Mass Escape - Strefa Ewakuacji

REGULAMIN IMPREZY

§ 1. Postanowienia ogólne i definicje

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w wydarzeniu „Mass Escape - Strefa Ewakuacji", organizowanym w Centrum Handlowo-Rozrywkowym Pasaż Grunwaldzki we Wrocławiu.
2. Wydarzenie jest imprezą masową artystyczno-rozrywkową w rozumieniu ustawy z dnia 20 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych. W związku z tym Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania przepisów tej ustawy, niniejszego Regulaminu, regulaminu Obiektu oraz poleceń Organizatorów, służb porządkowych, służb informacyjnych, obsługi Obiektu i właściwych służb.
3. Na potrzeby Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:
    a. „Wydarzenie" - całość czynności organizacyjnych związanych z udziałem Uczestników, od rozpoczęcia rejestracji w dniu 24 października 2026 r. o godz. 23:00 do opuszczenia Obiektu po zakończeniu Gry;
    b. „Gra" - właściwa rozgrywka interaktywna prowadzona w nocy z 24 na 25 października 2026 r., rozpoczynana przez drużyny w oknie wejścia określonym w § 4 i kończąca się zgodnie z zasadami określonymi w § 7;
    c. „Dzień Wydarzenia" - 24 października 2026 r.; datę tę stosuje się m.in. do ustalenia wymaganego wieku Uczestnika oraz terminów rezygnacji;
    d. „Obiekt" - Centrum Handlowo-Rozrywkowe Pasaż Grunwaldzki przy placu Grunwaldzkim 22, 50-363 Wrocław;
    e. „Strefa Gry" - wyznaczone przez Organizatorów części Obiektu, w których odbywa się Gra; mapa lub oznaczenie Strefy Gry zostaną udostępnione w Panelu Gracza.
    f. „Bilet" - dokument w formie elektronicznej potwierdzający uprawnienie wskazanego Uczestnika do udziału w Wydarzeniu;
    g. „Opaska" - nieprzenoszalny identyfikator wydawany po prawidłowej rejestracji, potwierdzający dopuszczenie Uczestnika do Strefy Gry;
    h. „Panel Gracza" - system internetowy służący w szczególności do uzupełniania danych Uczestników, obsługi drużyny, zgód i informacji organizacyjnych związanych z Grą;
    i. „Zamawiający" - pełnoletnia osoba dokonująca zakupu jednego lub większej liczby Biletów, we własnym imieniu albo na rzecz innych Uczestników;
    j. „Kapitan" - pełnoletni członek drużyny wskazany jako osoba reprezentująca drużynę w sprawach organizacyjnych.
4. Gra odbywa się wyłącznie w Strefie Gry. Wchodzenie do innych przestrzeni Obiektu jest zabronione zgodnie z § 8 ust. 3 lit. a.
5. Organizatorami Wydarzenia są:
    a. Alicja Szapował, prowadząca działalność gospodarczą pod firmą AJS Alicja Szapował, z adresem: ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica, NIP: 6941647174, REGON: 524313934;
    b. Radosław Owczarczyk, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Agencja SPURO Radosław Owczarczyk, z adresem: ul. Awicenny 32/35, 54-619 Wrocław, NIP: 8871764845, REGON: 022507414.
6. Podmioty wskazane w ust. 4 są dalej łącznie zwane „Organizatorami", a każdy z nich z osobna „Organizatorem". Organizatorzy wspólnie odpowiadają za przygotowanie i przeprowadzenie Wydarzenia w zakresie określonym Regulaminem.
7. Kontakt z Organizatorami: e-mail: biuro@massescape.pl, Strona internetowa Wydarzenia: https://massescape.pl/.

8. Wydarzenie odbędzie się w nocy z 24 na 25 października 2026 r., zgodnie z godzinami określonymi w Regulaminie oraz komunikatach organizacyjnych przekazanych Uczestnikom.
9. Uczestnik jest zobowiązany również do przestrzegania regulaminu Obiektu w zakresie, w jakim ma on zastosowanie podczas Wydarzenia. Regulamin Obiektu jest dostępny w Pasażu Grunwaldzkim oraz na stronie zarządcy Obiektu w zakładce „Regulaminy": https://pasazgrunwaldzki.pl/regulaminy/.
10. W przypadku sprzeczności między zasadami Gry a bezwzględnie obowiązującymi zasadami bezpieczeństwa Obiektu, poleceniami służb lub procedurami ewakuacyjnymi pierwszeństwo mają zasady bezpieczeństwa Obiektu i polecenia właściwych służb.
11. W nocy z 24 na 25 października 2026 r., w trakcie Wydarzenia, następuje zmiana czasu z letniego na zimowy. O godz. 03:00 czasu letniego (CEST) następuje cofnięcie zegarów na godz. 02:00 czasu środkowoeuropejskiego (CET). Gra odbywa się w przedziale od godz. 00:00 czasu letniego (CEST) do godz. 04:00 czasu zimowego (CET). Oznacza to, że ze względu na zmianę czasu przedział ten obejmuje łącznie 5 godzin rzeczywistego czasu. Godziny rejestracji oraz wejścia do Strefy Gry przypadające przed zmianą czasu są wyrażone w czasie letnim (CEST). Godzina zakończenia Gry – 04:00 – oraz godzina obowiązkowego opuszczenia Obiektu i zamknięcia szatni – 04:30 – są wyrażone w czasie zimowym (CET), tj. według wskazań zegara po zmianie czasu. System Gry korzysta z czasu serwerowego uwzględniającego zmianę czasu. Zmiana wskazań czasu na urządzeniu Uczestnika nie wpływa na działanie systemu, pomiar czasu ani przebieg rozgrywki. W razie rozbieżności wiążący jest czas zarejestrowany przez system Gry oraz komunikaty obsługi Wydarzenia.

§ 2. Uczestnicy i drużyny

1. W Grze uczestniczą drużyny liczące od 2 do 6 osób.
2. Każda drużyna wskazuje Kapitana. Kapitan musi mieć ukończone 18 lat najpóźniej w Dniu Wydarzenia.
3. Osoba, która nie posiada własnej drużyny, może kupić Bilet indywidualny.
4. Uczestnicy posiadający Bilety indywidualne zostaną przydzieleni przez Organizatorów do drużyn przed Wydarzeniem. Informacja o przydziale zostanie przekazana najpóźniej do dnia 23 października 2026 r. na adres e-mail podany przy zakupie lub w Panelu Gracza.
5. Jeżeli liczba osób posiadających Bilety indywidualne nie pozwoli na utworzenie drużyny liczącej co najmniej 2 osoby, Uczestnik może zostać przydzielony do istniejącej drużyny za zgodą jej Kapitana, pod warunkiem że po przydzieleniu drużyna nie będzie liczyła więcej niż 6 osób. Jeżeli przydzielenie nie będzie możliwe, AJS Alicja Szapował, jako Sprzedawca Biletu, zwróci Uczestnikowi cenę Biletu w terminie 14 dni od dnia poinformowania Uczestnika o braku możliwości przydzielenia, przy użyciu takiego samego sposobu płatności, jakiego użyto przy zakupie.
6. W Grze mogą uczestniczyć osoby, które najpóźniej w Dniu Wydarzenia ukończyły 16 lat.
7. Uczestnik, który w Dniu Wydarzenia nie ukończył 18 lat, może wziąć udział wyłącznie po dostarczeniu prawidłowo wypełnionej zgody rodzica albo opiekuna prawnego według wzoru stanowiącego Załącznik nr 2.
8. Zgoda, o której mowa w ust. 7, musi zostać przesłana za pośrednictwem Panelu Gracza lub w inny sposób wskazany przez Organizatorów i zaakceptowana najpóźniej do dnia 22 października 2026 r. do godz. 23:00.
9. Bez prawidłowo złożonej i zaakceptowanej zgody osoba niepełnoletnia nie zostanie dopuszczona do udziału w Grze.

10. W każdej drużynie musi znajdować się co najmniej jeden pełnoletni Uczestnik przez cały czas udziału drużyny w Grze.Jeżeli jedyny pełnoletni Uczestnik opuści drużynę lub zakończy udział w Grze, udział pozostałych niepełnoletnich członków drużyny kończy się w tym samym momencie; stosuje się § 10.
11. Obecność osoby pełnoletniej w drużynie ma charakter organizacyjny i nie oznacza, że osoba ta staje się przedstawicielem ustawowym lub opiekunem prawnym pozostałych niepełnoletnich Uczestników.
12. Gra jest prowadzona w języku polskim. Zagadki, instrukcje i materiały niezbędne do udziału są przygotowane w języku polskim.

§ 3. Dostępność i warunki uczestnictwa

1. Gra nie obejmuje zamykania ani unieruchamiania Uczestników.
2. Uczestnik może w dowolnym momencie zakończyć udział w Grze i opuścić Obiekt.
3. Opuszczenie Obiektu w trakcie Gry, również w celu czasowego wyjścia na zewnątrz, oznacza zakończenie udziału danego Uczestnika w Grze. Ponowne dołączenie do rozgrywki nie jest możliwe, chyba że Organizatorzy postanowią inaczej ze względu na bezpieczeństwo lub szczególną sytuację organizacyjną.
4. Gra jest dostępna dla osób poruszających się na wózkach. Przemieszczanie się pomiędzy poziomami Obiektu może wymagać korzystania z wind, dlatego dostępność pełnej trasy jest uzależniona od ich sprawnego działania.
5. Osoba mająca szczególne potrzeby związane z dostępnością może przed zakupem Biletu lub przed Wydarzeniem skontaktować się z Organizatorami w celu ustalenia możliwych udogodnień.
6. Uczestnik nie ma obowiązku przekazywania Organizatorom informacji o stanie zdrowia, chyba że dobrowolnie uzna to za potrzebne do zapewnienia mu odpowiednich warunków udziału.
7. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że podczas Gry oświetlenie w Obiekcie może być częściowo lub całkowicie przygaszone, a w niektórych momentach mogą występować zmiany natężenia światła. Elementem scenariusza mogą być również odgłosy wydawane przez aktorów, w tym odgłosy imitujące zombie. Elementy te mają charakter fabularny i służą budowaniu atmosfery Wydarzenia.
8. Osoby z epilepsją, w szczególności epilepsją fotowrażliwą, a także osoby szczególnie wrażliwe na zmiany oświetlenia lub intensywne bodźce dźwiękowe powinny uwzględnić te okoliczności przed podjęciem decyzji o udziale w Grze.
9. Gra może wymagać kilkugodzinnego chodzenia po Obiekcie, przemieszczania się pomiędzy poziomami oraz korzystania ze schodów. Schody ruchome mogą być podczas Wydarzenia wyłączone. Uczestnik powinien uwzględnić charakter tej aktywności przy ocenie swoich możliwości udziału.

§ 4. Rejestracja, Bilet i wejście na Wydarzenie

1. Rejestracja Uczestników odbywa się w Dniu Wydarzenia, przed rozpoczęciem Gry, w godzinach 23:00–23:40.
2. Podczas rejestracji Organizatorzy lub osoby działające w ich imieniu:
    a. skanują Bilet;
    b. weryfikują tożsamość Uczestnika na podstawie okazanego dokumentu;
    c. w przypadku osoby niepełnoletniej weryfikują spełnienie warunku dotyczącego zgody rodzica lub opiekuna prawnego;
    d. wydają Uczestnikowi Opaskę.
3. Dane widoczne na dokumencie tożsamości są wykorzystywane wyłącznie do weryfikacji tożsamości i co do zasady nie są kopiowane ani utrwalane przez Organizatorów, chyba że obowiązek ich utrwalenia wynika z przepisów prawa lub odrębnej, właściwej podstawy prawnej.

4. Uczestnik jest zobowiązany posiadać ważny Bilet oraz dokument tożsamości ze zdjęciem. Organizatorzy akceptują dokumenty dostępne w aplikacji mObywatel, jeżeli mogą one zgodnie z prawem służyć do potwierdzenia tożsamości.
5. Warunkiem wydania Opaski jest zapoznanie się przez Uczestnika z Regulaminem i potwierdzenie jego akceptacji w Panelu Gracza, a podczas rejestracji - potwierdzenie aktualności tego oświadczenia. W przypadku osoby niepełnoletniej wymagana jest również zgoda, o której mowa w § 2 ust. 7.
6. Opaska jest przypisana do konkretnego Uczestnika, nie może być przekazywana innej osobie i musi być noszona przez cały czas Wydarzenia w sposób umożliwiający jej weryfikację przez obsługę.
7. Celowe zdjęcie, przekazanie lub uszkodzenie Opaski może skutkować utratą prawa wstępu albo wykluczeniem z Gry. W przypadku przypadkowego uszkodzenia Opaski Uczestnik powinien niezwłocznie zgłosić się do obsługi; po weryfikacji tożsamości Organizatorzy mogą wydać Opaskę zastępczą.
8. Wejście Uczestników posiadających Opaski do Strefy Gry jest możliwe wyłącznie w godzinach 00:01–00:30.
9. Rejestracja Uczestników jest możliwa wyłącznie do godz. 23:40. Po tej godzinie nie będzie możliwości dokonania rejestracji ani uzyskania Opaski. Po godz. 00:30 nie będzie możliwości wejścia do Strefy Gry ani dołączenia do trwającej rozgrywki.
10. Wejście na Wydarzenie znajduje się przy głównym wejściu do Pasażu Grunwaldzkiego od strony placu Grunwaldzkiego, w pobliżu ronda Ronalda Reagana, chyba że Organizatorzy poinformują Uczestników o zmianie lokalizacji z ważnych przyczyn.
11. Jeżeli Uczestnik nie stawi się w wymaganym terminie z przyczyn leżących po jego stronie i z tego powodu nie zostanie dopuszczony do Gry, nie przysługuje mu zwrot ceny Biletu, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
12. Jeżeli z powodu nieobecności członka drużyny pozostały skład przestaje spełniać warunki minimalnej liczebności lub obecności osoby pełnoletniej, Organizatorzy mogą - w miarę dostępności miejsc i możliwości organizacyjnych - zaproponować przydzielenie pozostałych Uczestników do innej drużyny. Brak możliwości takiego przydzielenia z przyczyn nieleżących po stronie Organizatorów nie stanowi podstawy do zwrotu ceny Biletu.

§ 5. Wyposażenie Uczestnika i wymagania techniczne

1. Każda drużyna musi posiadać co najmniej jedno sprawne urządzenie mobilne ze stałym dostępem do internetu oraz aktualną przeglądarką internetową umożliwiającą korzystanie z Panelu Gracza i systemu Gry.
2. Każda drużyna powinna posiadać co najmniej jeden długopis potrzebny do realizacji zadań.
3. Zalecane jest zabranie dodatkowego źródła zasilania, np. power banku.
4. Koszty transmisji danych wykorzystywanej przez prywatne urządzenie ponosi Uczestnik. Organizatorzy nie gwarantują dostępu do bezpłatnej sieci Wi-Fi ani możliwości ładowania prywatnych urządzeń podczas Gry, chyba że wyraźnie poinformują inaczej.
5. Elementy potrzebne do realizacji scenariusza, które nie zostały wskazane jako wyposażenie Uczestnika, zapewniają Organizatorzy. Uczestnik jest zobowiązany zwrócić elementy wydane przez Organizatorów, jeżeli zostaną oznaczone jako zwrotne lub obsługa zażąda ich zwrotu po zakończeniu Gry.
6. Uczestnikom zaleca się wygodne ubranie i obuwie odpowiednie do kilkugodzinnego poruszania się po przestrzeni galerii.

§ 6. Szatnia i rzeczy osobiste

1. Podczas Wydarzenia dostępna będzie płatna szatnia przeznaczona wyłącznie do pozostawiania odzieży wierzchniej, działająca na zasadach określonych w Załączniku nr 5. Wysokość opłaty i sposób jej uiszczenia określa Załącznik nr 5.
2. Zabrania się pozostawiania w szatni plecaków, toreb, urządzeń elektronicznych, pieniędzy, biżuterii, dokumentów oraz innych przedmiotów wartościowych.
3. Uczestnik jest zobowiązany do przechowywania przedmiotów wartościowych przy sobie przez cały czas trwania Wydarzenia.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za przedmioty pozostawione poza szatnią, zagubione lub pozostawione bez nadzoru przez Uczestników, z zastrzeżeniem odpowiedzialności wynikającej z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
5. Organizatorzy nie prowadzą odrębnego punktu rzeczy znalezionych. Zasady postępowania z odzieżą nieodebraną z szatni do chwili jej zamknięcia określa Załącznik nr 5; rzeczy takie mogą zostać przekazane zarządcy Obiektu zgodnie z obowiązującą procedurą.

§ 7. Zasady przebiegu, czas Gry, wyniki i aktorzy

1. Każda drużyna realizuje scenariusz samodzielnie. Gra danej drużyny rozpoczyna się w chwili aktywacji rozgrywki zarejestrowanej przez system Gry, po wejściu drużyny do Strefy Gry.
2. W nocy z 24 na 25 października 2026 r. następuje zmiana czasu z letniego na zimowy: o godz. 03:00 czasu letniego (CEST) zegary zostają cofnięte na godz. 02:00 czasu środkowoeuropejskiego (CET). Czas drużyny jest mierzony przez system w sposób ciągły, według rzeczywistego czasu, niezależnie od zmiany wskazań zegara.
3. Maksymalny czas Gry jednej drużyny wynosi 4 godziny rzeczywistego czasu, liczone od chwili aktywacji rozgrywki przez system. Niezależnie od momentu rozpoczęcia wszystkie rozgrywki kończą się najpóźniej o godz. 04:00 czasu środkowoeuropejskiego (CET), czyli po zmianie czasu. Gra danej drużyny kończy się z chwilą, gdy jako pierwsze nastąpi: upływ 4 godzin rzeczywistego czasu od aktywacji albo godz. 04:00 CET.
4. Za moment ukończenia Gry przez drużynę uznaje się moment zarejestrowania przez system wykonania czynności kończącej wskazanej w Panelu Gracza albo moment zakończenia Gry przez Organizatorów zgodnie z Regulaminem.
5. Uczestnicy są zobowiązani po zakończeniu swojej Gry niezwłocznie opuścić Strefę Gry oraz zastosować się do poleceń obsługi dotyczących dalszego opuszczenia Obiektu. Uczestnicy są zobowiązani opuścić Obiekt najpóźniej do godz. 04:30 czasu środkowoeuropejskiego (CET). Do tej godziny czynna jest szatnia.
6. Zabronione jest przekazywanie innym drużynom rozwiązań zadań, odpowiedzi, kodów, lokalizacji elementów scenariusza lub innych informacji mogących wpływać na wynik Gry. Naruszenie zakazu może skutkować wykluczeniem Uczestnika lub całej drużyny na zasadach określonych w § 11.
7. Uczestnicy mogą korzystać z systemu podpowiedzi przewidzianego przez Organizatorów. Liczba podpowiedzi jest nieograniczona, jednak skorzystanie z podpowiedzi, pobranie gotowego rozwiązania albo sprawdzenie lokalizacji elementu zagadki może wpływać na końcowy wynik drużyny poprzez naliczenie ujemnych punktów.
8. Na końcowy wynik drużyny wpływają w szczególności czas ukończenia Gry, liczba rozwiązanych zagadek głównych i dodatkowych oraz liczba wykorzystanych podpowiedzi, pobranych gotowych rozwiązań i sprawdzeń lokalizacji elementów zagadek.
9. Elementem scenariusza są aktorzy prowadzący inscenizowane interakcje z Uczestnikami. Aktorzy nie udzielają odpowiedzi na zagadki ani podpowiedzi dotyczących ich rozwiązania.
10. Aktorzy nie nawiązują kontaktu fizycznego z Uczestnikami. Uczestnikom zabrania się naruszania nietykalności aktorów.

