka).
   d) Zabrania się przeszkadzania innym Drużynom, podbierania lub ukrywania elementów puzzli innych Drużyn.
   e) Naruszenie zasad Fair Play może skutkować ostrzeżeniem, karą czasową lub dyskwalifikacją Drużyny, w zależności od decyzji Organizatora.

§ 8. WYMAGANIA TECHNICZNE DLA UCZESTNIKÓW

1. Organizator zapewnia każdej Drużynie: stół o wymiarach 75 cm x 120 cm, krzesła dla każdego członka Drużyny oraz odpowiednie oświetlenie sali.
2. Uczestnicy zobowiązani są do posiadania wygodnego stroju i obuwia, adekwatnego do charakteru Wydarzenia.
3. Uczestnicy we własnym zakresie zapewniają sobie posiłki oraz napoje. Kącik kawowy będzie dostępne na miejscu.

§ 9. KRYTERIA OCENIANIA I WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW

1. O zwycięstwie decyduje ilość ułożonych elementów przez daną drużynę po upływie 10 godzin.
2. Wygrywa Drużyna, która uzyska największą ilość elementów. Kolejne miejsca zajmują Drużyny z kolejnymi ilościami elementów.
3. W przypadku gdy Drużyna ułoży wszystkie przygotowane pudełka w mniej niż 10 godzin, rozpoczyna układanie od nowa zaczynając od pierwszego pudełka i kontynuuje do upływu czasu przewidzianego przez Organizatora (10 godzin).
4. Liczenia pozostałych na stole elementów po upływie 10 godzin dokonują Sędziowie wskazani przez Organizatora. Decyzja Sędziów w kwestii oceny poprawności ułożenia i liczby elementów jest ostateczna.
5. Za element ułożone uznaje się wyłącznie element trwale połączony z co najmniej dwoma innym elementem w sposób zgodny ze wzorem producenta, znajdujący się w obszarze roboczym wyznaczonym dla danej Drużyny. Elementy pojedyncze, połączone parami, niepołączone z innymi lub ułożone błędnie (niedopasowane), nie są wliczane do wyniku końcowego.

§ 10. NAGRODY

1. Organizator przewiduje nagrody rzeczowe dla Drużyn, które zajmą miejsca od I do III.
2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne nagrody.
3. Nagrody zostaną wręczone Drużynom bezpośrednio po ogłoszeniu wyników w dniu Wydarzenia.

§ 11. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator ponosi odpowiedzialność wobec Uczestników będących Konsumentami na zasadach ogólnych określonych w Kodeksie Cywilnym.
2. Organizator zapewnia, że miejsce Wydarzenia spełnia podstawowe wymogi bezpieczeństwa.
3. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu na własną odpowiedzialność, będąc świadomymi swojego stanu zdrowia.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste Uczestników (w tym wartościowe przedmioty, sprzęt elektroniczny, odzież wierzchnią) pozostawione bez nadzoru na terenie Wydarzenia.
5. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone przez nich na terenie obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie, w tym za zniszczenie mienia Organizatora lub innych Uczestników.

§ 12. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I PORZĄDKOWE

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa i higieny pracy, przepisów przeciwpożarowych obowiązujących na terenie obiektu oraz poleceń obsługi Wydarzenia, ochrony i służb ratunkowych.
2. Na terenie Wydarzenia obowiązuje bezwzględny zakaz:
   a) wnoszenia i spożywania napojów alkoholowych oraz środków odurzających,
   b) palenia tytoniu i korzystania z papierosów elektronicznych (poza wyznaczonymi strefami),
   c) wnoszenia przedmiotów niebezpiecznych (broni, materiałów pirotechnicznych itp.),
   d) wprowadzania zwierząt (z wyłączeniem psów przewodników/asystujących, po uprzednim zgłoszeniu).
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu lub wyproszenia z terenu Wydarzenia osób będących pod wpływem alkoholu, środków odurzających, zachowujących się agresywnie lub rażąco naruszających niniejszy Regulamin, bez prawa do zwrotu opłaty startowej.

§ 13. WIZERUNEK I PRAWA AUTORSKIE

1. Organizator informuje, że podczas Wydarzenia mogą być wykonywane zdjęcia oraz nagrania wideo w celach dokumentacyjnych, promocyjnych i marketingowych Organizatora.
2. Akceptując Regulamin, Uczestnik wyraża nieodpłatną zgodę na utrwalanie i rozpowszechnianie swojego wizerunku (w tym w ramach Drużyny) przez Organizatora.
3. Zgoda, o której mowa w ust. 2, obejmuje wykorzystanie wizerunku na polach eksploatacji takich jak: strona internetowa Organizatora, profile Organizatora w mediach społecznościowych (np. Facebook, Instagram, YouTube), materiały prasowe, relacje z Wydarzenia. Zgoda jest udzielana na czas nieoznaczony i terytorialnie nieograniczony.
4. Uczestnikowi przysługuje prawo do cofnięcia zgody na rozpowszechnianie wizerunku w każdym czasie, poprzez kontakt z Organizatorem. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej cofnięciem, ani na materiały już opublikowane (np. wydrukowane broszury).

§ 14. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH (RODO)

1. **Administrator Danych:** Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator (dane wskazane w § 2 ust. 1 Regulaminu).
2. **Kontakt w sprawach RODO:** We wszelkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych można kontaktować się pod adresem e-mail: kontakt@szybkiepuzzle.pl.
3. Cele i podstawy przetwarzania: Dane osobowe Uczestników (imię, nazwisko, e-mail, wizerunek) przetwarzane będą w następujących celach:
   a) Organizacji i przeprowadzenia Wydarzenia, w tym procesu rejestracji, weryfikacji Uczestników, komunikacji z Drużynami, ogłoszenia wyników – podstawą prawną jest niezbędność do wykonania umowy (akceptacja Regulaminu) – art. 6 ust. 1 lit. b RODO.

b) Realizacji obowiązków prawnych ciążących na Administratorze, w szczególności podatkowych i rachunkowych (w przypadku opłat i nagród) – art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
c) Ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami, co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora – art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
d) Promocji i marketingu Wydarzenia (w zakresie wykorzystania wizerunku) – na podstawie zgody Uczestnika – art. 6 ust. 1 lit. a RODO.

4. **Odbiorcy danych:** Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym je na zlecenie Organizatora (np. dostawcy usług IT, księgowość, obsługa płatności, obsługa techniczna wydarzenia) oraz organom państwowym uprawnionym na podstawie przepisów prawa.
5. **Okres przechowywania:** Dane będą przechowywane przez czas niezbędny do realizacji Wydarzenia i rozliczenia umowy, a następnie przez okres wymagany przepisami prawa (np. podatkowego) oraz okres przedawnienia ewentualnych roszczeń. Dane przetwarzane na podstawie zgody (wizerunek) będą przechowywane do czasu jej wycofania lub ustania celu przetwarzania.
6. **Prawa osób, których dane dotyczą:** Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz cofnięcia zgody w dowolnym momencie.
7. **Skarga:** Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie jego danych narusza przepisy RODO.
8. **Dobrowolność podania danych:** Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Wydarzeniu.

§ 15. TRYB SKŁADANIA REKLAMACJI

1. Uczestnik ma prawo składać reklamacje dotyczące organizacji i przebiegu Wydarzenia.
2. Reklamacje należy składać drogą elektroniczną na adres e-mail: kontakt@szybkiepuzzle.pl.
3. Reklamacja powinna zawierać: dane Uczestnika (imię, nazwisko, nazwę Drużyny), opis przedmiotu reklamacji oraz oczekiwania Uczestnika co do sposobu jej rozstrzygnięcia.
4. Organizator ustosunkuje się do reklamacji niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni od daty jej otrzymania. Odpowiedź zostanie przesłana na adres e-mail wskazany przez Uczestnika.
5. Postępowanie reklamacyjne nie wyłącza prawa Uczestnika będącego Konsumentem do dochodzenia roszczeń na drodze sądowej lub pozasądowej (np. za pośrednictwem Miejskiego/Powiatowego Rzecznika Konsumentów).

§ 16. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin jest dostępny w Serwisie Internetowym oraz do wglądu na miejscu w dniu Wydarzenia.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu Cywilnego oraz ustawy o prawach konsumenta.

3. Ewentualne spory wynikłe w związku z Wydarzeniem będą rozstrzygane w pierwszej kolejności polubownie. W przypadku braku porozumienia, spory z udziałem Konsumentów zostaną poddane pod rozstrzygnięcie sądu właściwego miejscowo według przepisów ogólnych.
4. **Siła wyższa:** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za odwołanie, skrócenie lub zmianę terminu Wydarzenia z przyczyn niezależnych od niego, określanych jako siła wyższa (np. klęski żywiołowe, epidemie, nagłe decyzje władz administracyjnych zakazujące organizacji imprez). W takim przypadku Organizator poinformuje Uczestników o dalszych krokach (np. zwrocie opłat lub nowym terminie).
5. **Zmiany Regulaminu:** Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn (np. zmiana przepisów prawa, względy bezpieczeństwa). O każdej zmianie Uczestnicy, którzy dokonali już zgłoszenia, zostaną poinformowani drogą mailową z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem. W przypadku braku akceptacji zmian, Uczestnik ma prawo do rezygnacji z udziału i zwrotu pełnej opłaty startowej. Zmiany nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników.