



REGULAMIN – TURNIEJ RYBNICKIE MONOPOLY 2026

I. ORGANIZATOR.

Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji, ul. Gliwicka 72, 44-200 Rybnik.

Dział Organizacji Imprez, Rozwoju Sportu i Promocji.

Telefon: +48 32 42 27 853 wew. 23, 24, 25.

E-mail: imprezy@mosir.rybnik.pl / www.mosir.rybnik.pl

II. CEL.

1. Popularyzacja gier planszowych jako aktywnej formy wypoczynku, rekreacji.
2. Promocja wielopokoleniowego wspólnego spędzania czasu wolnego.
3. Promocja i popularyzacja współzawodnictwa opartego o zasady fair play.
4. Promocja Miasta Rybnika.

III. TERMIN I MIEJSCE.

1. **22 marca 2026 r.** (niedziela), godzina rozpoczęcia turnieju: 9:00.
2. **BIURO ZAWODÓW:** sala gimnastyczna przy Pływalni Krytej „YNTKA” w Rybniku przy ulicy Powstańców Śląskich 40.
UWAGA! W związku z rozgrywaniem turnieju na sali gimnastycznej, wejście na sale jest możliwe tylko w obuwiu zamiennym.
3. **Weryfikacja uczestników** w Biurze Zawodów w godzinach: 8:00-8:45.
4. **Wręczenie nagród** odbędzie się około 10 minut po zakończeniu rozgrywki finałowej.

IV. PRZEBIEG TURNIEJU.

1. Przebieg turnieju nadzorują osoby wyznaczone przez Organizatora. Osoby te nie biorą udziału w turnieju jako gracze – pełnią oni funkcję bankiera oraz pilnują przestrzegania regulaminu.
2. Po zakończonej weryfikacji uczestników nastąpi losowanie numeru stolika, przy którym rozpoczynają grę poszczególni gracze.
3. **Przy każdym stoliku może grać od 4 do 6 uczestników.** Liczba uczestników przy stole jest uzależniona od liczby wszystkich zgłoszonych i zweryfikowanych w dniu turnieju graczy.
4. **Organizator ograniczył liczbę uczestników do 48 osób w wieku od 13 lat (rocznikowo).**
5. Turniej składa się z 4 lub 3 rund (w tym runda finałowa). Liczba rund, stolików oraz osób przypisanych do stolika – zostanie podana przed rozpoczęciem turnieju i jest uzależniona od sumarycznej liczby zweryfikowanych w dniu turnieju uczestników.
6. Czas trwania każdej z rund wynosi 60 minut, po tym czasie nastąpi dogranie tury do końca, tak aby każdy gracz miał możliwość zagrania równej liczby tur, po czym nastąpi podliczenie majątku każdego z graczy.
7. Gra na danym stole może zakończyć się przed określonym limitem czasu – warunkiem jest zbankrutowanie 2 graczy.
8. Rozgrywki prowadzone są według zasad gry Monopoly Rybnik – załącznik numer 1.
9. Uczestnik może zostać zdyskwalifikowany za:
 - łamanie postanowień niniejszego regulaminu;
 - zachowanie utrudniające przeprowadzenie turnieju;



- za przedłużanie gry;
- łamanie zasad fair play.

10. W zależności od sumarycznej liczby startujących graczy do kolejnych rund przechodzą z danego stolika 2 lub 3 osoby z osiągniętym największym majątkiem. Liczba osób przechodzących do kolejnych rund zostanie podana przed rozpoczęciem turnieju.

V. ŚWIADCZENIA ORGANIZATORA.

1. Szatnie z toaletami przy sali gimnastycznej.
2. **Organizator zapewnia zawodnikom:** przygotowanie stołów do gry wraz z grą Monopoly Rybnik, asystenta stołu (bankier), wodę (dystrybutor – należy mieć swoje kubeczki i / lub wodę butelkowaną 0,5 l), numer startowy, nagrody dla zwycięzców, dodatkowe niespodzianki uzależnione od Organizatora i Partnerów biegu.

VI. ZGŁOSZENIA, UCZESTNICTWO, OPŁATY.

1. Organizator ograniczył liczbę uczestników do **48 osób**. Do startu dopuszczeni są zawodnicy od 13 lat (rocznikowo).
2. **ZGŁOSZENIA.**
 - a) **do 18 marca 2026 r.** - (pod warunkiem dostępnych miejsc) na stronie internetowej: <https://dostartu.pl/turniej-rybnickie-monopoly-2026-v15636>
 - b) **w dniu imprezy 22 marca (pod warunkiem dostępnych miejsc)** – w biurze zawodów.
3. **OPŁATA STARTOWA.**

DATA UISZCZENIA OPŁATY	Wysokość opłaty startowej	Wysokość opłaty z KARTĄ RYBKA*
Do 18 marca 2026 r. – płatność online	30 zł	24 zł
w dniu imprezy, płatność kartą / gotówką (pod warunkiem dostępnych miejsc)	50 zł	40 zł

* Organizator ma prawo do weryfikacji Karty Rybka w Biurze Zawodów.

5. **Za zgłoszenie uważa się wypełnienie formularza zgłoszeniowego oraz uiszczenie opłaty startowej – uczestnikiem staje się osoba, która dokona internetowej rejestracji oraz opłaci swój udział.**
6. Uiszczona opłata nie podlega zwrotowi.
7. W celu otrzymania faktury należy zaznaczyć w formularzu zgłoszeń odpowiednią rubrykę i wpisać dane do faktury: NIP, adres i nazwę firmy oraz przesłać do 14 dni od dokonanej opłaty – informację, o chęci otrzymania faktury na adres e-mail: imprezy@mosir.rybnik.pl. Faktury wystawiane będą w kolejnym miesiącu po dokonanej wpłacie.
8. Zawodnicy startują na własną odpowiedzialność, a w przypadku uczestników niepełnoletnich odpowiedzialność za ich udział biorą rodzice lub inne pełnoletnie osoby, które podpisały stosowne oświadczenie w biurze zawodów lub podały odpowiednie dane podczas rejestracji internetowej.



9. Osoby zgłoszone w dniu turnieju muszą przed startem w trakcie weryfikacji w biurze zawodów podpisać kartę zgłoszeniową. W przypadku osób niepełnoletnich kartę zgłoszeniową podpisuje rodzic lub inny pełnoletni opiekun.
10. Pobranie numeru startowego przez zawodnika jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.
11. Organizator nie wyraża zgody na start osób z numerem startowym przypisanym do innego zawodnika. Zawodnik startujący z numerem startowym, do którego przypisane są dane innej osoby będzie zdyskwalifikowany.

VII. NAGRODY.

1. Z turnieju zostanie wyłonionych i nagrodzonych 4 lub 6 graczy w zależności od składu stolika rundy finałowej.
2. Miejsca zostaną przyznane w zależności od wielkości majątku i lub kolejności bankrutowania.
3. Dekoracja zwycięzców około 10 minut po zakończeniu turnieju.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.

1. Każdy z zawodników zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem przed rozpoczęciem zawodów.
2. Zawodnicy nie przestrzegający Regulaminu zawodów mogą zostać wykluczeni przez Organizatorów.
3. W przypadku rezygnacji z udziału w zawodach kwota dokonanej opłaty nie zostanie zwrócona.
4. Organizator nie odpowiada za wypadki zaistniałe i zawinione przez uczestników zawodów oraz za rzeczy zgubione, pozostawione lub skradzione w czasie zawodów.
5. Udział w zawodach pod wpływem alkoholu lub innych używek jest zabroniony i w szczególnych przypadkach może spowodować dyskwalifikację zawodnika.
6. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przymocowania numeru startowego w widocznym miejscu lub opaski z numerem - na rękę tak, aby był widoczny.
7. Organizator nie wyraża zgody na start osób z numerem startowym przypisanym do innego zawodnika. Zawodnik startujący z numerem startowym, do którego przypisane są dane innej osoby będzie zdyskwalifikowany.
8. Organizator nie ubezpiecza uczestników turnieju.
9. Wszyscy uczestnicy turnieju są zobowiązani do stosowania się do poleceń osób odpowiedzialnych za bezpieczeństwo, służb porządkowych oraz obsługi z ramienia Organizatora.
10. Organizator ma prawo ograniczyć lub zwiększyć limit uczestników.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie, o których zobowiązuje się poinformować na swojej stronie internetowej w odpowiedniej aktualności na stronie: www.mosir.rybnik.pl.
12. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje jedynie Organizatorowi. Sprawy sporne i nieujęte w wyżej wymienionych punktach Regulaminu rozstrzyga Organizator.
13. Każdy zawodnik zobowiązany jest do zapoznania się z Klauzulą informacyjną zgodnie z art. 13 RODO, stanowiącą Załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu.
14. Każdy uczestnik/ rodzic lub opiekun prawny jest zobowiązany wyrazić zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych oraz na wykorzystanie wizerunku dla potrzeb



**Miejski
Ośrodek Sportu
i Rekreacji
w Rybniku**

sprawozdawczych z imprezy. Załącznik nr 3 – wypełniany w przypadku rejestracji zawodnika w dniu wydarzenia.

Rybnik, 22.01.2026 r.



JAK GRAĆ?

CEL GRY:

Zostań milionerem, gdy inni gracze zbankrutują.

By to osiągnąć: kupuj pola, osiągnij opłaty od innych graczy i pilnuj swojego majątku.

Podjmij rozsądne decyzje i nie wydawaj pochopnie pieniędzy. Kolekcjonuj pola o tych samych kolorach, stawiaj domy i hotele, myśł strategicznie!

KTO ZACZYNA GRĘ?

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Grę zaczyna gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek.



5. Jeśli wyrzucisz dublet

(taką samą liczbę oczek na obu kostkach), przesuń pionek i dokonaj wszystkich transakcji zgodnie z zasadami. Następnie rzuć kostkami jeszcze raz i wykonaj kolejny ruch.

Uwaga! Jeśli wyrzucisz dublet **trzeci raz z rzędu**, idziesz prosto do **więzienia**.
6. Gdy skończysz ruch, **przekaz kostki graczowi po twojej lewej stronie**.



POMOCY! MAM DŁUGI!

Jeśli masz długi wobec graczy lub Banku, a nie masz gotówki, możesz **sprzedać swoje domy / hotele / lub / oraz zastawić swoje pola**. Jeżeli jesteś winny/a więcej pieniędzy, niż możesz uzyskać ze sprzedaży swoich pól, ogłaszasz **BANKRUKTWO** i **odpadasz z gry**.

◆ Zwróć wszystkie pozostałe pieniądze.
◆ Jeśli jesteś winny/a pieniądze innemu graczowi, twoje domy / hotele zostają sprzedane do Banku za połowę ceny zakupu, a wierzyciel otrzymuje gotówkę, pola oraz (ewentualnie) kartę „Wyjdz bezpłatnie z więzienia”. Jeśli ktoreś z twoich pól było zastawione, wierzyciel musi zapłacić 10% odsetek i ma do wyboru odciążenie hipoteki albo pozostawienie pola pod hipotekę.

◆ W przypadku gdy wierzycielem jest Bank, bankier przejmuje twoją gotówkę i pola, które następnie sprzedaje w drodze **licytacji**. Jeśli Bank przejął zastawione pole, odciąża hipotekę przed licytacją. Kartę „Wyjdz bezpłatnie z więzienia” odkładasz na odpowiedni stos.

1. POLA DO KUPIENIA

Są trzy rodzaje pól:



Miejsca



Ronda



Zakłady

Jeśli wejdiesz na wolne pole, masz prawo je **kupić** po cenie, która widnieje na tym polu. Zapłać Bankowi, a w zamian za to otrzymasz kartę „Tytuł Własności”, którą połóż przed sobą stroną z kolorem pola do góry.

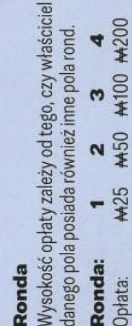
2. POLA NALEŻĄCE DO INNEGO GRACZA

Jeśli zatrzymasz się na polu należącym do innego gracza, musisz **ułacić opłatę** (według stawek na karcie „Tytuł Własności”). Jeśli pole jest zastawione pod hipotekę, nie płacisz żadnych należności.

Pamiętaj! Właściciel pola musi zażądać od ciebie opłaty, zanim następnym gracz rzuści kostkami. Jeśli **nie zażyczy** tego zrobić, nie musisz płacić mu żadnej kwoty.

Miejsca

Opłata za każde **niezabudowane** pole jest **podwójna**, jeśli posiadasz wszystkie pola w danym kolorze. Wysokość opłaty podana jest na karcie „Tytuł Własności” i zależy od liczby domów i hoteli na tym polu.



Ronda

Wysokość opłaty zależy od tego, czy właściciel danego pola posiada również inne pola rond.

Ronda: 1 2 3 4
Opłata: 425 450 4100 4200



Zakłady

Rzuć dwiema kostkami i pomnóż sumę wyrzuczonych oczek przez **4**. Otrzymasz wysokość opłaty, którą musisz zapłacić właścicielowi. Jeśli właściciel posiada oba te pola, pomnóż sumę wyrzuczonych oczek przez **10**.



W CHEWILL PRZEJŚCIA PRZEZ POBIERZ 4000



Jeśli nie zdecydujesz się

na kupno, Bank musi natychmiast przeprowadzić **licytację**.

Kupując pola, myśł taktycznie!

Na przykłady: staraj się kupować pola tego samego koloru.

Gdy inny gracz stanie na twoim polu, a ty będziesz posiadać wszystkie karty z danej grupy, to zapłać więcej!



POLA ICH ZNACZENIA

NIE CZEKAJ NA KOSTKĘ!

Niektóre działania możesz podjąć w każdej chwili, poza swoją turą w grze, a nawet wtedy, gdy siedzisz w więzieniu.

1. POBIERAJ OPŁATY

Gdy inny gracz zatrzyma się na twoim polu, musi ci zapłacić. Wysokość opłaty podana jest na karcie „Tytuł Własności” i zależy od liczby domów i hoteli na tym polu.

2. LICYTACJE

Bankier rozpoczyna licytację, gdy:
 ◆ zatrzymasz się na polu, którego **nie chcesz** kupić,
 ◆ **ktos ogłosił bankructwo** i wszystkie pola wróciły do Banku,
 ◆ **brakuje domów lub hoteli**, a inny gracz też chce je nabyć.

Licytacje są tylko na pieniądze. Zaczynają się od kwoty nie mniejszej niż 441. Gracz, który zadziera najwyższą kwotę, wygrywa licytację.

3. BUDYNKI

Gdy jesteś właścicielem wszystkich pól oznaczonych tym samym kolorem, możesz na nich kupować **domy i hotele**.

- Wszystkie ceny podane są na karcie „Tytuł Własności”. Domy musisz kupować **równomiernie**: nie wolno kupić drugiego domu, dopóki na każdym polu nie stoi jeden.
- Możesz mieć maksymalnie **4 domy** na jednym polu.
- Możesz być właścicielem 4 domów, możesz wymienić je na **jeden hotel** (płacąc odpowiednią kwotę z karty „Tytuł Własności”). Możesz mieć tylko jeden hotel na polu. Gdy postawisz hotel, nie możesz już kupić kolejnych domów.

Pamiętaj! Nie możesz kupować domów i hoteli, jeśli chociaż jedno pole z grupy tych samych kolorów jest zastawione.

Brak budynków? Jeżeli w Banku zabraknie domów lub hoteli, musisz czekać z zakupem, dopóki inni gracze nie sprzedadzą ich do Banku. W przypadku, gdy więcej graczy chce jednocześnie kupić domy i hotele, niż Bank ma w zapasie, należy sprzedać budynki w drodze licytacji, rozpoczynając od ceny podanej na karcie „Tytuł Własności”.

4. SPRZEDAŻ BUDYNKÓW

Budynki można sprzedawać do Banku w każdej chwili, ale za połowę ich wartości. Domy sprzedajesz równomiernie – w taki sam sposób, jak zostały zakupione. Bank płaci połowę ceny hotelu plus połowę ceny czterech domów, zwróconych przy stawianiu hotelu. Możesz również zamienić hotel na cztery domy, otrzymując dodatkowo z Banku połowę kwoty zapłaconej przy wymianie czterech domów na jeden hotel.

5. ZASTAW HIPOTECZNY

Jeśli brakuje ci pieniędzy, możesz wziąć z Banku **kredyt pod zastaw** pól. Zastawiając pole, musisz najpierw sprzedać do Banku wszystkie budynki z całej grupy o tym samym kolorze. Następnie odwracasz kartę „Tytuł Własności” stroną z napisem „Wartość hipoteczna” do góry i pobierasz z Banku podaną na niej kwotę. Jeśli chcesz **odciążyć hipotekę**, musisz zwrócić do Banku **kwotę pożyczki plus 10%**.

6. INTERESY

Możesz robić interesy z innymi graczami, **sprzedając** lub **kupując** od nich pola. Najpierw jednak musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki z danego pola. Pole może być kupione za gotówkę albo za kartę „Wyjść bezpłatnie z więzienia”. Wartość pola jest zależna od indywidualnych ustaleń między graczami. Możesz sprzedać zastawione pole innemu graczowi po dowolnie ustalonej cenie.

Nabywca może od razu **odciążyć hipotekę** albo **zapłacić 10% odsetek** i utrzymać zastaw. Kredyt może zostać spłacony w każdej chwili w późniejszym etapie gry.

Pamiętaj! Twoim celem jest nie tylko zbieranie pieniędzy. By wygrać, musisz uczynić pozostałych graczy **BANKRUTAMI!**

3. SZANSA/KASA SPOŁECZNA

Jeśli zatrzymasz się na polu z takim napisem, weź pierwszą z góry kartę z odpowiedniego stosu. Wykonaj polecenie zapisane na karcie, a następnie oddaj kartę na spód stosu. Jeżeli wylosujesz kartę „Wyjść bezpłatnie z więzienia”, możesz ją zatrzymać lub sprzedać innemu graczowi po ustalonej cenie.

4. ABONAMENT PARKINGOWY/ BILET MIESIĘCZNY

Jeśli zatrzymasz się na takim polu, wpłać do Banku podaną na nim kwotę.

5. IDŹ DO WIĘZIENIA

Gdy zatrzymasz się na tym polu, przemiszcisz się natychmiast do więzienia. **Pamiętaj!** Idąc do więzienia, **nie pobierasz** żadnych pieniędzy, nawet jeśli przechodziłeś przez START, a twoja tura się kończy.

Do więzienia możesz również trafić, gdy:

- ◆ wylosujesz kartę „Szansa” lub „Kasa Społeczna” z hasłem „Idź do więzienia!”
- ◆ wyrzucisz dublet trasy z rzędu.

Jak mogę wyjść z więzienia?

Masz trzy możliwości!

- Zapłać 4450 i wyjdź z więzienia w następnej kolejce.
- Użyj swojej karty „Wyjść bezpłatnie z więzienia” (możesz też odkupić kartę od innego gracza).
- Poczekaj trzy kolejki. Jednak za każdym razem, w swojej kolejce, możesz spróbować wyrzucić dublet. Jeśli ci się uda, wyjdź z więzienia, przesuwaając pionek o sumę wyrzuconych oczek. Jeśli w trzecim ruchu nie udało ci się wyrzucić dubletu, wpłać do Banku 4450 i przesuń pionek o sumę wyrzuconych oczek.

6. W WIĘZIENIU (ODWIEDZAJĄCY)

Nie martw się! Jeśli w trakcie gry zatrzymasz się na polu „W więzieniu”, oznacza to, że tylko je odwiedzasz. W następnym ruchu postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

7. BEZPŁATNY PARKING

Wszystko dobrze! Nic złego (ani dobrego) nie czeka cię na tym polu.

8. POLA NALEŻĄCE DO CIEBIE

Jeśli staniesz na polu należącym do ciebie, nic się nie dzieje. Przeciecz to twoja własnością.



PLANSZA

BANKIER

Wybierze jedną osobę, która będzie bankierem podczas gry. Bankier jest również graczem. Jeśli jednak jest więcej niż 5 graczy, bankier może pełnić wyłącznie tę funkcję.

Ważne jest, aby bankier nie trzymał własnych środków i nieruchomości razem ze środkami Banku.

BANK

- ◆ Zarządza pieniędzmi* oraz kartami „Tytuł Własności”.
 - ◆ Wydaje graczom pieniądze.
 - ◆ Pobiera pieniądze od graczy (np. za podatki).
 - ◆ Prowadzi licytację.
 - ◆ Zarządza domami i hotelami (dopóki nie przejdą na własność gracza).
 - ◆ Pozycza pieniądze w zamian za zastaw hipoteczny.
- Bank nigdy nie bankrutuje. Jeśli w Banku nie ma już pieniędzy, można je zrobić ze zwykłego papieru.

* **1 = 1 Dolar MONOPOLY.

Potasuj karty oznaczone jako **KASA SPOŁECZNA** i umieść je na tym polu.

Potasuj karty oznaczone jako **SZANSA** i umieść je na tym polu.

Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu **START**.

Każdy gracz zaczyna grę z:

ZAŁĄCZNIK nr 2

KLAUZULA INFORMACYJNA - ART. 13 RODO - TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026.

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych - RODO) (Dz. Urz. UE L 2016 Nr 119, s.1) informuję, że:

1. Administratorami Danych Osobowych są:
 - a) Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Rybniku z siedzibą w Rybniku, przy ul. Gliwicka 72, 44-200 Rybnik, adres e-mail: sekretariat@mosir.rybnik.pl (dalej jako „ADO”),
 - b) youngmedia Rafał Rakoczy z siedzibą w Tychach, ul. Baczyńskiego 2, 43-100 Tychy – właściciel platformy dostartu.pl,
 - c) Kamil Romanek Racetiming, z siedzibą: 00-712 Warszawa, Aleja Polski Walczącej 2/8.
2. Administratorem Danych Osobowych jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Rybniku z siedzibą w Rybniku, przy ul. Gliwicka 72, 44-200 Rybnik, adres e-mail: sekretariat@mosir.rybnik.pl (dalej jako „ADO”).
3. ADO wyznaczył Inspektora Ochrony Osobowych w osobie: Anity Zynek, z którym można się skontaktować pod adresem 44-200 Rybnik, ul. B. Chrobrego 2 oraz adresem mailowym: zodo@um.rybnik.pl.
4. Dane osobowe w zakresie imienia, nazwiska, adresu zamieszkania, adresu e-mail, stanu zdrowia, zostały pozyskane bezpośrednio od osoby której dotyczą lub od opiekuna prawnego (rodziców) sprawujących bezpośrednią władzę nad małoletnim.
5. Dane osobowe uczestników przetwarzane będą w celu organizacji imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** na podstawie: dla danych zwykłych oraz wyroków z art. 6 ust 1 pkt a) – f), lub dla danych szczególnych kategorii z art. 9 ust. 2 pkt a–j), przy czym: prawnie uzasadnionym interesem realizowanym przez ADO jest obowiązek wynikający z przeprowadzenia imprezy, wyłonienia zwycięzcy i przyznania, wydania oraz odbioru nagrody, promocji Miasta Rybnik i MOSiR Rybnik przez organizatorów, współorganizatorów i sponsorów.
6. Odbiorcą danych osobowych będą: Dyrektor MOSiR w Rybniku, personel obsługujący imprezę **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** oraz Urząd Miasta w Rybniku.
7. Dane osobowe będą przechowywane przez okres 5 lat.
8. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do danych osobowych swoich dzieci, prawo do żądania poprawienia, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania tych danych, prawo do przenoszenia danych.
9. Z przyczyn związanych z Pani/Pana szczególną sytuacją przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia sprzeciwu przeciwko przetwarzaniu danych bez podania przyczyny, ponieważ jest Pan/Pani uprawniona do wniesienia sprzeciwu, gdy przetwarzane dane wykorzystywane są do celów innych niż wskazane.
10. W dowolnym momencie ma Pan/Pani prawo cofnąć udzieloną zgodę, co pozostanie jednak bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
11. Ma Pan/Pani prawo wniesienia skargi do organu nadzoru, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy.
12. Podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest dobrowolne. Jest Pan/Pani zobowiązana do ich podania, a konsekwencją niepodania danych osobowych będzie niemożność zakwalifikowania uczestnika do udziału w imprezie **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**.
13. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.

