

& 1. Organizatorzy

1. Organizatorem warsztatów jest Urząd Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy (ul. Powstańców Śląskich 70, 01-381 Warszawa), zwanym dalej jako **Organizator**.
2. Przedmiotem realizacji są rodzinne warsztaty edukacyjno-artystyczne z elementami historii w formie gry terenowej „Śladem Bemisiów”, zwane dalej **Warsztatami**.
3. Realizacją Warsztatów z ramienia Organizatora zajmuje się firma Sea Guide Barbara Kotarba, właściciel witryny Warszawskie Gry Miejskie, będąca autorem programu zwanym dalej jako **Wykonawca**.
4. Osoba, która dokonała rejestracji na warsztaty zwana jest dalej jako **Uczestnik** a wraz z zarejestrowanymi dziećmi tworzą **Zespół**.

§ 2. Zasady Warsztatów – REJESTRACJA

1. Warsztaty przeprowadzone zostaną dnia 27 września 2025 r. w godzinach 10:00-14:00, na terenie dzielnicy Bemowo w Warszawie.
2. Zapisy na Warsztaty prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy dokonać poprzez formularz kontaktowy dostępny pod adresem: <https://warszawskiegrymiejskie.pl/slادembemisiow2025/>
3. Zgłoszenia będą przyjmowane od 24 września (od godziny 18:00) do 26 września 2025 r. (do godziny 18:00) lub do wyczerpania przewidzianej liczby miejsc na Warsztaty. Decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Organizator przewiduje możliwość udziału w Warsztatach maksymalnie 65 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. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez serwer pocztowy uznaje się za dostarczone.
6. W przypadku niezgłoszenia się drogą internetową maksymalnej liczby zespołów, Organizator zastrzega sobie prawo do zachowania wolnej puli miejsc w Warsztatach dla zespołów (składających się z minimum jednej osoby dorosłej i jednego dziecka poniżej 18 r.ż.), które pojawią się bezpośrednio na miejscu startu Warsztatów.
7. W przypadku miejsc z wolnej puli, o przyjęciu zgłoszenia na Warsztaty decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 27 września 2025 r., od godziny 10.00 do 11.00.
8. Warunkiem koniecznym udziału w Warsztatach, jest osobiste stawienie się Zespołu dnia 27 września 2025 r. w godzinach wyznaczonych na otrzymanym potwierdzeniu mailowym, w Punkcie Startowym, zlokalizowanym przy Gliniankach Sznajdra, znajdujących się przy ul. Połczyńskiej.
9. Warunkiem koniecznym udziału w Warsztatach, jest pobranie na swój telefon (z App Store lub Google Play) bezpłatnej aplikacji Actionbound. Jest ona niezbędna do realizacji Warsztatów (wystarczy, że zrobi to 1 uczestnik zespołu).

§ 3. Zasady Warsztatów – START

1. Uczestnicy realizują Warsztaty 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 Warsztatów 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. Warsztaty rozpoczynają się w Punkcie Startowym zlokalizowanym przy Gliniankach Sznajdra, znajdujących się przy ul. Połczyńskiej w Warszawie.

4. Punkt Startowy będzie czynny dla uczestników w godzinach 10:00-11:00.
5. Zespoły przystępujące do Warsztatów muszą odznaczyć osobiście swoją obecność w punkcie startowym Warsztatów, podając imię, nazwę zespołu wraz z adresem mailowym lub numerem telefonu, który podali przy dokonywaniu rejestracji na grę.
6. Wykonawca może dokonać weryfikacji pełnoletności uczestników zespołu poprzez prośbę o okazanie dokumentu potwierdzającego jego pełnoletność.
7. Trasa ma ok. 8 km długości i można ją pokonywać zarówno pieszo, jak i z użyciem roweru/hulajnogi lub innego środka komunikacji.
8. Warsztaty nie są na czas, aczkolwiek obowiązuje limit czasowy, do którego Warsztaty i trasa są dostępne – jest to godz. 14:00, do której wszystkie zespoły muszą dotrzeć na metę.
9. Każdy zespół na Punkcie Startowym otrzyma kod QR, upoważniający do jednorazowego skorzystania z aplikacji, który po zeskanowaniu poprzez aplikację Actionbound otworzy dostęp do zadań Warsztatów.
10. Każda z osób uczestniczących w Warsztatach powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w zabawie.
11. Przystępując do Warsztatów, uczestnik zgadza się na warunki Warsztatów i potwierdza, że zapoznał się z 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 Warsztatów.

