

REGULAMIN WYDARZEŃ PUZZLE LEAGUE w CENTRACH G City

1. Postanowienia ogólne

1.1. **Nazwa akcji** - akcja będzie prowadzona pod nazwą „**Puzzle League 2026**” na zasadach określonych w niniejszym regulaminie akcji zwanym dalej „regulaminem”.

1.2. **Nazwa organizatora akcji** - organizatorem wydarzeń jest firma pod nazwą Singularity Marta Kaczmarz, ul. Konstantynowska 7, 95-200 Pabianice.

1.3. **Zasięg akcji** - Akcja skierowana jest do osób zainteresowanych układaniem puzzli, które spełniają warunki uczestnictwa określone w niniejszym Regulaminie.

1.4. **Całkowity czas trwania akcji** - wydarzenia odbywa się w godzinach 10:00-18:30 w terminach:

- a) 03.10.2026 r. - G City Targówek, ul. Głębocka 15, 03-287 Warszawa,
- b) 10.10.2026 r. - G City Biała, ul. Czesława Miłosza 2, 15-265 Białystok,
- c) 17.10.2026 r. - Galeria Dominikańska, plac Dominikański 3, 50-159 Wrocław,
- d) 24.10.2026 r. - G City Reduta, Al. Jerozolimskie 148, 02-326 Warszawa,
- e) 07.11.2026 r. - G City Promenada, ul. Ostrobramska 75C, 04-175 Warszawa,
- f) 14.11.2026 r. - Focus Bydgoszcz, ul. Jagiellońska 39/47, 85-097 Bydgoszcz.

1.5. Udział w akcji jest dobrowolny i bezpłatny.

2. Definicje

2.1. **Akcja** - akcja, w której Uczestnicy zakwalifikowani na wydarzenie Puzzle League będą układać puzzle na czas i walczyć o nagrody.

2.2. **Centrum** - obiekt handlowo-usługowy wskazany w § 1 pkt 1.4 Regulaminu, na terenie którego odbywa się Akcja w ramach Puzzle League 2026, tj. G City Targówek w Warszawie, G City Biała w Białymstoku, Galeria Dominikańska we Wrocławiu, G City Reduta w Warszawie, G City Promenada w Warszawie lub Focus Bydgoszcz w Bydgoszczy, w zależności od wybranej przez Uczestnika lokalizacji wydarzenia.

2.3. **Organizator** - Singularity Marta Kaczmarz z siedzibą w Pabianicach, przy ul. Konstantynowskiej 7.

2.4. **Uczestnik** - osoba fizyczna biorąca udział w Akcji jako członek Drużyny.

2.5. **Drużyna** - grupa **2 lub 3 osób**, które została prawidłowo zgłoszona do udziału w Akcji i otrzymała od Organizatora potwierdzenie udziału.

2.6. **Formularz zgłoszeniowy** - formularz dostępny na stronie internetowej wskazanej przez Organizatora, za pośrednictwem którego dokonywane jest zgłoszenie Drużyny.

2.7. **Tura** - pojedyncza tura rywalizacji, podczas której jednocześnie rywalizuje maksymalnie 10 Drużyn.

2.8. **Układanka** - puzzle udostępnione przez Organizatora, złożone z 500 elementów.

2.9. **Czas ukończenia** - czas liczony od rozpoczęcia Tury do momentu prawidłowego ułożenia całej Układanki i zgłoszenia tego faktu osobie obsługującej stanowisko. **Maksymalny czas układania Układanki to 45 minut w każdej Turze.**

2.10. **Klasyfikacja końcowa** - ranking Drużyn ustalony na podstawie osiągniętych przez nie czasów ukończenia Układanki.

2.11. **Nagrody** - nagrody przewidziane dla najlepszych Drużyn zgodne z punktem 7.1. w niniejszym Regulaminie.

2.12. **Formularz odbioru nagrody** – formularz, który osoba uprawniona do odbioru nagrody zobowiązana jest prawidłowo wypełnić w celu umożliwienia Organizatorowi przekazania nagrody oraz wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa

2.13. **Turniej Warszawski** - seria wydarzeń Turniej Warszawski Puzzle League organizowanych wspólnie przez warszawskie Centra G City, składająca się z dwóch półfinałów - w G City Targówek oraz G City Reduta oraz finału w G City Promenada,

3. Uczestnicy i warunki udziału

3.1. W Akcji mogą uczestniczyć osoby fizyczne, które:

- a) dokonają prawidłowego zgłoszenia Drużyny poprzez Formularz zgłoszeniowy,
- b) otrzymają potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia i udziału w Akcji,
- c) stawiają się w miejscu Akcji w wyznaczonym przez Organizatora terminie,
- d) zaakceptują niniejszy Regulamin.

3.2. Drużyna składa się z co najmniej **2 lub maksymalnie 3 osób**. Wszyscy członkowie Drużyny muszą mieć ukończone 13 lat, a co najmniej jedna z nich musi mieć ukończone 18 lat i pełnić rolę Opiekuna Drużyny. Kapitanem drużyny może być jedynie osoba pełnoletnia.

3.3. Niepełnoletni członkowie drużyny są zobowiązani przedstawić Organizatorowi zgodę na udział w turnieju podpisaną przez rodzica bądź prawnego opiekuna. Uczestnik musi posiadać zgodę, w formie papierowej podczas rejestracji drużyny w dniu turnieju i przekazać ją pracownikowi recepcji turniejowej. Treść zgody do skopiowania znajduje się w załączniku nr 1 do niniejszego regulaminu

3.4. Jedna osoba może być członkiem tylko jednej drużyny oraz wziąć udział w turnieju 1 raz. Punkt nie dotyczy Turnieju Warszawskiego, gdzie zgodnie z klasyfikacją drużyny z półfinałów, mogą zakwalifikować się do finału.

3.5. Udział w Akcji możliwy jest wyłącznie po wcześniejszym zgłoszeniu Drużyny i otrzymaniu potwierdzenia udziału, z zastrzeżeniem ewentualnych dodatkowych zasad określonych przez Organizatora.

3.6. Liczba miejsc w poszczególnych Turach jest ograniczona. W jednej Turze może jednocześnie uczestniczyć maksymalnie **10 Drużyn. Minimalna ilość jest uzależniona od ilości zgłoszonych drużyn.**

3.7. Drużyna podczas zgłoszenia określa preferowaną godzinę startu. Organizator, uwzględniając dostępność miejsc i organizację Tur, ustala ostateczną godzinę startu. Informacja o dokładnej godzinie rozpoczęcia Tury zostanie przekazana Drużynie mailowo, nie później niż 7 dni przed wydarzeniem.”

3.8. Drużyna podczas zgłoszenia określa preferowaną godzinę startu. O finalnej godzinie zostanie poinformowana przez organizatora podczas potwierdzania zgłoszenia.

3.9. Organizator ma prawo zmienić godzinę startu drużyny tak, aby ilość drużyn na turę przez całe wydarzenie była porównywalna. Organizator informuje mailowo o tej zmianie Kapitana drużyny.

3.10. O zakwalifikowaniu Drużyny do Akcji decyduje kolejność prawidłowych zgłoszeń oraz dostępność miejsc. Maksymalna ilość drużyn biorąca udział w pojedynczym turnieju to 80 (8 tur x 10 stanowisk) oraz 40 (5 tur x 8 stanowisk) dla Finału Turnieju Warszawskiego.

3.11. Organizator może zwrócić się do Uczestnika o podanie lub potwierdzenie danych podanych w Formularzu zgłoszeniowym, w szczególności imienia i nazwiska, wieku oraz danych kontaktowych, w zakresie niezbędnym do weryfikacji prawidłowości zgłoszenia i spełnienia warunków udziału w Akcji.

3.12. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad bezpieczeństwa, poleceń Organizatora, animatorów oraz konferansjera prowadzącego Akcję.

3.13. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Akcji na zasadach określonych przez Organizatora oraz z uwzględnieniem obowiązujących przepisów prawa, w szczególności w zakresie zgody przedstawiciela ustawowego, jeżeli jest ona wymagana.

4. Zgłoszenia

4.1. Zgłoszenia Drużyn odbywają się za pośrednictwem Formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej Akcji - <https://puzzleleague.trefl.com/g-city>

4.2. W Formularzu zgłoszeniowym należy podać dane wymagane przez Organizatora, w szczególności dane kontaktowe osoby zgłaszającej oraz informacje dotyczące członków Drużyny, nazwy drużyny w zakresie niezbędnym do organizacji Akcji:

- a) Lokalizacja Turnieju
- b) Nazwa drużyny
- c) Imię Kapitana Drużyny
- d) Imię 1 Członka Drużyny
- e) Imię 2 Członka Drużyny - nieobowiązkowe w przypadku kiedy drużyna składa się z 2 osób.
- f) Adres e-mail
- g) Numer telefonu
- h) Preferowana godzina startu

Oraz zaznaczyć wymagane zgody oznaczone „*”, tj.:

- a) Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych podanych w zgłoszeniu na potrzeby organizacji turnieju Puzzle League organizowanego przez Singularity Marta Kaczmarz *
- b) Zgadzam się na otrzymywanie wiadomości e-mail na podany adres mailowy oraz kontakt telefoniczny ze strony organizatowa.*
- c) Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych kontaktowy oraz otrzymywanie wiadomości/newslettera GCity.*
- d) Administratorem Twoich danych osobowych jest Trefl SA z siedzibą w Gdyni (81-155), przy ul. Kontenerowej 25. Twoje dane będą przetwarzane w celu obsługi i rozpatrzenia zgłoszenia przesłanego przez formularz. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu Twoich danych, w tym o przysługujących Ci prawach, znajdziesz w naszej Polityce Prywatności.*

4.3. Po prawidłowym przesłaniu Formularza Organizator przesyła potwierdzenie udziału na wskazany podczas rejestracji adres e-mail lub w inny sposób określony na stronie zapisów.

4.4. Po przesłaniu zgłoszenia na adres mailowy podany przy rejestracji zostanie przesłany link do potwierdzenia zgłoszenia. Następnie na ten sam adres zostanie przesłane podsumowanie zgłoszenia wraz z ogólnymi informacjami. Godzina startu w turnieju i ostateczne potwierdzenie udziału zostanie przelazane uczestnikom w tygodniu poprzedzającym turniej, na który zostało wysłane zgłoszenie.

4.5. Samo przesłanie Formularza zgłoszeniowego nie jest równoznaczne z uzyskaniem prawa do udziału w Turnieju. Warunkiem udziału jest otrzymanie potwierdzenia daty, godziny i lokalizacji startu od Organizatora w postaci wiadomości mailowej.

4.6. Organizator może ustalić dla poszczególnych Drużyn konkretną godzinę stawienia się w strefie konkursowej.

4.7. Drużyna powinna pojawić się w miejscu Akcji odpowiednio wcześniej przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia swojej Tury - minimum 30 minut przed startem Tury, w celu dokonania rejestracji i zajęcia stanowiska.

4.8. Spóźnienie Drużyny może skutkować niedopuszczeniem jej do danej Tury, jeżeli jej dopuszczenie zakłócałoby harmonogram Turnieju.

4.9. W przypadku wyczerpania dostępnej liczby miejsc na dany Turniej, prawidłowo przesłane zgłoszenia mogą zostać umieszczone na liście rezerwowej, zgodnie z kolejnością ich otrzymania przez Organizatora. Umieszczenie na liście rezerwowej nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Drużyny do udziału w Turnieju.

4.10. W przypadku zwolnienia się miejsca Organizator może skontaktować się z Drużyną znajdującą się na liście rezerwowej, zgodnie z kolejnością zgłoszeń, i zaproponować jej udział w Turnieju. Warunkiem udziału jest spełnienie wszystkich warunków określonych w Regulaminie oraz potwierdzenie udziału w sposób wskazany przez Organizatora.

4.11. Jeżeli w dniu Turnieju pozostaną wolne miejsca w którejkolwiek Turze, Organizator może dopuścić do udziału w Turnieju osoby lub Drużyny, które zgłoszą chęć udziału na miejscu. O możliwości udziału decyduje dostępność miejsc oraz kolejność zgłoszeń na miejscu. Warunkiem udziału jest spełnienie przez Drużynę wszystkich warunków określonych w Regulaminie, w szczególności dotyczących liczby i wieku Uczestników oraz wymaganych zgód. Drużyna zostanie przypisana przez Organizatora do Tury, w której dostępne jest miejsce.

4.12. W przypadku, o którym mowa w pkt 4.11., Drużyna zobowiązana jest przed rozpoczęciem udziału do dokonania rejestracji oraz podania danych i złożenia wymaganych oświadczeń i zgód.

5. Mechanika i przebieg Akcji

5.1. Akcja odbywa się w strefie konkursowej przygotowanej przez Organizatora na terenie **Centrum**.

5.2. W ramach jednej Tury przy stanowiskach konkursowych może jednocześnie rywalizować maksymalnie **10 Drużyn**.

5.3. Każda Drużyna otrzymuje do dyspozycji jedną Układankę składającą się z **500 elementów**.

5.4. Zadaniem Drużyny jest ułożenie całej Układanki w możliwie najkrótszym czasie.

5.5. Maksymalny czas przeznaczony na ukończenie Układanki wynosi **45 minut**.

5.6. Rozpoczęcie Tury następuje na wyraźny sygnał osoby prowadzącej lub obsługującej Akcję.

5.7. Czas Drużyny liczony jest od momentu rozpoczęcia Tury do momentu zgłoszenia przez Drużynę zakończenia układania. Następnie animator przypisany do stanowiska

potwierdza prawidłowe ułożenie Układanki przez Drużynę.

5.8. Drużyna, która ukończy Układankę przed upływem 45 minut, zgłasza ten fakt animatorowi lub innej osobie wskazanej przez Organizatora. Zgłoszenie uważa się za dokonane w momencie wyraźnego poinformowania osoby obsługującej stanowisko o ukończeniu Układanki. Za sygnalizację ukończenia uważa się podniesienie ręki przez Kapitana drużyny.

5.9. Po zgłoszeniu ukończenia Układanki Organizator lub osoba przez niego wskazana dokonuje niezwłocznej weryfikacji prawidłowości jej ułożenia.

5.10. Jeżeli Układanka została ułożona prawidłowo, czas ukończenia Drużyny zostaje zapisany z dokładnością do setnych części sekundy i stanowi wynik Drużyny w Klasyfikacji.

5.11. Jeżeli w momencie zgłoszenia Układanka nie została ułożona prawidłowo, zgłoszenie nie zostaje uznane za ukończenie Układanki, a czas Drużyny jest liczony dalej. Drużyna może kontynuować układanie do momentu prawidłowego ukończenia Układanki albo upływu maksymalnego czasu 45 minut.

5.12. O kolejności Drużyn, które prawidłowo ukończyły Układankę w czasie nieprzekraczającym 45 minut, decyduje czas ukończenia Układanki – im krótszy czas, tym wyższe miejsce w Klasyfikacji.

5.13. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej Drużyn identycznego czasu ukończenia Układanki, z dokładnością do setnych części sekundy, Drużyny te zajmują miejsce ex aequo, chyba że rozstrzygnięcie remisu jest konieczne do wyłonienia miejsca premiowanego nagrodą. W takim przypadku o kolejności miejsc decyduje dodatkowa konkurencja rozstrzygająca przeprowadzona przez Organizatora.

5.14. Drużyna może wspólnie układać Układankę wyłącznie w składzie zgłoszonym Organizatorowi. Zabronione jest korzystanie z pomocy osób spoza Drużyny, materiałów pomocniczych, urządzeń elektronicznych, zdjęć lub innych środków mogących ułatwiać rozwiązywanie zadania, poza materiałami udostępnionymi przez Organizatora.

5.15. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania ze sprzętu i materiałów konkursowych zgodnie z ich przeznaczeniem. Uszkodzenie lub zagubienie elementów Układanki należy niezwłocznie zgłosić Organizatorowi.

5.16. Jeżeli Drużyna nie ukończy prawidłowo Układanki w ciągu 45 minut, po upływie tego czasu Organizator lub animator odpowiedzialny za stanowisko przerywa jej próbę i ustala liczbę prawidłowo ułożonych elementów Układanki. Liczba prawidłowo ułożonych elementów stanowi wynik Drużyny w Klasyfikacji.

5.17. Drużyny, które nie ukończyły Układanki w czasie 45 minut, są klasyfikowane poniżej wszystkich Drużyn, które prawidłowo ukończyły Układankę w wyznaczonym

czasie. O kolejności Drużyn, które nie ukończyły Układanki, decyduje liczba prawidłowo ułożonych elementów – im większa liczba ułożonych elementów, tym wyższe miejsce.

5.18. W przypadku uzyskania przez Drużyny takiej samej liczby prawidłowo ułożonych elementów, Drużyny zajmują miejsce ex aequo, chyba że rozstrzygnięcie remisu jest konieczne do wyłonienia miejsca premiowanego nagrodą. W takim przypadku o kolejności miejsc decyduje dodatkowa konkurencja rozstrzygająca przeprowadzona przez Organizatora.

5.19. W przypadku wystąpienia okoliczności niezależnych od Drużyny, które mogły mieć istotny wpływ na jej wynik, Organizator może podjąć decyzję o powtórzeniu Tury lub zastosowaniu innego rozwiązania zapewniającego możliwie równe warunki rywalizacji.

5.20. Szczegółowy harmonogram Tur ustala Organizator i zostanie przekazany uczestnikom przed rozpoczęciem Akcji.

6. Klasyfikacja i wyłonienie zwycięzców

6.1. Klasyfikacja końcowa obejmuje wszystkie Drużyny, które prawidłowo rozpoczęły udział w Turze i ukończyły próbę zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

6.2. W pierwszej kolejności w Klasyfikacji umieszczane są Drużyny, które prawidłowo ukończyły Układankę w czasie nieprzekraczającym 45 minut. O kolejności tych Drużyn decyduje czas ukończenia Układanki – im krótszy czas, tym wyższe miejsce.

6.3. Poniżej Drużyn, które ukończyły Układankę w wyznaczonym czasie, klasyfikowane są Drużyny, które nie ukończyły Układanki w ciągu 45 minut. O kolejności tych Drużyn decyduje liczba prawidłowo ułożonych elementów – im większa liczba ułożonych elementów, tym wyższe miejsce.

6.4. W przypadku uzyskania identycznego wyniku przez dwie lub więcej Drużyn stosuje się zasady określone w pkt 5.13 oraz 5.18 Regulaminu.

6.5. Po zakończeniu wszystkich Rund Organizator sporządza Klasyfikację końcową na podstawie najlepszych uzyskanych czasów.

6.6. Zwycięzcami poszczególnych Turniejów zostają Drużyny, które zajmą odpowiednio:

- a) I miejsce – Drużyna z najlepszym wynikiem w Klasyfikacji;
- b) II miejsce – Drużyna z drugim najlepszym wynikiem w Klasyfikacji;
- c) III miejsce – Drużyna z trzecim najlepszym wynikiem w Klasyfikacji.

6.7. W przypadku uzyskania identycznego czasu przez Drużyny zajmujące miejsce premiowane nagrodą Organizator może przeprowadzić dodatkową konkurencję rozstrzygającą albo, jeżeli przeprowadzenie takiej konkurencji nie będzie możliwe,

dokonać publicznego ogłoszenia remisu.

6.8. Ostateczna Klasyfikacja końcowa zostanie ogłoszona po zakończeniu rywalizacji w dniu Akcji.

6.9. Wyniki mogą zostać ogłoszone przez konferansjera oraz opublikowane w kanałach komunikacji związanych z Akcją, z uwzględnieniem obowiązujących przepisów dotyczących ochrony danych osobowych.

7. Nagrody

7.1. Dla najlepszych Drużyn przewidziane są nagrody za zajęcie:

a) 03.10.2026 r. - G City Targówek, ul. Głębocka 15, 03-287 Warszawa

- I. I miejsca – nagroda finansowa 1500 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- II. II miejsca - nagroda finansowa 900 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- III. III miejsca - nagroda finansowa 300 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- IV. Miejsca od 1 do 20 kwalifikują się również do finału Turnieju Warszawskiego, który odbędzie się w G City Promenada

b) 10.10.2026 r. - G City Biała, ul. Czesława Miłosza 2, 15-265 Białystok

- I. I miejsca - nagroda finansowa 1500 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- II. II miejsca - nagroda finansowa 900 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- III. III miejsca - nagroda finansowa 300 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.

c) 17.10.2026 r. - Galeria Dominikańska, plac Dominikański 3, 50-159 Wrocław

- I. I miejsca - nagroda finansowa 3000 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- II. II miejsca - nagroda finansowa 1500 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- III. III miejsca - nagroda finansowa 1000 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.

d) 24.10.2026 r. - G City Reduta, Al. Jerozolimskie 148, 02-326 Warszawa

- I. I miejsca - nagroda finansowa 1500 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- II. II miejsca - nagroda finansowa 900 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- III. III miejsca - nagroda finansowa 300 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- IV. Miejsca od 1 do 20 kwalifikują się również do finału Turnieju Warszawskiego, który odbędzie się w G City Promenada.

e) 07.11.2026 r. - G City Promenada, ul. Ostrobramska 75C, 04-175 Warszawa - wymagana kwalifikacja z 1 z dwóch finałów w G City Reduta lub Targówek.

- I. I miejsca - nagroda finansowa 3000 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- II. II miejsca - nagroda finansowa 1500 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- III. III miejsca - nagroda finansowa 1000 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.

f) 14.11.2026 r. - Focus Bydgoszcz, ul. Jagiellońska 39/47, 85-097 Bydgoszcz

- I. I miejsca - nagroda finansowa 3000 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- II. II miejsca - nagroda finansowa 1500 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.
- III. III miejsca - nagroda finansowa 1000 zł brutto, trofeum oraz zestaw puzzli.

7.2. Rodzaj, liczba oraz wartość poszczególnych nagród zostały ujęte w niniejszym regulaminie, dodatkowo zostaną podane uczestnikom przed rozpoczęciem wręczenia nagród.

7.3 Nagroda jest przyznawana Drużynie.

7.4. Nagrody nie podlegają wymianie na inne nagrody ani na ekwiwalent pieniężny.

7.5. Nagroda pieniężna przyznana Drużynie jest przekazywana jednemu pełnoletniemu członkowi Drużyny wskazanemu przez Drużynę jako osoba uprawniona do odbioru nagrody. Osoba ta jest odpowiedzialna za dalszy podział nagrody pomiędzy członków Drużyny, jeżeli taki podział jest przewidziany przez Uczestników.

7.6. W przypadku nagrody pieniężnej osoba uprawniona do jej odbioru zobowiązana jest do przekazania Organizatorowi danych niezbędnych do dokonania przelewu oraz wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa podatkowego, w tym prawidłowo wypełnionego formularza odbioru nagrody.

7.7. Warunkiem wydania nagrody może być potwierdzenie danych osoby uprawnionej do jej odbioru.

7.8. Jeżeli zdobywca nagrody nie będzie obecny podczas oficjalnego wręczenia nagród, Organizator ustali inny sposób i termin jej odbioru.

7.9. W związku z wydaniem nagród Organizator dopełnia obowiązków wynikających z obowiązujących przepisów prawa podatkowego, w tym dokonuje wymaganych rozliczeń i wpłat należności publicznoprawnych związanych z wydaniem nagrody, o ile obowiązek taki wynika z przepisów prawa.

7.10. W celu prawidłowego wykonania obowiązków podatkowych oraz przekazania nagrody Organizator jest uprawniony do pozyskania od osoby uprawnionej do odbioru nagrody danych osobowych niezbędnych do dokonania rozliczenia podatkowego oraz wypłaty nagrody, w szczególności imienia i nazwiska, adresu zamieszkania, numeru PESEL albo innych danych wymaganych przepisami prawa oraz numeru rachunku bankowego.

7.11. Nagrody pieniężne zostaną przekazane w formie przelewu bankowego na rachunek wskazany przez osobę uprawnioną do odbioru nagrody w prawidłowo wypełnionym formularzu odbioru nagrody.

7.12. Przelew nagrody zostanie dokonany w terminie do 14 dni roboczych od dnia ogłoszenia wyników Akcji, pod warunkiem otrzymania przez Organizatora prawidłowo i kompletnie wypełnionego formularza odbioru nagrody oraz wszystkich danych niezbędnych do dokonania wypłaty i wykonania obowiązków podatkowych.

7.13. W przypadku nieprzekazania przez osobę uprawnioną prawidłowo wypełnionego formularza odbioru nagrody lub przekazania danych niekompletnych albo nieprawidłowych, termin wypłaty nagrody rozpoczyna bieg od dnia otrzymania przez Organizatora prawidłowo uzupełnionego formularza oraz wymaganych danych.

7.14. Jeżeli zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa wydanie nagrody wymaga pobrania, odprowadzenia lub rozliczenia podatku, Organizator dokona czynności wymaganych przepisami prawa. W przypadku gdy przepisy prawa przewidują możliwość pokrycia należności podatkowej przez Organizatora, należność ta zostanie uregulowana przez Organizatora na zasadach wynikających z obowiązujących przepisów.

7.15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienie w przekazaniu nagrody wynikające z podania przez osobę uprawnioną nieprawidłowych danych lub rachunku bankowego, a także z przyczyn leżących po stronie banku lub innych podmiotów uczestniczących w realizacji przelewu.

8. TURNIEJ WARSZAWSKI

8.1. Turniej Warszawski „Puzzle League” jest odrębną klasyfikacją obejmującą trzy wydarzenia organizowane w Warszawie:

- a) półfinał w G City Targówek – 03.10.2026 r.,
- b) półfinał w G City Reduta – 24.10.2026 r.,
- c) finał w G City Promenada – 07.11.2026 r.

8.2. Udział w finale Turnieju Warszawskiego jest możliwy wyłącznie dla Drużyn, które uzyskały kwalifikację w jednym z dwóch półfinałów, tj. w G City Targówek albo G City Reduta.

8.3. Do finału Turnieju Warszawskiego kwalifikuje się 20 najlepszych Drużyn z każdego półfinału, zgodnie z Klasyfikacją końcową danego wydarzenia-półfinału.

8.4. Członkowie Drużyny, która uzyskała kwalifikację do finału Turnieju Warszawskiego, są uprawnieni do ponownego udziału w Turnieju Warszawskim, niezależnie od ograniczenia, o którym mowa w pkt 3.4. Regulaminu.

8.5. W przypadku rezygnacji z udziału w finale Turnieju Warszawskiego przez Drużynę posiadającą kwalifikację, Organizator może przyznać prawo udziału kolejnej Drużynie z Klasyfikacji końcowej odpowiedniego półfinału, według kolejności zajętych miejsc.

8.6. Finał Turnieju Warszawskiego odbędzie się w dniu 07.11.2026 r. w G City Promenada przy ul. Ostrobramskiej 75C w Warszawie.

8.7. Finał Turnieju Warszawskiego odbywa się na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, z uwzględnieniem szczególnych zasad dotyczących kwalifikacji określonych w niniejszym paragrafie.

8.8. W finale Turnieju Warszawskiego Drużyny rywalizują o miejsca I–III oraz nagrody określone w pkt 7.1. Regulaminu, podpunkt „e”.

8.9. Zwycięzcami Turnieju Warszawskiego zostają Drużyny, które w finale Turnieju Warszawskiego uzyskają odpowiednio najkrótszy, drugi najkrótszy oraz trzeci najkrótszy czas prawidłowego ułożenia Układanki, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

8.10. W przypadku, gdy Drużyna nie może wziąć udziału w finale Turnieju Warszawskiego, jest zobowiązana poinformować o tym Organizatora przed rozpoczęciem finału. Organizator może w takim przypadku zaprosić do udziału kolejną Drużynę zgodnie z zasadami określonymi w pkt 8.7.

8.11. Szczegółowy harmonogram finału Turnieju Warszawskiego, w tym godziny rozpoczęcia poszczególnych Tur, zostanie ustalony przez Organizatora i przekazany zakwalifikowanym Drużynom.

8.12. W finale Turnieju Warszawskiego godziny tur przydziela drużynom organizator. Uczestnicy zostaną poinformowani o godzinie startu mailowo, na max 4 dni przed finałem.

8.13. W finale Turnieju Warszawskiego układanka będzie posiadała 500 elementów, a czas na ułożenie zostanie wydłużony do 1 godziny 15 minut.

8.14. Pozostałe zasady dotyczące zgłoszeń, składu Drużyn, przebiegu rywalizacji, klasyfikacji, dyskwalifikacji, nagród oraz zasad bezpieczeństwa stosuje się odpowiednio do Turnieju Warszawskiego, o ile niniejszy paragraf nie stanowi inaczej.

9. RODO

9.1. Dane osobowe Uczestników Akcji są przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. („RODO”) oraz obowiązującymi przepisami prawa dotyczącymi ochrony danych osobowych.

9.2. W związku z organizacją i przeprowadzeniem Akcji dane osobowe Uczestników mogą być przetwarzane przez następujące podmioty, w zakresie odpowiadającym realizowanym przez nie zadaniom:

a) Singularity Marta Kaczmarz, z siedzibą przy ul. Konstantynowskiej 7, 95-200 Pabianice – jako Organizator Akcji, w szczególności w celu przyjmowania i obsługi zgłoszeń, organizacji i przeprowadzenia Akcji, kontaktu z Uczestnikami, weryfikacji prawa do udziału, wyłonienia zwycięzców, wydania nagród, realizacji obowiązków podatkowych oraz rozpatrywania reklamacji;

b) Trefl S.A. – w zakresie związanym z obsługą zgłoszeń, systemem/formularzem rejestracyjnym, organizacją Akcji oraz innymi celami wynikającymi z udziału w Akcji, zgodnie z zakresem i podstawą prawną określoną przez Trefl S.A.;

c) G-City - właściwy podmiot zarządzający lub będący administratorem Centrum – w zakresie związanym z organizacją wydarzenia na terenie Centrum, zapewnieniem jego bezpieczeństwa, obsługą wydarzenia oraz realizacją prawnie uzasadnionych interesów związanych z funkcjonowaniem Centrum.