11. Jeżeli aktor lub członek obsługi przerwie rolę fabularną i wyda polecenie dotyczące bezpieczeństwa, organizacji lub przerwania Gry, Uczestnik jest zobowiązany zastosować się do tego polecenia. Polecenia bezpieczeństwa mają pierwszeństwo przed scenariuszem.
12. Wyniki Gry są ogłaszane w Panelu Gracza najpóźniej w terminie 3 dni od zakończenia Wydarzenia.
13. W przypadku równej liczby punktów o wyższym miejscu decyduje mniejsza liczba wykorzystanych podpowiedzi, a następnie krótszy czas ukończenia Gry.

§ 8. Zakazy i zasady fair play

1. Zabrania się wnoszenia na Wydarzenie i posiadania podczas Wydarzenia broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych, z zastrzeżeniem przypadków wyraźnie dopuszczonych przez obowiązujące przepisy prawa i Organizatorów.

2. W związku z organizacją Wydarzenia jako imprezy masowej, przy wejściu na teren Wydarzenia oraz w czasie jego trwania Uczestnicy mogą podlegać czynnościom kontrolnym wykonywanym przez służby porządkowe i służby informacyjne na zasadach określonych w ustawie z dnia 20 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych oraz przepisach wykonawczych wydanych na jej podstawie.

3. W ramach czynności, o których mowa w ust. 2, służby porządkowe i służby informacyjne są uprawnione w szczególności do sprawdzania uprawnień Uczestnika do udziału w Wydarzeniu, legitymowania go w celu ustalenia tożsamości oraz, w przypadku podejrzenia, że Uczestnik wnosi lub posiada przedmioty lub substancje, których wnoszenie lub posiadanie jest zabronione, do przeglądania zawartości jego bagażu i odzieży, zgodnie z art. 20 ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych.

4. Odmowa poddania się czynnościom, o których mowa w art. 20 ust. 1 pkt 1–3 ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych, stanowi podstawę do odmowy wstępu na Wydarzenie. Służby porządkowe odmawiają wstępu również osobie posiadającej przedmioty lub substancje, o których mowa w ust. 1, a także osobie znajdującej się pod widocznym wpływem alkoholu, środków odurzających, psychotropowych lub innych podobnie działających środków, na zasadach określonych w ustawie.

5. W czasie Wydarzenia zabrania się w szczególności:
    a. wchodzenia poza Strefę Gry lub do miejsc oznaczonych jako niedostępne;
    b. forsowania drzwi, zabezpieczeń, zamków lub innych elementów Obiektu;
    c. niszczenia, usuwania, przemieszczania lub zasłaniania elementów scenariusza, jeżeli instrukcja Gry nie stanowi inaczej;
    d. ingerowania w wyposażenie Obiektu;
    e. biegania po Strefie Gry, chyba że Organizatorzy wyraźnie dopuścili takie zachowanie w konkretnym zadaniu i jest ono bezpieczne;
    f. wchodzenia na wyłączone schody ruchome, siadania na balustradach, przechylania się przez balustrady lub podejmowania innych zachowań stwarzających ryzyko upadku;
    g. otwierania drzwi ewakuacyjnych lub uruchamiania urządzeń bezpieczeństwa bez rzeczywistej potrzeby wynikającej z zagrożenia lub polecenia obsługi;
    h. palenia tytoniu, używania e-papierosów i podobnych urządzeń w Strefie Gry; opuszczenie Obiektu w celu palenia oznacza zakończenie udziału zgodnie z § 3 ust. 3;

i. przekazywania Opaski innej osobie lub podejmowania próby wejścia na podstawie Opaski należącej do innego Uczestnika;
j. wykorzystywania błędów, luk lub niezamierzonych funkcji systemu Gry w celu uzyskania przewagi; wykryty błąd należy zgłosić obsłudze;
k. utrudniania udziału innym Uczestnikom;
l. agresji, gróźb, przemocy, nękania, naruszania nietykalności lub podejmowania niechcianego kontaktu fizycznego wobec innych Uczestników, aktorów lub obsługi;
m. celowego obchodzenia zasad punktacji, zdobywania rozwiązań w sposób sprzeczny z zasadami fair play lub niedozwolonej współpracy pomiędzy drużynami.

6. Strefa Gry jest określona w Panelu Gracza. Wszystkie przestrzenie niewskazane jako Strefa Gry są wyłączone z rozgrywki, niezależnie od dodatkowego oznakowania w Obiekcie. Strefy wyłączone z Gry mogą być dodatkowo oznaczone symbolem określonym w Załączniku nr 1 do Regulaminu – „Oznaczenie stref wyłączonych". Uczestnikom zabrania się wchodzenia do tych przestrzeni w celu realizacji zadań.

§ 9. Bezpieczeństwo i sytuacje awaryjne

1. Bezpieczeństwo Uczestników ma pierwszeństwo przed realizacją scenariusza, wynikiem oraz czasem Gry.
2. Uczestnik jest zobowiązany stosować się do poleceń Organizatorów, oznaczonej obsługi Wydarzenia, obsługi Obiektu, służb ochrony oraz służb ratunkowych.
3. Obsługa odpowiedzialna za bezpieczeństwo i organizację Wydarzenia będzie oznaczona w sposób umożliwiający odróżnienie jej od aktorów. Sposób oznaczenia zostanie przedstawiony Uczestnikom przed rozpoczęciem gry.
4. Efekty fabularne Gry nie mogą naśladować sygnału alarmu pożarowego ani komunikatów Dźwiękowego Systemu Ostrzegawczego (DSO) Obiektu w sposób mogący wprowadzić Uczestników w błąd co do wystąpienia rzeczywistego zagrożenia.
5. W przypadku ogłoszenia alarmu, komunikatu DSO, ewakuacji lub wystąpienia innego zagrożenia Uczestnicy są zobowiązani natychmiast przerwać wykonywanie zadań i postępować zgodnie z komunikatami oraz poleceniami obsługi i służb.
6. Elementów alarmowych, przeciwpożarowych, drzwi ewakuacyjnych ani oznaczeń bezpieczeństwa nie należy traktować jako elementów zagadek, chyba że Organizatorzy jednoznacznie oznaczą przygotowaną atrapę niewchodzącą w skład systemu bezpieczeństwa Obiektu.
7. O zauważonym zagrożeniu, wypadku lub urazie Uczestnik powinien niezwłocznie poinformować obsługę Wydarzenia. W sytuacji bezpośredniego zagrożenia życia lub zdrowia należy wezwać pomoc, w tym w razie potrzeby pod numerem 112.
8. Punkt pierwszej pomocy dla Uczestników znajduje się przy wejściu głównym do Pasażu Grunwaldzkiego.
9. Wypadek lub zdarzenie mogące stanowić podstawę zgłoszenia z ubezpieczenia NNW należy zgłosić obsłudze możliwie niezwłocznie. Organizatorzy lub osoby działające w ich imieniu mogą sporządzić protokół zdarzenia i zabezpieczyć informacje niezbędne do zgłoszenia szkody, zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

§ 10. Uczestnicy niepełnoletni - sytuacje szczególne

1. W przypadku konieczności wykluczenia z Gry Uczestnika niepełnoletniego albo przerwania przez niego udziału z przyczyn bezpieczeństwa Organizatorzy podejmą próbę niezwłocznego kontaktu z rodzicem lub opiekunem prawnym wskazanym w zgodzie.
2. Do czasu ustalenia dalszego sposobu postępowania Uczestnik niepełnoletni może zostać skierowany do wyznaczonego miejsca pod nadzorem obsługi. Jeżeli jest to bezpieczne i zgodne

z treścią zgody rodzica lub opiekuna, może również opuścić Wydarzenie wraz z pełnoletnim członkiem swojej drużyny.
3. Postanowienia niniejszego paragrafu nie ograniczają obowiązku podjęcia przez Organizatorów lub właściwe służby innych działań, jeżeli wymagają tego względy bezpieczeństwa lub przepisy prawa.

§ 11. Wykluczenie z Gry

1. Organizatorzy mogą wykluczyć Uczestnika z dalszego udziału w przypadku rażącego naruszenia Regulaminu, stwarzania zagrożenia dla bezpieczeństwa, przemocy lub agresywnego zachowania, niszczenia mienia, przebywania pod wpływem alkoholu lub środków odurzających, celowego oszustwa lub niedozwolonej współpracy wpływającej na wynik, a także uporczywego niestosowania się do poleceń związanych z bezpieczeństwem lub prawidłowym przebiegiem Gry.
2. Jeżeli naruszenie nie powoduje bezpośredniego zagrożenia i jego charakter na to pozwala, Organizatorzy mogą poprzedzić wykluczenie ostrzeżeniem oraz wezwaniem do zaprzestania naruszeń.
3. W przypadku zagrożenia bezpieczeństwa albo szczególnie poważnego naruszenia wykluczenie może nastąpić natychmiast.
4. Wykluczenie całej drużyny może nastąpić, gdy naruszenie dotyczy drużyny jako całości albo działania jej członków mają bezpośredni wpływ na wynik drużyny lub prawidłowy przebieg Gry.
5. Osobie wykluczonej z przyczyn leżących po jej stronie nie przysługuje zwrot ceny Biletu, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
6. Uczestnik może zakwestionować decyzję o wykluczeniu w trybie reklamacyjnym określonym w § 15.

§ 12. Odpowiedzialność i ubezpieczenie

1. Organizatorzy odpowiadają za niewykonanie lub nienależyte wykonanie swoich obowiązków na zasadach wynikających z obowiązujących przepisów prawa.
2. Postanowienia Regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają odpowiedzialności Organizatorów w przypadkach, w których zgodnie z prawem odpowiedzialności tej nie można skutecznie wyłączyć lub ograniczyć.
3. Uczestnik ponosi odpowiedzialność na zasadach ogólnych za szkody wyrządzone przez niego z winy w mieniu Organizatorów, Obiektu albo osób trzecich.
4. Organizatorzy nie odpowiadają za utratę lub uszkodzenie rzeczy pozostawionych przez Uczestnika bez nadzoru, z zastrzeżeniem przypadków, w których odpowiedzialność Organizatorów wynika z przepisów prawa albo z przyjęcia rzeczy do przechowania.
5. Jeżeli brak możliwości kontynuowania Gry wynika wyłącznie z rozładowania prywatnego urządzenia Uczestnika, braku dostępu do internetu po stronie Uczestnika lub awarii jego urządzenia, okoliczność ta sama w sobie nie stanowi podstawy do zwrotu ceny Biletu.
6. Jeżeli istotna awaria systemu Gry, infrastruktury wykorzystywanej przez Organizatorów lub inna okoliczność leżąca po stronie Organizatorów uniemożliwi prawidłowy udział w Grze, Organizatorzy podejmą możliwe działania naprawcze. Jeżeli usunięcie problemu nie będzie możliwe, zastosowanie mają § 14 i § 19 oraz bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa.
7. Wydarzenie jest objęte ubezpieczeniem odpowiedzialności cywilnej (OC) związanym z jego organizacją, w zakresie i do sum gwarancyjnych określonych w umowie ubezpieczenia.
8. Uczestnicy są objęci ubezpieczeniem następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW) na czas Wydarzenia, w zakresie, na warunkach i do sum ubezpieczenia określonych w umowie ubezpieczenia.

9. Objęcie Wydarzenia ubezpieczeniem OC oraz Uczestników ubezpieczeniem NNW nie wyłącza ani nie ogranicza odpowiedzialności Organizatorów wynikającej z obowiązujących przepisów prawa i nie oznacza automatycznie prawa do świadczenia ubezpieczeniowego w każdym przypadku. O wypłacie świadczenia decydują warunki właściwej umowy ubezpieczenia oraz okoliczności zdarzenia.
10. Informacje o ubezpieczeniu dotyczące Uczestników, w szczególności dane ubezpieczyciela, zakres ochrony i sposób zgłoszenia szkody lub wypadku, są udostępniane na żądanie pod adresem biuro@massescape.pl.

§ 13. Bilety, rezerwacja, sprzedaż i płatności

1. Bilety są sprzedawane online za pośrednictwem strony internetowej Wydarzenia: https://massescape.pl/, w sekcji „Zdobądź przepustkę".
2. Sprzedawcą Biletów i stroną umowy dotyczącej odpłatnego udziału w Wydarzeniu zawieranej z Zamawiającym jest Alicja Szapował prowadząca działalność gospodarczą pod firmą AJS Alicja Szapował („Sprzedawca").
3. Dane kontaktowe Sprzedawcy: ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica; e-mail: biuro@massescape.pl. Na ten adres e-mail należy kierować w szczególności zgłoszenia rezygnacji, żądania zwrotu oraz reklamacje dotyczące zakupu, płatności i Biletów.
4. Płatności elektroniczne związane z zakupem Biletów obsługuje PayPro S.A.
5. Zamawiający musi być osobą pełnoletnią. Może kupić Bilety dla drużyny albo Bilet indywidualny.
6. Po zakupie Zamawiający otrzyma potwierdzenie zamówienia oraz dostęp do Panelu Gracza. Każdy Uczestnik wskazany w Panelu Gracza otrzymuje indywidualny link umożliwiający potwierdzenie akceptacji Regulaminu oraz złożenie wymaganych zgód i oświadczeń.
7. Dane wymagane w Panelu Gracza, w tym dane wszystkich Uczestników należących do drużyny, należy uzupełnić najpóźniej do dnia 22 października 2026 r. do godz. 23:00. W tym samym terminie należy dokonać wymaganych zmian składu drużyny oraz złożyć dokumenty dotyczące udziału osoby niepełnoletniej.
8. Sprzedaż Biletów indywidualnych kończy się najpóźniej 22 października 2026 r. o godz. 23:00 albo wcześniej w przypadku wyczerpania puli.
9. Łączna liczba Biletów na Wydarzenie jest ograniczona do 999 szt. Sprzedaż może zakończyć się wcześniej po wyczerpaniu limitu.
10. Każdy Uczestnik przed udziałem jest zobowiązany samodzielnie zapoznać się z Regulaminem i potwierdzić jego akceptację w Panelu Gracza. Zamawiający powinien dodatkowo przekazać pozostałym Uczestnikom informacje organizacyjne otrzymane w związku z zamówieniem.
11. Skład drużyny może zostać zmieniony do dnia 22 października 2026 r. do godz. 23:00, pod warunkiem zachowania wszystkich wymagań Regulaminu.
12. Na żądanie Zamawiającego fakturę wystawia Sprzedawca zgodnie z obowiązującymi przepisami.

§ 14. Rezygnacja, zwroty i odwołanie Wydarzenia

1. Z uwagi na to, że umowa dotyczy usługi związanej z wydarzeniem rozrywkowym świadczonej w oznaczonym terminie, konsumentowi nie przysługuje ustawowe prawo odstąpienia od umowy zawartej na odległość, o którym mowa w art. 27 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta, zgodnie z art. 38 ust. 1 pkt 12 tej ustawy.
2. Niezależnie od ust. 1 Sprzedawca dobrowolnie umożliwia rezygnację z udziału i zwrot ceny Biletu, jeżeli zgłoszenie rezygnacji zostanie otrzymane przez Sprzedawcę najpóźniej 24 września 2026 r. do godz. 23:59.
3. Zgłoszenie rezygnacji należy przesłać na adres biuro@massescape.pl, podając co najmniej numer zamówienia oraz dane umożliwiające jego identyfikację.

4. W przypadku rezygnacji spełniającej warunki określone w ust. 2 Sprzedawca zwróci cenę Biletu w terminie do 14 dni od dnia otrzymania zgłoszenia rezygnacji, przy użyciu takiego samego sposobu płatności, jakiego użyto przy zakupie, chyba że Zamawiający wyraźnie zgodzi się na inny sposób zwrotu.
5. Dopuszczalna jest rezygnacja z jednego lub części Biletów objętych zamówieniem drużynowym, o ile po zmianie skład drużyny nadal spełnia wszystkie wymagania Regulaminu. Do częściowej rezygnacji stosuje się odpowiednio ust. 2–4.
6. Po terminie określonym w ust. 2 Sprzedawca co do zasady nie przyjmuje dobrowolnej rezygnacji i nie zwraca ceny Biletu, z wyjątkiem:
    a. odwołania Wydarzenia przez Organizatorów;
    b. istotnej zmiany warunków Wydarzenia;
    c. przypadków, w których obowiązek zwrotu wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa;
    d. wyjątkowych, udokumentowanych sytuacji losowych, które Sprzedawca może rozpatrzyć indywidualnie.
7. Za istotną zmianę warunków Wydarzenia uznaje się w szczególności zmianę daty Wydarzenia, zmianę Obiektu albo przesunięcie planowanej godziny rozpoczęcia Gry o więcej niż 2 godziny. Ocena innych zmian następuje z uwzględnieniem ich wpływu na możliwość udziału Zamawiającego lub Uczestnika.
8. W przypadku odwołania Wydarzenia przez Organizatorów Sprzedawca zwróci pełną cenę niewykorzystanego Biletu w terminie do 14 dni od dnia poinformowania o odwołaniu, chyba że Zamawiający zaakceptuje zaproponowany termin zastępczy.
9. W przypadku istotnej zmiany warunków Wydarzenia Organizatorzy poinformują Zamawiającego o zmianie oraz umożliwią mu zaakceptowanie nowych warunków albo rezygnację i zwrot ceny niewykorzystanego Biletu.
10. Brak udziału w Wydarzeniu, spóźnienie skutkujące niedopuszczeniem do Gry albo wykluczenie z przyczyn leżących po stronie Uczestnika nie stanowią podstawy do zwrotu ceny Biletu, z zastrzeżeniem przypadków przewidzianych w Regulaminie i bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
11. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wyłączają ani nie ograniczają uprawnień konsumenta wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§ 15. Reklamacje i pozasądowe rozwiązywanie sporów

1. Reklamacje dotyczące zakupu Biletów, płatności, zwrotów lub wykonania umowy przez Sprzedawcę należy kierować do AJS Alicja Szapował na adres e-mail biuro@massescape.pl albo pisemnie na adres: ul. Romualda Traugutta 5/4, 59-220 Legnica.
2. Reklamacje dotyczące przebiegu Gry, bezpieczeństwa, wyników, decyzji o wykluczeniu lub innych działań związanych z organizacją Wydarzenia mogą być składane do Organizatorów na adres e-mail biuro@massescape.pl.
3. Reklamacja powinna, w miarę możliwości, zawierać imię i nazwisko, adres e-mail do kontaktu, numer zamówienia, Biletu lub oznaczenie drużyny, jeżeli jest znane, opis zdarzenia lub problemu oraz żądanie lub oczekiwany sposób rozwiązania sprawy.
4. Brak któregoś z elementów wskazanych w ust. 3 nie powoduje automatycznego odrzucenia reklamacji, jeżeli możliwe jest ustalenie jej przedmiotu i osoby składającej reklamację.
5. Jeżeli do rozpatrzenia reklamacji niezbędne są dodatkowe informacje, właściwy podmiot może zwrócić się o ich uzupełnienie.
6. Odpowiedź na reklamację konsumenta zostanie udzielona w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania, chyba że przepisy odrębne przewidują inny termin. Odpowiedź zostanie przekazana na papierze lub innym trwałym nośniku, w szczególności pocztą elektroniczną.