§ 4. Zasady Warsztatów – ZADANIA

1. Do wykonania jest 6 bezobsługowych wyzwań, na które składają się odszukanie lokacji, odnalezienie Bemisiów, wykonanie zagadek i zadań w aplikacji, do których prowadzą wskazówki w aplikacji oraz 4 rodzinne, różnorodne Warsztaty z animatorami, oraz wykonanie prostych zadań na karcie startowej.
2. Do wszystkich zagadek i zadań zespoły dotrą poprzez aplikację używaną w Warsztatach.
3. Zlokalizowanie wszystkich punktów jest zadaniem graczy.
4. Warsztaty toczą się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Warsztatów.

§ 5. Zasady Warsztatów – PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA

1. Za każde zadanie w aplikacji Zespół może otrzymać od 0 do maksymalnie 100 punktów.
2. Za zadania warsztatowe z animatorami można uzyskać od 0 do maksymalnie 100 punktów.
3. Suma zdobytych punktów będzie zliczana przez aplikację, a jej końcowy wynik uczestnik pozna na mecie.
4. Kolejność wykonywanych zadań na trasie jest dowolna – Uczestnik może sam podejmować decyzję o kolejności i kierunku realizacji zadań.
5. Zakazane jest rozdzielanie się uczestników w ramach zespołów.
6. Po trasie mogą poruszać się przedstawiciele Wykonawcy, którzy upoważnieni są do monitorowania przebiegu Warsztatów. W przypadku zauważenia rażących zachowań uczestników lub naruszenia przez uczestników zasad zawartych w niniejszym regulaminie, uprawnieni są do zgłoszenia dyskwalifikacji zespołu.
7. Dyskwalifikacja w dowolnym momencie Warsztatów oznacza, że dany zespół dostaje 0 punktów za udział.

§ 6. Zasady – ZAKOŃCZENIE i nagrody

1. Warsztaty kończą się 27 września 2025 r. o godz. 14:00 pod Urzędem Dzielnicy Bemowo od strony parkingu (od ul. Konarskiego) w Warszawie, wyznaczonym jako meta.
2. Zespoły, które dotrą na metę do godz. 14:00 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 pierwsze 3 zespoły, które spełniły wymagania zawarte w § 6. pkt.2 i uzyskały największą liczbę punktów, otrzymają od Wykonawcy nagrody dodatkowe.

§ 7. Wyłanianie zwycięzców

1. O miejscu zespołu w rankingu po zakończeniu 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 i ogłoszenia wyników w Punkcie Finałowym przez Wykonawcę.
4. O dalszym przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Udział w Warsztatach oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin znajduje się do wglądu przy rejestracji na stronie internetowej <https://warszawskiegrymiejskie.pl/slادembemisiow2025/> oraz bemowo.um.warszawa.pl, a także w Punkcie Startowym oraz na mecie w dniu 27 września 2025 r.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowanie Uczestników 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 Warsztatów nieprzewidzianych niniejszym regulaminem głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
5. W przypadku zastrzeżeń Uczestników, co do zgodności przebiegu Warsztatów z niniejszym Regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Sea Guide Barbara Kotarba, ul. Bolesława Podczaszyńskiego 18, 01-867 Warszawa.
6. Po upływie powyższego terminu reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.
7. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
8. 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 Warsztatów, 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, właściciel witryny Warszawskie Gry Miejskie. 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.