9.3. Poszczególne podmioty wskazane w pkt 10.2 przetwarzają dane osobowe jako współadministratorzy danych w zakresie celów i środków przetwarzania, za które odpowiadają, chyba że na podstawie odrębnych uzgodnień lub obowiązujących przepisów pełnią rolę współadministratorów albo podmiotu przetwarzającego. Szczegółowe informacje dotyczące zasad przetwarzania danych przez poszczególne podmioty są dostępne w ich właściwych politykach prywatności.

9.4. Dane osobowe Uczestników mogą być przetwarzane w szczególności w celu:

- a) przyjęcia i obsługi zgłoszenia do Akcji;
- b) organizacji i przeprowadzenia Akcji;
- c) kontaktowania się z Uczestnikami w sprawach związanych z Akcją;
- d) weryfikacji spełnienia warunków udziału;
- e) prowadzenia dokumentacji związanej z przebiegiem Akcji;
- f) ogłoszenia wyników Akcji, w zakresie dopuszczalnym przez obowiązujące przepisy prawa;
- g) wydania i wypłaty nagród;
- h) wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa, w szczególności prawa podatkowego i rachunkowego;
- i) rozpatrywania reklamacji i dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami.

9.5. Podanie danych osobowych wymaganych do zgłoszenia udziału w Akcji jest dobrowolne, jednak ich podanie jest niezbędne do dokonania zgłoszenia, jego obsługi oraz udziału w Akcji. Podanie danych niezbędnych do wypłaty nagrody jest warunkiem jej przekazania; jeżeli dane te są wymagane do dokonania wypłaty lub wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa.

9.6. W przypadku Uczestników, którzy uzyskali prawo do nagrody, Organizator może przetwarzać dodatkowe dane osobowe niezbędne do prawidłowego przekazania nagrody oraz wykonania obowiązków podatkowych, w szczególności dane identyfikacyjne, adresowe, podatkowe oraz numer rachunku bankowego.

9.7. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Akcji, obsługi zgłoszeń i reklamacji, a następnie przez okres wymagany przepisami prawa lub niezbędny do ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami.

9.8. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty świadczące na rzecz Organizatora lub pozostałych administratorów usługi niezbędne do organizacji Akcji, w szczególności podmioty obsługujące system zgłoszeń, usługi informatyczne, księgowe, bankowe, prawne, organizacyjne i techniczne, wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji określonych celów.

9.9. Uczestnikom przysługuje, w zakresie przewidzianym przez RODO i obowiązujące przepisy prawa, prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych, jeżeli podstawą przetwarzania jest prawnie uzasadniony interes administratora.

9.10. Uczestnikowi przysługuje również prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeżeli uzna, że jego dane osobowe są przetwarzane z naruszeniem obowiązujących przepisów o ochronie danych osobowych.

9.11. Szczegółowe informacje dotyczące administratorów danych, podstaw prawnych przetwarzania, okresu przechowywania danych, praw osób, których dane dotyczą, oraz danych kontaktowych właściwych administratorów lub inspektorów ochrony danych znajdują się w odpowiednich politykach prywatności podmiotów wskazanych w pkt 10.2.

10. Dyskwalifikacja

10.1. Organizator ma prawo wykluczyć Drużynę lub Uczestnika z Akcji w przypadku:

- a) naruszenia niniejszego Regulaminu,
- b) podania nieprawdziwych danych w Formularzu zgłoszeniowym,
- c) korzystania z niedozwolonej pomocy lub materiałów,
- d) ingerowania w sprzęt lub materiały konkursowe w sposób niezgodny z ich przeznaczeniem,
- e) niesportowego lub agresywnego zachowania,
- f) niewykonywania poleceń Organizatora związanych z bezpieczeństwem lub prawidłowym przebiegiem Akcji.

10.2. Dyskwalifikacja może nastąpić w trakcie Tury lub po jej zakończeniu, również w

przypadku stwierdzenia naruszenia zasad po ogłoszeniu wyniku.

10.3. W przypadku dyskwalifikacji wynik Drużyny zostaje usunięty z klasyfikacji końcowej.

10.4. Decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Organizator. Uczestnik ma prawo do złożenia reklamacji na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.

11. Zasady postępowania reklamacyjnego

11.1. Wszelkie reklamacje dotyczące akcji uczestnicy mogą zgłaszać przez cały czas jej okres trwania na piśmie, na adres biura organizatora.

Singularity Marta Kaczmarz
ul. Konstantynowska 7
95-200 Pabianice

O zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji decyduje data jej otrzymania przez organizatora, nie późniejsza niż 21 dni od daty wzięcia udziału w akcji.

11.2. Każda reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko oraz adres uczestnika akcji, datę i miejsce zdarzenia, którego dotyczy roszczenie oraz treść roszczenia.

11.3. Reklamacje rozpatruje organizator. Rozpatrzeniu podlegają wyłącznie reklamacje zgłoszone w formie pisemnej.

11.4. Postępowanie reklamacyjne trwa 14 dni roboczych. Zawiadomienie o wyniku reklamacji zostanie przesłane uczestnikowi konkursu pocztą (listem poleconym). O zachowaniu terminu dwóch tygodni decyduje data nadania przesyłki przez organizatora (data stempla pocztowego).

11.5. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne.

12. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

12.1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa obowiązujących na terenie Centrum oraz poleceń Organizatora i obsługi wydarzenia.

12.2. Uczestnik odpowiada za szkody wyrządzone przez siebie w związku z umyślnym lub zawinionym naruszeniem obowiązujących zasad, na zasadach określonych przepisami prawa.

12.3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez nadzoru w miejscu Akcji.

12.4. Organizator może odmówić udziału w Akcji osobie, której zachowanie stwarza

zagrożenie dla niej samej, innych uczestników, obsługi lub mienia.

12.5. W przypadku wystąpienia zdarzeń niezależnych od Organizatora, w szczególności awarii, zagrożenia bezpieczeństwa, decyzji administracyjnych, zdarzeń losowych lub innych okoliczności uniemożliwiających przeprowadzenie Akcji zgodnie z Regulaminem, Organizator może przerwać, odwołać lub zmienić termin Akcji.

13. Postanowienia końcowe

13.1. Regulamin akcji jest jawny i powszechnie dostępny w punkcie obsługi turnieju oraz na stronie do zapisów.

13.2. Uczestnik, przystępując do Akcji, potwierdza zapoznanie się z Regulaminem i zobowiązuje się do jego przestrzegania.

13.3. Regulamin jest dostępny:

a) na stronie internetowej turnieju - <https://puzzleleague.trefl.com/>,

b) w miejscu organizacji turnieju, w zakresie określonym przez Organizatora.

13.4. Organizator dołoży wszelkich starań, aby Akcja przebiegała w sposób sprawny, bezpieczny i zgodny z zasadami uczciwej rywalizacji.

13.5. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego (t. j. Dz.U.2017 poz. 459 ze zm.).

13.6. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji.

Załączniki:

1. Wzór oświadczenia zgody rodzica /opiekuna prawnego

**ZGODA RODZICA / OPIEKUNA PRAWNEGO
NA UDZIAŁ OSOBY MAŁOLETNIEJ W TURNIEJU „PUZZLE LEAGUE”**

1. Dane uczestnika – osoby małoletniej

Imię i nazwisko dziecka: _____

Data urodzenia: _____

2. Dane rodzica / opiekuna prawnego

Imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego: _____

Telefon kontaktowy: _____

Adres e-mail: _____

3. Zgoda na udział w turnieju

Niniejszym wyrażam zgodę na udział mojego dziecka / osoby małoletniej pozostającej pod moją opieką prawną w turnieju „Puzzle League”, organizowanym w ramach wydarzenia:

w dniu: _____

Jednocześnie oświadczam, że zapoznałem/am się z zasadami udziału w turnieju i akceptuję je.

4. Zgoda na wykonywanie i wykorzystanie wizerunku

Podczas wydarzenia będzie wykonywana dokumentacja fotograficzna oraz nagrania wideo. Przebywanie na terenie strefy „Puzzle League” jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na wykonywanie zdjęć oraz nagrywanie materiałów foto-audiowizualnych, na których może zostać utrwalony wizerunek dziecka podczas udziału w turnieju, a także na ich wykorzystanie w celach związanych z dokumentowaniem i promocją wydarzenia. Dokumentacja może być wykonywana w szczególności w strefie turniejowej oraz w innych przestrzeniach związanych z organizacją wydarzenia.

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie i publikację wizerunku mojego dziecka utrwalonego podczas wydarzenia, w celach informacyjnych, promocyjnych, dokumentacyjnych i marketingowych związanych z turniejem, wydarzeniem oraz organizatorem, w szczególności w:

- materiałach publikowanych w internecie,
- mediach społecznościowych Organizatora i Centrum ,
- na stronach internetowych Organizatora i Centrum
- materiałach promocyjnych i informacyjnych,
- materiałach prasowych i relacjach z wydarzenia,
- materiałach wideo i fotograficznych dotyczących wydarzenia.

Zgoda obejmuje również wykorzystanie wizerunku w materiałach, w których moje dziecko może występować jako uczestnik wydarzenia wraz z innymi osobami.

Przyjmuję do wiadomości, że zdjęcia i materiały wideo mogą być wykonywane w strefie turniejowej podczas trwania wydarzenia.

5. Dane osobowe

Oświadczam, że zostałem/am poinformowany/a o zasadach przetwarzania danych osobowych uczestnika oraz moich danych jako rodzica/opiekuna prawnego, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności z przepisami RODO.

Potwierdzam, że podane przeze mnie dane są prawdziwe i aktualne.

7. Oświadczenie końcowe

Potwierdzam, że jestem rodzicem / opiekunem prawnym wskazanego powyżej dziecka i jestem uprawniony/a do wyrażenia niniejszej zgody.

- ☐ Wyrażam zgodę na udział dziecka w turnieju „Puzzle League”.*
- ☐ Wyrażam zgodę na wykonywanie zdjęć i nagrywanie materiałów video z udziałem dziecka.*
- ☐ Wyrażam zgodę na wykorzystanie i publikację wizerunku dziecka w zakresie opisanym powyżej.*

*zgoda obowiązkowa

Miejscowość i data: _____

Czytelny podpis rodzica / opiekuna prawnego:
