

Regulamin uczestnictwa w grze miejskiej „Na tropie Cyberzagrożeń – Rodzinna Gra Miejska Racibórz 2026”

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem gry miejskiej „Orange Family Firewall – Rodzinna Gra Miejska” jest Fundacja Pozytywnie Zakręcenie we współpracy z Esport Polska.
2. Wydarzenie odbędzie się 23 maja 2026 roku na terenie Raciborza, w godzinach 16:00–18:00.
3. Gra ma charakter edukacyjno-rozrywkowy i skierowana jest do dwuosobowych drużyn rodzinnych (dziecko + opiekun).
4. Udział w grze jest bezpłatny. Liczba drużyn jest ograniczona do 150 – o udziale decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Sponsorem głównym wydarzenia jest Fundacja Orange.

§2. Zasady uczestnictwa

1. W grze mogą wziąć udział drużyny składające się z 2 osób, w tym co najmniej jednej osoby pełnoletniej.
2. Rejestracja drużyn odbywa się za pośrednictwem formularza online dostępnego na stronie internetowej partnera www.esportpolska.org lub na miejscu 60 minut przed rozpoczęciem gry.
3. Każda zarejestrowana drużyna otrzyma pakiet startowy, zawierający:
 - o kartę gry z miejscem na potwierdzenia wykonania zadań,
 - o mapę lokalizacji stacji,
 - o instrukcje dotyczące przebiegu gry.
4. Drużyny mogą odwiedzać stacje w dowolnej kolejności.
5. Każda drużyna, która ukończy grę i odda kartę gry, otrzyma drobny upominek.

§3. Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się wspólnym startem o godzinie 16:00 i trwa do godziny 18:00.
2. Stacje zadaniowe czynne są równolegle w godzinach 16:10–18:00.
3. Uczestnicy odwiedzają stacje w dowolnej kolejności i we własnym tempie.
4. Potwierdzeniem wykonania zadania jest pieczętka, podpis lub naklejka na karcie gry.
5. Karta gry musi zostać oddana w punkcie finałowym najpóźniej do godziny 18:00.

§4. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów ruchu drogowego i zachowania ostrożności w przestrzeni publicznej.
2. Wszystkie stacje będą zlokalizowane w bezpiecznych, ogólnodostępnych miejscach.
3. W przypadku niekorzystnych warunków pogodowych przebieg gry może ulec zmianie – część stacji może zostać przeniesiona pod dach.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia wynikające z niestosowania się do niniejszego regulaminu oraz za wypadki losowe.

§5. Dane osobowe i wizerunek

1. Udział w grze jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku uczestników w materiałach promujących wydarzenie (np. zdjęcia, relacje medialne).
2. Dane osobowe zebrane podczas rejestracji będą przetwarzane zgodnie z RODO wyłącznie na potrzeby organizacyjne gry.

§6. Losowanie dodatkowych nagród

1. Spośród wszystkich drużyn, które ukończą grę i oddadzą kartę gry w punkcie finałowym, zostanie przeprowadzone losowanie dodatkowych nagród.
2. W losowaniu weźmie udział każda drużyna spełniająca warunki ukończenia gry, niezależnie od kolejności dotarcia do mety.
3. Wylosowanych zostanie **20 drużyn**, które otrzymają specjalne zestawy nagród przygotowane przez organizatora.
4. Losowanie odbędzie się na zakończenie gry, po godzinie 18:00, w punkcie finałowym.
5. Obecność drużyny podczas losowania jest warunkiem odbioru nagrody.

§7. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie, przerywania lub modyfikacji gry w uzasadnionych przypadkach.
2. Udział w grze jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Wszelkie sporne kwestie rozstrzyga koordynator gry na miejscu.