ZAŁĄCZNIK nr 3

**OŚWIADCZENIE OPIEKUNÓW PRAWNYCH (RODZICÓW) MAŁOLETNIEGO
BIORĄCEGO UDZIAŁ w imprezie – TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026.**

Ja niżej wymieniony i niżej podpisany:

.....
(Imię i Nazwisko Rodzica / Opiekuna Prawnego)

wyrażamy zgodę na udział w dniu **22 marca 2026 r.** w imprezie **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**, naszego dziecka/podopiecznego*:

.....
(Imię i Nazwisko – małoletniego uczestnika) (data urodzenia – małoletniego uczestnika)

spełniając warunki określone w Regulaminie imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**.

1. Oświadczamy, iż zapoznaliśmy się i zobowiązujemy się do przestrzegania Regulaminu imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**, a tym samym w pełni akceptujemy wszystkie jego regulacje i postanowienia.
2. Oświadczamy, iż biorące udział w imprezie **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** nasze dziecko/podopieczny* jest dopuszczone do udziału na naszą odpowiedzialność, mamy pełną świadomość niebezpieczeństw i ryzyka, wynikających z charakteru i długości trasy tego biegu, które mogą polegać na utracie zdrowia lub życia. Jednocześnie oświadczam, iż dziecko/podopieczny* posiada dobry stan zdrowia i nie są nam znane jakiegokolwiek przeciwwskazania zdrowotne i medyczne do jego udziału w imprezie **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**, jak również jego stan zdrowia w pełni pozwala mu na udział w tych zawodach.
3. Wyrażamy zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez Organizatora imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** (*Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji z siedzibą w Rybniku przy ul. Gliwicka 72*), dla celów związanych z organizacją, przygotowaniem i przeprowadzeniem imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**. Jednocześnie wyrażamy zgodę na przesyłanie przez Organizatora, na nasz adres e-mail (opiekunów) lub nr telefonu, informacji dotyczących imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**.
4. Oświadczam, iż zapoznaliśmy się z Klauzulą Informacyjną imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** przekazaną zgodnie z art. 13 ust.1 i 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych zwanego RODO, będącego załącznikiem do Regulaminu imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**.
5. Oświadczamy, iż wyrażamy zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku naszego dziecka/podopiecznego*, poprzez jego sporządzenie, utrwalanie i rozpowszechnianie przez Organizatora imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** (*Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji z siedzibą w Rybniku przy ul. Gliwicka 72*), w rozumieniu przepisów Ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny (t.j. Dz.U. z 2023 r., poz.1610 z późn. zm.) oraz Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2022 r., poz. 2509 z późn. zm.) oraz udzielamy nieodpłatnej licencji na wykorzystanie utrwalonego wizerunku na

następujących polach eksploatacji:

- 1) utrwalanie i zwielokrotnianie jakąkolwiek znaną techniką oraz rozpowszechnianie w dowolnej formie,
 - 2) wprowadzanie do pamięci komputera i do sieci multimedialnej,
 - 3) zwielokrotnianie zapisu utrwalonego wizerunku,
 - 4) publiczne wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
 - 5) zamieszczanie i publikowanie w prasie, na stronach internetowych, plakatach, ulotkach, broszurach, prezentacjach, billboardach,
 - 6) emisja w przekazach telewizyjnych i radiowych,
 - 7) udostępnianie sponsorom oraz oficjalnym partnerom lub współorganizatorom egzemplarza lub kopii, na której utrwalono wizerunek, w celu wykorzystania do promocji sponsora, oficjalnego partnera lub współorganizatora w kontekście jego udziału w organizacji imprezy **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**,
 - 8) w celach promocyjnych i statystycznych związanych z rozpowszechnianiem przy wykorzystaniu środków masowego przekazu, informacji o imprezie **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026**.
6. Oświadczamy, iż wszystkie podane przeze mnie dane i informacje, związane z udziałem w imprezie **TURNIEJ MONOPOLY RYBNIK 2026** mojego dziecka/podopiecznego* są zgodne z prawdą i stanem faktycznym.

..... dnia 2026 r.
(miejscowość) (data: dzień / miesiąc)

.....
(Imię i nazwisko - czytelny podpis Rodzica /
Opiekuna Prawnego)

* niepotrzebne skreślić