7. Zastrzeżenia dotyczące wyniku lub przebiegu punktacji warto zgłosić niezwłocznie po stwierdzeniu nieprawidłowości, aby umożliwić zabezpieczenie danych systemowych i weryfikację zdarzenia. Nie ogranicza to prawa do złożenia reklamacji w terminach wynikających z przepisów prawa.
8. Konsument może skorzystać z bezpłatnej pomocy właściwego miejscowo miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów. Dla konsumentów zamieszkałych we Wrocławiu pomoc świadczy Biuro Miejskiego Rzecznika Konsumentów, ul. Gabrieli Zapolskiej 4, 50-032 Wrocław, e-mail: brk@um.wroc.pl, tel. 71 777 79 02.
9. Podmiotem uprawnionym do prowadzenia postępowań w sprawie pozasądowego rozwiązywania sporów konsumenckich właściwym dla sporów, dla których nie utworzono wyspecjalizowanego podmiotu, jest Dolnośląski Wojewódzki Inspektor Inspekcji Handlowej, ul. Ofiar Oświęcimskich 15A, 50-069 Wrocław, tel. 71 344 20 38, e-mail: sekretariat@wiih.wroclaw.pl. Informacje o procedurze ADR są dostępne na stronie Wojewódzkiego Inspektoratu Inspekcji Handlowej we Wrocławiu.
10. Sprzedawca nie wyraża generalnej zgody na udział w postępowaniu w sprawie pozasądowego rozwiązywania sporów konsumenckich, z zastrzeżeniem możliwości wyrażenia takiej zgody w odniesieniu do konkretnego sporu. Niezależnie od powyższego, po nierozwiązaniu sporu w następstwie reklamacji Sprzedawca przekazuje konsumentowi wymagane prawem oświadczenie o zgodzie albo odmowie udziału w postępowaniu ADR.
11. Procedura reklamacyjna i możliwość skorzystania z ADR nie wyłączają prawa do dochodzenia roszczeń przed właściwym sądem.

§ 16. Fotografowanie, nagrywanie i wizerunek

1. Podczas Wydarzenia Organizatorzy mogą wykonywać lub zlecać wykonywanie fotografii i nagrań służących dokumentowaniu Wydarzenia oraz, w zakresie dopuszczalnym przez prawo, jego promocji.
2. Rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika następuje na odpowiedniej podstawie prawnej. Jeżeli przepisy wymagają zezwolenia osoby przedstawionej na rozpowszechnianie jej wizerunku, Organizatorzy uzyskają odrębną zgodę. Powyższe nie dotyczy przypadków, w których zezwolenie nie jest wymagane na podstawie obowiązujących przepisów.
3. W przypadku Uczestników niepełnoletnich Organizatorzy stosują zasady dotyczące zgody rodzica lub opiekuna prawnego w zakresie wymaganym przez prawo.
4. Uczestnik może podczas rejestracji, a także wcześniej - pocztą elektroniczną na adres biuro@massescape.pl – zgłosić, że nie chce być przedmiotem indywidualnych ujęć fotograficznych lub filmowych. Organizatorzy oznaczą takiego Uczestnika w uzgodniony sposób, np. odpowiednim oznaczeniem Opaski, i podejmą rozsądne działania organizacyjne w celu respektowania tego wyboru. Nie dotyczy to sytuacji, w których wizerunek stanowi jedynie szczegół większej całości, a jego wykorzystanie jest zgodne z prawem.
5. Uczestnicy mogą wykonywać zdjęcia i nagrania na własny, niekomercyjny użytek, z poszanowaniem prywatności innych osób, praw Organizatorów, zasad bezpieczeństwa i zakazów wynikających z ust. 6–8.
6. Zabronione jest utrwalanie lub publikowanie rozwiązań zagadek, kodów, gotowych odpowiedzi, lokalizacji ukrytych elementów scenariusza oraz innych materiałów, których ujawnienie mogłoby naruszyć prawa Organizatorów lub istotnie wpłynąć na przebieg Gry innych lub przyszłych Uczestników.
7. Zabronione jest prowadzenie transmisji na żywo ze Strefy Gry oraz publikowanie w czasie rzeczywistym materiałów ujawniających przebieg lub rozwiązania scenariusza.

8. Organizatorzy mogą czasowo zakazać fotografowania lub nagrywania w określonej strefie lub momencie ze względów bezpieczeństwa, ochrony scenariusza, prywatności innych osób lub wymogów Obiektu.
9. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych w postaci wizerunku określa § 18 oraz Załącznik nr 3 oraz Załącznik nr 4.

§ 17. Prawa do scenariusza i materiałów

1. Scenariusz Gry, zagadki, teksty, projekty graficzne, materiały drukowane, nagrania, elementy systemu, oznaczenia i inne utwory wykorzystywane podczas Wydarzenia mogą podlegać ochronie na podstawie przepisów o prawie autorskim, własności przemysłowej lub innych właściwych przepisów.
2. Udostępnienie Uczestnikowi materiałów służy wyłącznie udziałowi w Grze i nie oznacza przeniesienia praw ani udzielenia licencji do ich kopiowania, rozpowszechniania, publicznego udostępniania lub wykorzystywania komercyjnego, poza zakresem niezbędnym do prawidłowego udziału w Wydarzeniu.
3. Bez uprzedniej zgody Organizatorów zabronione jest publikowanie lub udostępnianie osobom trzecim materiałów, rozwiązań zagadek, kodów, schematów przejścia Gry lub innych treści umożliwiających odtworzenie istotnej części scenariusza albo uzyskanie nieuczciwej przewagi w przyszłych edycjach.
4. Postanowienia niniejszego paragrafu nie ograniczają prawa Uczestnika do dzielenia się ogólnymi opiniami, relacjami i wrażeniami z Wydarzenia, o ile nie dochodzi przy tym do naruszenia praw Organizatorów, praw osób trzecich lub zasad Regulaminu.

§ 18. Dane osobowe

1. W zakresie, w jakim Organizatorzy wspólnie ustalają cele i sposoby przetwarzania danych osobowych związanych z Wydarzeniem, są współadministratorami tych danych w rozumieniu art. 26 RODO. Współadministratorami w tym zakresie są podmioty wskazane w § 1 ust. 4. W zakresie sprzedaży Biletów, obsługi płatności, zwrotów, faktur oraz obowiązków księgowych i podatkowych administratorem danych Zamawiających jest Sprzedawca.
2. Punktem kontaktowym w sprawach dotyczących danych osobowych jest adres biuro@massescape.pl. Osoba, której dane dotyczą, może wykonywać swoje prawa wobec każdego ze współadministratorów w zakresie wynikającym z art. 26 RODO.
3. Współadministratorzy określają w drodze wspólnych uzgodnień zakres swojej odpowiedzialności za wykonywanie obowiązków wynikających z RODO. Zasadnicza treść tych uzgodnień jest udostępniana w klauzuli informacyjnej stanowiącej Załącznik nr 3 oraz na żądanie osoby, której dane dotyczą.
4. Dane osobowe mogą być przetwarzane w szczególności w celu zawarcia i wykonania umowy dotyczącej udziału w Wydarzeniu, obsługi zamówienia, utworzenia drużyny i przeprowadzenia Gry; realizacji obowiązków prawnych, w tym podatkowych i księgowych; zapewnienia bezpieczeństwa, przeciwdziałania nadużyciom, ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń; a w przypadku danych wykorzystywanych promocyjnie - na odpowiedniej podstawie prawnej, w tym na podstawie zgody, jeżeli jest ona wymagana.
5. W przypadku osoby niepełnoletniej mogą być przetwarzane również dane jej rodzica lub opiekuna prawnego w zakresie niezbędnym do udokumentowania zgody na udział i obsługi spraw organizacyjnych.
6. Dane z dokumentu tożsamości okazywanego podczas rejestracji służą weryfikacji tożsamości. Organizatorzy co do zasady nie wykonują kopii dokumentu ani nie utrwalają danych z niego wykraczających poza dane niezbędne do realizacji Wydarzenia, chyba że istnieje odrębna podstawa prawna.

7. Odbiorcami danych mogą być podmioty świadczące na rzecz Organizatorów usługi niezbędne do realizacji Wydarzenia, w szczególności operator płatności, dostawcy systemów informatycznych i hostingu, podmioty księgowe, prawne, ubezpieczyciele, zarządca i obsługa Obiektu oraz podmioty uprawnione do otrzymania danych na podstawie przepisów prawa - wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji danego celu.
8. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celu, dla którego zostały zebrane, a następnie przez okres wymagany przepisami prawa lub niezbędny do ustalenia, dochodzenia albo obrony roszczeń. Dane przetwarzane wyłącznie na podstawie zgody będą przetwarzane do czasu jej wycofania, chyba że dalsze przechowywanie ma inną podstawę prawną.
9. Osobie, której dane dotyczą, przysługują - w zakresie wynikającym z RODO - prawa dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu oraz wycofania zgody bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem. Przysługuje jej również prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
10. Podanie danych niezbędnych do zawarcia i wykonania umowy oraz organizacji udziału w Wydarzeniu jest warunkiem udziału w zakresie wskazanym podczas zakupu i rejestracji. Podanie danych przetwarzanych wyłącznie na podstawie zgody jest dobrowolne.
11. Informacje o ewentualnym przetwarzaniu danych o lokalizacji urządzenia Uczestnika zawiera Załącznik nr 3.
12. Szczegółowa klauzula informacyjna, obejmująca m.in. zasadniczą treść uzgodnień współadministratorów, informacje o odbiorcach, transferach poza EOG, zautomatyzowanym podejmowaniu decyzji oraz okresach przechowywania danych, stanowi Załącznik nr 3.

§ 19. Zmiana terminu, przerwanie Gry i zdarzenia nadzwyczajne

1. Organizatorzy mogą opóźnić rozpoczęcie, czasowo przerwać, skrócić albo zakończyć Wydarzenie, jeżeli jest to konieczne z przyczyn niezależnych od Organizatorów lub ze względów bezpieczeństwa, w szczególności z powodu zagrożenia, decyzji zarządcy Obiektu lub właściwych służb, pożaru, alarmu, konieczności ewakuacji, poważnej awarii technicznej, energetycznej, telekomunikacyjnej lub infrastruktury Obiektu albo siły wyższej.
2. W przypadku czasowego przerwania Gry Organizatorzy, w miarę możliwości, podejmą działania zmierzające do jej wznowienia oraz ograniczenia wpływu przerwy na wyniki drużyn. Mogą zastosować rozwiązania techniczne lub organizacyjne służące zachowaniu równych warunków rywalizacji.
3. Jeżeli Wydarzenie nie rozpocznie się z przyczyn, za które odpowiadają Organizatorzy, Sprzedawca zwróci cenę niewykorzystanego Biletu, chyba że Zamawiający zaakceptuje termin zastępczy.
4. Jeżeli Gra zostanie definitywnie przerwana po jej rozpoczęciu, Organizatorzy poinformują Uczestników o sposobie dalszego postępowania, a Sprzedawca rozliczy niewykonaną część świadczenia z uwzględnieniem przyczyny przerwania, zakresu faktycznie zrealizowanej Gry oraz bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
5. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wyłączają ani nie ograniczają uprawnień Uczestnika w przypadkach, w których odwołanie, przerwanie lub nienależyte wykonanie Wydarzenia nastąpiło z przyczyn, za które Organizatorzy ponoszą odpowiedzialność zgodnie z prawem.

§ 20. Zmiany Regulaminu i postanowienia końcowe

1. Organizatorzy mogą zmienić Regulamin przed rozpoczęciem Wydarzenia wyłącznie z ważnych przyczyn, w szczególności w związku ze zmianą przepisów prawa, wymogów bezpieczeństwa,

warunków korzystania z Obiektu, koniecznością usunięcia oczywistych błędów lub zmianami technicznymi i organizacyjnymi niezbędnymi do prawidłowego przeprowadzenia Wydarzenia.

2. Zmiana Regulaminu nie może naruszać praw nabytych przez osoby, które dokonały zakupu przed jej wejściem w życie, ani prowadzić do jednostronnej i nieuzasadnionej zmiany podstawowych warunków zawartej umowy na niekorzyść Uczestnika.
3. Jeżeli zmiana w istotny sposób wpływa na podstawowe warunki udziału, Organizatorzy poinformują Zamawiających o zmianie i, jeżeli wymagają tego przepisy prawa lub charakter zmiany, umożliwią rezygnację oraz zwrot ceny niewykorzystanego Biletu.
4. O zmianach Regulaminu Organizatorzy poinformują poprzez publikację aktualnej wersji na stronie internetowej Wydarzenia: https://massescape.pl/, a o zmianach istotnych dla osób, które dokonały zakupu - również pocztą elektroniczną.
5. Zmiany organizacyjne dokonywane w trakcie Wydarzenia wyłącznie w celu zapewnienia bezpieczeństwa, wykonania poleceń służb, usunięcia awarii lub zachowania równych warunków rywalizacji nie wymagają formalnej zmiany Regulaminu, o ile nie naruszają praw Uczestników.
6. W sprawach bieżącego przebiegu Gry, których Regulamin nie przewiduje, decyzje podejmują Organizatorzy, kierując się bezpieczeństwem, równym traktowaniem Uczestników oraz zasadami fair play.
7. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Wydarzenia: https://massescape.pl/ oraz w miejscu rejestracji Uczestników.
8. Do stosunków wynikających z Regulaminu stosuje się prawo polskie. Spory będą rozstrzygane przez sąd właściwy zgodnie z obowiązującymi przepisami, bez ograniczania szczególnych uprawnień konsumentów.
9. Integralną część Regulaminu stanowią opublikowane wraz z nim załączniki:
    a. Załącznik nr 1 – oznaczenie stref wyłączonych;
    b. Załącznik nr 2 – wzór zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział osoby niepełnoletniej;
    c. Załącznik nr 3 – klauzula informacyjna RODO, w tym zasadnicza treść uzgodnień współadministratorów;
    d. Załącznik nr 4 – zasady utrwalania i wykorzystywania wizerunku;
    e. Załącznik nr 5 – regulamin szatni;