

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „NA TROPIE SŁOWA”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, warunki uczestnictwa oraz przebieg Gry Miejskiej „Na tropie słowa” (zwanej dalej „**Grą**”).
2. Organizatorem Gry jest Fundacja Smile Reprezent ul. 10 Lutego 7/102 z siedzibą w **[Gdyni]** (zwany dalej „**Organizatorem**”).
3. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej Gdyni w dniach **29 oraz 30 sierpnia 2026 roku** w godzinach **11:00 – 17:00** każdego dnia.
4. Gra ma charakter plenerowej zabawy edukacyjno-rekreacyjnej dla rodzin i nie jest grą hazardową w rozumieniu Ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

§ 2. Zasady uczestnictwa i rejestracja

1. Gra przeznaczona jest dla Drużyn składających się z **od 1 do 5 osób** – zapraszamy zarówno grupy dorosłych, jak i zespoły rodzinne czy grupy przyjaciół. Poziom zadań został dostosowany tak, aby w zabawie mogły brać udział również dzieci (od 7. roku życia).
2. W skład każdej Drużyny musi wchodzić **co najmniej jedna osoba pełnoletnia**, która pełni funkcję Kapitana Drużyny i bierze pełną odpowiedzialność za niepełnoletnich członków zespołu.
3. Warunkiem gwarantowanego otrzymania pakietu materiałów drukowanych jest wcześniejsza rejestracja Drużyny za pośrednictwem **formularza online** oraz akceptacja niniejszego Regulaminu. Zapisy będą możliwe również na miejscu w dniu wydarzenia, jednak wydanie fizycznych pakietów startowych nastąpi wówczas w miarę dostępności wolnych zestawów.
4. Udział w Grze jest **bezpłatny**.

§ 3. Przebieg Gry

1. Gra rozpoczyna się w Punkcie Startowym w Dworcu Morskim/Muzeum Emigracji w Gdyni [ul. Polska 1, Gdynia].
2. Na starcie Kapitan Drużyny odbiera Pakiet Startowy zawierający teczkę poszukiwacza, kartę gry oraz instrukcję.
3. Trasa Gry obejmuje **6 Punktów Kontrolnych** rozlokowanych w mieście.
4. Na każdym Punkcie Kontrolnym na Drużynę czeka Przewodnik Literacki, fragment opowieści oraz zadanie do wykonania.
5. Za poprawne rozwiązanie zadania na danym Punkcie Drużyna otrzymuje jedną piankową ściankę sześcianu.
6. Celem Gry jest odwiedzenie wszystkich 6 Punktów Kontrolnych, zebranie 6 ścianek i poprawne złożenie trójwymiarowej kostki na Punkcie Finałowym (Mecie).
7. Uczestnicy poruszają się po trasie Gry pieszo, rowerem, samochodem osobowym lub z wykorzystaniem miejskiej komunikacji zbiorowej, z zachowaniem wszelkich zasad bezpieczeństwa i przepisów ruchu drogowego. **Gra nie jest wyścigiem na czas** – o ukończeniu Gry decyduje poprawne wykonanie wszystkich zadań, a nie kolejność przybycia na Metę.

§ 4. Zasady bezpieczeństwa

1. Gra odbywa się w otwartej przestrzeni miejskiej. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania przepisów prawa, w tym Prawa o ruchu drogowym.
2. Organizator nie zapewnia opieki nad małoletnimi uczestnikami Gry. Całkowitą odpowiedzialność za bezpieczeństwo dzieci ponoszą ich rodzice lub pełnoletni opiekunowie.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody materialne, kradzieże lub nieszczęśliwe wypadki wynikłe z winy Uczestników lub osób trzecich podczas trwania Gry.

§ 5. Zgoda na wykorzystanie wizerunku i nazwy Drużyny

1. Rejestracja w Grze oraz zaakceptowanie Regulaminu jest równoznaczne z udzieleniem przez Uczestników (oraz w imieniu małoletnich pod ich opieką) **nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo zgody** na:
 - o **Wykorzystanie wizerunku** Uczestników utrwalonego na zdjęciach i nagraniach wideo wykonanych przez Organizatora podczas przebiegu Gry.
 - o **Wykorzystanie nazwy Drużyny** przyjętej podczas rejestracji.
2. Wizerunek oraz nazwa Drużyny mogą być publikowane w celach informacyjnych, promocyjnych i sprawozdawczych na stronach internetowych Organizatora, w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram), materiałach prasowych oraz wydawnictwach powiązanych z Festiwałem Miasto Słowa i promocją Miasta Gdyni.
3. Uczestnikom nie przysługuje z tego tytułu jakiegokolwiek wynagrodzenie.

§ 6. Ochrona danych osobowych (RODO)

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe (imię, nazwisko Kapitana, numer telefonu, adres e-mail, nazwa Drużyny, wizerunek) przetwarzane są wyłącznie w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji Gry, zgodnie z Rozporządzeniem Ogólnym o Ochronie Danych Osobowych (RODO).
3. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Grze. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania i usuwania.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Gra odbędzie się bez względu na warunki atmosferyczne, chyba że ulegną one ekstremalnemu pogorszeniu zagrażającemu bezpieczeństwu uczestników.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych, o czym poinformuje Uczestników na stronie internetowej lub przed startem Gry.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator.

Oświadczenie Kapitana Drużyny (do podpisu przy odbiorze Pakietu Startowego):

Oświadczam, że zapoznał_m się z Regulaminem Rodzinnej Gry Miejskiej „Na tropie słowa”, akceptuję jego postanowienia oraz wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych, wykorzystanie wizerunku oraz nazwy Drużyny zgodnie z zapisami Regulaminu.

Data i podpis Kapitana Drużyny: