



Warszawa
Bemowo

REGULAMIN

RODZINNYCH WARSZTATÓW EDUKACYJNO-ARTYSTYCZNYCH Z ELEMENTAMI HISTORII W TERENIE: ŚLADEM BEMISIÓW



& 1. Organizatorzy i wydarzenia

1. Organizatorem rodzinnych warsztatów jest Urząd Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy (ul. Powstańców Śląskich 70, 01-381 Warszawa), zwanym dalej **Organizator**.
2. Realizacją gry z ramienia Organizatora zajmuje się firma Sea Guide Barbara Kotarba, będąca autorem gry i występująca pod marką Warszawskie Gry Miejskie, zwana dalej jako **Wykonawca**.
3. Rodzinne warsztaty edukacyjno-artystyczne z elementami historii w terenie: Śladem Bemisiów, będące przedmiotem realizacji, zwane są dalej jako **Gra**.
4. Osoba, która dokonała rejestracji na Grę, zwana jest dalej jako **Uczestnik**, a wszystkie osoby zgłoszone w ramach jednej rejestracji zwane są dalej **Zespołem**.
5. Punkt startowy Gry zwany jest **Startem** a końcowy **Metą**.

§ 2. Zasady Gry – REJESTRACJA

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 29 września 2024 r. w godzinach 10:00-15:00, na terenie dzielnicy Bemowo w Warszawie.
2. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy dokonać poprzez formularz kontaktowy dostępny pod adresem: <https://warszawskiegrymiejskie.pl/slادembemisiow/>
3. Zgłoszenia będą przyjmowane od 24 września do 28 września 2024 r. (do godziny 17:00) lub do wyczerpania przewidzianej liczby miejsc w Grze. Decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Organizator przewiduje możliwość udziału w Grze maksymalnie 50 Zespołów. **Każdy Zespół obligatoryjnie musi składać się z minimum 2 osób (w tym jednej osoby pełnoletniej i jednego dziecka poniżej 18 r.ż.).** Maksymalna liczba uczestników w Zespole to 5 osób.
5. Uczestnik może zarejestrować tylko 1 Zespół.
6. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez serwer pocztowy uznaje się za dostarczone.
7. W przypadku niezgłoszenia się drogą internetową maksymalnej liczby Zespołów, Organizator zastrzega sobie prawo do zachowania wolnej puli miejsc w Grze dla Zespołów (składających się z minimum jednej osoby dorosłej i jednego dziecka poniżej 18 r.ż.), które pojawią się bezpośrednio na miejscu startu Gry.
8. W przypadku miejsc z wolnej puli, o przyjęciu zgłoszenia na Grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 29 września 2024 r. od godziny 10.00 do 11.00.
9. Warunkiem koniecznym udziału w Grze, jest osobiste stawienie się Zespołu dnia 29 września 2024 r. w godzinach wyznaczonych na otrzymanym potwierdzeniu mailowym w Punkcie Startowym, zlokalizowanym w holu Urzędu Dzielnicy Bemowo w Warszawie, przy ul. Powstańców Śląskich 70.
10. Warunkiem koniecznym udziału w Grze, jest pobranie na swój telefon (z App Store lub Google Play) bezpłatnej aplikacji Actionbound. Jest ona niezbędna do realizacji Gry (wystarczy, że zrobi to 1 uczestnik Zespołu).

§ 3. Zasady Gry – START GRY

1. Uczestnicy realizują Grę w Zespołach, co najmniej dwu- a maksymalnie pięcioosobowych, w skład których wchodzi minimum jedna osoba pełnoletnia i jedno dziecko poniżej 18 r.ż.
2. Do realizacji Gry niezbędne jest posiadanie telefonu komórkowego (Android lub iOS) z dostępem do Internetu, na który przed rozpoczęciem Gry należy pobrać bezpłatną aplikację Actionbound, umożliwiającą jej realizację.
3. Gra rozpoczyna się w Punkcie Startowym zlokalizowanym w holu Urzędu Dzielnicy Bemowo przy ul. Powstańców Śląskich 70 w Warszawie.

4. Punkt Startowy Gry będzie czynny dla Uczestników w godzinach 10:00-11:15.
5. Zespoły przystępujące do Gry muszą odznaczyć osobiście swoją obecność w punkcie startowym, podając nazwę zespołu wraz z adresem mailowym, który podali przy dokonywaniu rejestracji na Grę.
6. Wykonawca Gry może dokonać weryfikacji pełnoletności uczestników Zespołu poprzez prośbę o okazanie dokumentu potwierdzającego jego pełnoletność.
7. Trasa gry ma ok. 8,5 km długości i można ją pokonywać zarówno pieszo, jak i z użyciem roweru, hulajnogi lub innego środka komunikacji.
8. Gra nie jest na czas, aczkolwiek obowiązuje limit czasowy, do którego Gra jest dostępna – jest to godz. 14:30, do której wszystkie Zespoły muszą dotrzeć na metę.
9. Każdy Zespół na Punkcie Startowym otrzyma kod QR, upoważniający do jednorazowego skorzystania z Gry, który po zeskanowaniu przez aplikację Actionbound otworzy dostęp do Gry.
10. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w zabawie.
11. Przystępując do Gry, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej Regulaminem oraz wyraża zgodę na:
 - przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry i rozdysponowania nagród (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. nr 133 poz. 883);
 - opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i innych Partnerów zdjęć oraz nagrań z Gry.

§ 4. Zasady Gry – ZADANIA

1. W trakcie Gry Uczestnicy mają do wykonania 7 bezobsługowych zagadek umieszczonych na znacznikach oraz 5 rodzinnych, rekreacyjnych wyzwań z animatorami.
2. Przykładowy znacznik będzie znajdował się w punkcie startowym Gry.
3. Do wszystkich zagadek i zadań Zespoły będą kierowane poprzez aplikację używaną do Gry.
4. Zadaniem Zespołów jest zlokalizowanie wszystkich punktów Gry.
5. Na wykonanie zadań rekreacyjnych z animatorami Zespoły mają maksymalnie 5 minut.
6. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim; zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas realizacji.

§ 5. Zasady Gry – PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA

1. Za każdą rozwiązana zagadkę umieszczoną na znacznikach Zespół może otrzymać od 0 do 100 punktów, w zależności od dokładności i poprawności udzielonej odpowiedzi.
2. Za każde zadanie rekreacyjne na stanowisku z animatorem Zespół może otrzymać od 0 do maksymalnie 100 punktów.
3. Suma zdobytych punktów w Grze przez Zespół będzie zliczana przez aplikację, a jej końcowy wynik Uczestnik pozna na mecie gry.
4. Kolejność wykonywanych zadań na trasie wskazana jest w aplikacji.
5. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka inny Zespół, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy **wyłącznie** do Zespołu.
6. Zakazane jest rozdzielanie się Uczestników w ramach Zespołów.
7. Po trasie Gry mogą poruszać się przedstawiciele Wykonawcy Gry, którzy upoważnieni są do monitorowania przebiegu Gry. W przypadku zauważenia rażących zachowań Uczestników (tj. niszczenie znaczników do Gry lub zmienianie ich położenia) lub naruszenia przez Uczestników zasad zawartych w niniejszym regulaminie, uprawnieni są do zgłoszenia dyskwalifikacji Zespołu.
8. Dyskwalifikacja w dowolnym momencie Gry oznacza, że dany Zespół dostaje 0 punktów za całą Grę.

§ 6. Zasady Gry – ZAKOŃCZENIE GRY i nagrody

1. Gra kończy się 29 września 2024 roku o godz. 15:00 w punkcie na Fortach Bema (w okolicy Bemisia Bemika) w Warszawie, wyznaczonym jako Meta Gry.

2. Zespoły, które dotrą na metę Gry do godz. 14:30 i zgłoszą się do punktu finałowego, po dokonaniu weryfikacji zdobytych punktów, są uprawnione do odbioru drobnych nagród za uczestnictwo, jeśli zostały one przewidziane przez Organizatora.
3. Dodatkowo 3 Zespoły, które spełnią wymagania zawarte w & 6. pkt.2 i uzyskają w aplikacji największą liczbę punktów, otrzymają od Wykonawcy nagrody dodatkowe.

§ 7. Wyłanianie zwycięzców

1. O miejscu Zespołu w rankingu po zakończeniu Gry decyduje liczba zdobytych punktów.
2. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny. Uczestnicy nie mają prawa zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród.
3. Warunkiem odbioru nagrody jest stawienie się Zespołu podczas finału na Mecie i ogłoszenie wyników danego Zespołu w Grze przez Wykonawcę.
4. O dalszym przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin Gry znajduje się do wglądu na stornie rejestracji pod przyciskiem „Regulamin” <https://warszawskiegrymiejskie.pl/sladembemisiow/> oraz na stronie <https://bemowo.um.warszawa.pl/-/gra-edukacyjno-terenowa-sladem-bemisiow-> a także na Starcie w dniu 29 września 2024 r.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające w tym za wypadki losowe, w szczególności chwilowy lub stały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
6. Zgodnie z rozporządzeniem 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 uchylenia dyrektywy 95/46/WE – uczestnicy gry, biorąc w niej udział, wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych (w tym wykorzystanie ew. zdjęć i filmów z gry). Administratorem danych jest Sea Guide Barbara Kotarba. Dane (adres e-mail,) przekazane zostaną Organizatorowi celem przesłania nagród zdobytych przez zespół, w grze. Istnieje możliwość wycofania zgody, przesyłając informację drogą elektroniczną na adres zagraj@warszawskiegrymiejskie.pl