

Regulamin Gry Miejskiej "Tropami historii"

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady, warunki i przebieg gry miejskiej (zwanej dalej „Grą”), która odbędzie się w dniu 9 sierpnia 2025 roku na terenie Wrocławia.
2. Organizatorem Gry jest CityGames Katarzyna Bednarska z siedzibą przy ul. Pasymskiej 7K lok 42, 01-993 Warszawa, NIP: 5212874657, REGON: 385071533 (zwany dalej „Organizatorem”).
3. Celem Regulaminu jest zapewnienie sprawnego i bezpiecznego przebiegu Gry oraz określenie praw i obowiązków jej uczestników.
4. Gra ma charakter rekreacyjno-edukacyjny i polega na przemieszczaniu się po wyznaczonym obszarze miasta w celu wykonywania zadań i zbierania punktów.
5. Gra zostanie przeprowadzona na terenie Ogrodu Zoologicznego we Wrocławiu, 9 sierpnia 2025 w godzinach 10.00 - 16.00

§ 2. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikami Gry mogą być zespoły (zwane dalej „Zespołami”) liczące od 2 do 6 osób.
2. W składzie każdego Zespołu, w którym biorą udział osoby niepełnoletnie, musi znajdować się co najmniej jeden pełnoletni opiekun.
3. Pełnoletni opiekunowie ponoszą pełną odpowiedzialność prawną i cywilną za osoby niepełnoletnie pozostające pod ich opieką przez cały czas trwania Gry.
4. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - a. Wcześniejszy zakup biletu uprawniającego do udziału w Grze.
 - b. Akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu przez wszystkich członków Zespołu.
 - c. Posiadanie przez Zespół co najmniej jednego w pełni naładowanego smartfona z dostępem do mobilnego internetu oraz zainstalowaną przeglądarką internetową i czytnikiem kodów QR.

§ 3. Sprzedaż i kontrola biletów

1. Sprzedaż biletów na Grę prowadzona jest przez platformę biletową do dnia 9 sierpnia 2025 r. lub do wyczerpania puli biletów.
2. Jeden bilet uprawnia do udziału w Grze jeden Zespół (od 2 do 6 osób).

3. Zespół kupuje bilet o wartości zgodnej z ilością Uczestników w Zespole.
4. Zakupione bilety nie podlegają zwrotowi, z wyjątkiem sytuacji odwołania Gry przez Organizatora.
5. Podczas rejestracji w punkcie startowym, Zespół zobowiązany jest do okazania zakupionego biletu (w formie elektronicznej lub drukowanej) w celu weryfikacji.

§ 4. Przebieg i zasady gry

1. Start Gry:

- a. Punkt startowy, zlokalizowany przy wejściu głównym do ZOO, będzie czynny w godzinach 10.00 - 16.00. Punkt będzie mieścił się w namiocie ZOO i oznaczony będzie flagą z napisem „gra miejska”.
- b. Po pozytywnej weryfikacji biletu, Zespół zostanie zarejestrowany. Obsługa wyjaśni zasady, odpowie na pytania i przekaze Zespołowi unikalny kod startowy.
- c. Po wprowadzeniu kodu na stronie Gry, Uczestnicy uzyskają dostęp do aplikacji webowej z mapą, zadaniami i rankingiem.

2. **Cel Gry:** Celem Gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. W przypadku remisu decydującą zmienną będzie krótszy czas zrealizowania gry.

3. Zdobywanie punktów:

Punkty przyznawane są za:

- Poprawne wykonanie zadań zleczanych przez animatorów w punktach kontrolnych.
- Odnalezienie i zeskanowanie kodu QR.
- Odnalezienie i zeskanowanie kodu QR, a następnie udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie w aplikacji.
- Odnalezienie i zeskanowanie kodu QR powiązanego z określonym obiektem architektonicznym.

4. Ogólne zasady rozgrywki:

- a. Podczas wykonywania zadań wymagana jest obecność całego Zespołu.
- b. Zespoły nie mogą się rozdzielać w celu równoległego wykonywania zadań.

c. Zabrania się współpracy i wymiany informacji, przedmiotów czy kodów QR pomiędzy Zespołami. Stwierdzenie takiej sytuacji może prowadzić do dyskwalifikacji zaangażowanych Zespołów.

§ 5. Zakończenie Gry i wyłonienie zwycięzców

1. Czas na wykonywanie zadań i zbieranie punktów kończy się o godzinie 16.00.
2. Po zakończonej rozgrywce Zespoły muszą przyjść do Punktu Mety.
3. W Grze zwycięża Zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów.
4. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez co najmniej dwa Zespoły, o zwycięstwie decyduje krótszy czas pokonania całej gry (czas rejestrowany przez system Gry).
5. Każdy Uczestnik otrzyma upominek w Punkcie Mety.
6. Organizator skontaktuje się z wygranym Zespołem najpóźniej 12.08.2025 r. drogą mailową.

§ 6. Nagrody

1. Dla wszystkich członków zwycięskiego Zespołu przewidziane są nagrody.
2. Nagrody zapewnia i wręcza Zamawiający w terminie ustalonym ze zwycięskim Zespołem.
3. W razie niemożności odbioru nagród stacjonarnie Zamawiający prześle pakiet nagród na wskazany przez wygrany Zespół adres pocztowy.

§ 7. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

1. Każdy uczestnik bierze udział w Grze na własną odpowiedzialność.
2. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania przepisów prawa, w szczególności przepisów ruchu drogowego, oraz do zachowania zasad ostrożności i wzajemnego szacunku.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody materialne i osobowe powstałe w trakcie Gry z winy uczestników, a także za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki.
4. W sprawach bezpieczeństwa osób niepełnoletnich pełną i wyłączną odpowiedzialność ponoszą ich pełnoletni opiekunowie.

§ 8. Przetwarzanie Danych osobowych i wizerunku

1. Imię i nazwisko oraz email osoby dokonującej zakupu biletu będą przetwarzane przez Organizatora w celu przeprowadzenia Gry.
2. Udział w Grze jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne wykorzystanie, utrwalenie i publikację wizerunku uczestników w

materiałach promocyjnych i relacjach z wydarzenia (np. na stronach internetowych, w mediach społecznościowych).

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do Gry jest równoznaczne z zapoznaniem się z treścią niniejszego Regulaminu i jego pełną akceptacją.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie, o czym poinformuje uczestników najpóźniej w dniu rozpoczęcia Gry.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Gry z przyczyn od niego niezależnych (np. niekorzystne warunki atmosferyczne zagrażające bezpieczeństwu). W takim przypadku gra zostanie przeprowadzona w innym terminie, a Uczestnicy otrzymają możliwość zwrotu opłaty za bilet.
4. Wszelkie kwestie sporne, nieujęte w Regulaminie, rozstrzyga Organizator, a jego decyzje są ostateczne.