

REGULAMIN Gry Miejskiej Instytutu Filologii Romańskiej UJ „Vendetta po krakowsku: zaginiony rękopis”

§1 Organizatorzy i partnerzy Gry

1. Organizatorem gry miejskiej „Vendetta po krakowsku: zaginiony rękopis” (zwanej dalej „Grą”) realizowanej na terenie miasta Krakowa jest Instytut Filologii Romańskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
2. Patronat Gry: Konsulat Honorowy Republiki Włoskiej w Krakowie
3. Fundatorami nagród w Grze są: Istituto Italiano di Cultura di Cracovia, Muzeum Farmacji Collegium Medicum Uniwersytetu Jagiellońskiego, Urząd Miasta Krakowa, Stowarzyszenie Flisaków Pienińskich na rzece Dunajec „Flisacy Pienińscy”, Zespół Elektrowni Wodnych Niedzica S.A., Szkoła Językowa ProfiLingua, Vicolo Italiano - Zakątek języka włoskiego, Oficyna Literacka Noir sur Blanc Sp. z o.o., Wydawnictwo 44.pl, Księgarnia Italicus, Jabłkomat Łącko, Masspol Sp. z o.o., Fundacja Promocji Kultury i Sztuki ARS PRO ARTE, Clinics Beauty, UPGRADE.STUDIO Sp. Z o.o., Alya.haircare, Cheesecake Bakery, Sushitopia.
4. Przez organizację Gry rozumie się grę terenową, polegającą na zaaranżowaniu szeregu atrakcji tematycznych na terenie miasta Krakowa.

§2 Uczestnicy Gry

1. Uczestnikami Gry mogą być studenci uczelni wyższych, uczniowie szkół średnich, grupy znajomych, rodziny.
2. Organizator nie wprowadza ograniczeń wiekowych. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Grze wyłącznie po spełnieniu poniższych warunków:
 - a) w Zespole znajduje się co najmniej jeden pełnoletni Uczestnik, który podczas trwania Gry ponosi pełną odpowiedzialność za niepełnoletnich członków Zespołu;
 - b) niepełnoletni Uczestnik przed rozpoczęciem Gry okaże Organizatorowi pisemną zgodę na udział w Grze, podpisaną przez rodzica lub opiekuna prawnego, sporządzoną według poniższego wzoru

ZGODA RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO NA UDZIAŁ OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ W GRZE MIEJSKIEJ INSTYTUTU FILOLOGII ROMAŃSKIEJ UJ “VENDETTA PO KRAKOWSKU: ZAGINIONY RĘKOPIS”

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

.....

(imię i nazwisko dziecka)

w Grze Miejskiej Instytutu Filologii Romańskiej UJ “Vendetta po krakowsku”, w dn. 23 maja 2026 roku w godzinach 10.00-15.00. Biorę za nie w tym czasie pełną odpowiedzialność.

.....

(miejscowość i data, czytelny podpis rodzica/opiekuna)

3. Uczestnik zobowiązany jest do udziału w Grze w stanie zdrowia umożliwiającym bezpieczne uczestnictwo. Organizator nie zapewnia opieki medycznej w trakcie trwania Gry.
4. Uczestnicy biorą udział w Grze w zespołach (zwanych dalej „Zespołem”). Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego od 3 do 5 Uczestników.
5. Gra odbywa się w przestrzeni publicznej, w związku z czym Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania Uczestników niezgodne z obowiązującymi przepisami prawa oraz zasadami współżycia społecznego.

6. Poprzez zgłoszenie udziału w Grze Uczestnik wyraża zgodę na:

- a) udział w Grze na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie;
- b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry;
- c) nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie swojego wizerunku w materiałach promocyjnych, w tym w mediach patronackich, na stronie internetowej Organizatora oraz w mediach społecznościowych Gry.

7. W Grze może wziąć udział maksymalnie 80 Uczestników. O zakwalifikowaniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń Zespołów.

8. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są od dnia 6 maja 2026 r. od godz. 8:00 do dnia 20 maja 2026 r. do godz. 20:00.

9. Zgłoszenie do Gry następuje poprzez wypełnienie formularza Google ([Gra Miejska IFR UJ 2026 „Vendetta po krakowsku: zaginiony rękopis”](#)). Zespół zobowiązany jest do podania danych Uczestników w zakresie niezbędnym do organizacji Gry, w szczególności: imion i nazwisk, informacji o pełnoletniości, adresu e-mail, numeru telefonu kontaktowego, informacji o ewentualnych alergiach pokarmowych oraz nazwy Zespołu.

10. Po weryfikacji zgłoszenia pod kątem zgodności z Regulaminem, Zespół otrzyma na wskazany adres e-mail potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia oraz informacje niezbędne do udziału w Grze. Warunkiem udziału w Grze jest otrzymanie potwierdzenia drogą mailową.

11. Udział w Grze jest bezpłatny.

§3 Zasady gry

- 1. Gra zostanie przeprowadzona w sobotę 23 maja 2026 r. w Krakowie w godz. 10:00 – 16:00.
- 2. Gra polega na odnalezieniu w przestrzeni miejskiej Punktów Zadań (zwane dalej „PZ”), na których będą obecni animatorzy. Lokalizacja PZ oznaczona jest na mapie, którą każdy Zespół otrzymuje w Pakiecie Startowym. Na każdym PZ Zespół otrzymuje od animatora zadanie do wykonania. Kolejność realizacji zadań zależy od decyzji Zespołu. Szczegółowe informacje zostaną przekazane w punkcie startowym Gry.
- 3. Przed rozpoczęciem Gry każdy Zespół otrzymuje Pakiet Startowy, obejmujący mapę PZ oraz Kartę Gry (zwaną dalej „KG”). Karta Gry służy do zapisywania liczby punktów uzyskanych przez Zespół na poszczególnych PZ.
- 4. Każdy Zespół rozpoczyna Grę o godzinie podanej przez Organizatora. Miejscem rozpoczęcia Gry jest Collegium Paderevianum (al. Adama Mickiewicza 9, Kraków).
- 5. Gra prowadzona jest w kategorii drużynowej. O zwycięstwie decyduje łączna liczba punktów uzyskanych za wykonanie zadań w PZ. Organizator odnotowuje czas rozpoczęcia i zakończenia Gry przez każdy Zespół.
- 6. Zespoły wykonują zadania w pełnym, niezmiennym składzie.
- 7. Gra kończy się 23 maja 2026 r. o godz. 16:00 w Collegium Paderevianum.
- 8. Uczestnicy rozpoznają animatorów po znaku identyfikacyjnym, o którym zostaną poinformowani przed rozpoczęciem Gry.
- 9. Podczas wykonywania zadań zabronione jest korzystanie z telefonów komórkowych oraz innych własnych pomocy, w tym urządzeń elektronicznych, aplikacji mobilnych, wyszukiwarek internetowych oraz narzędzi opartych na sztucznej inteligencji.
- 10. W przypadku dotarcia do PZ zajętego przez inny Zespół, Uczestnicy mogą poczekać na swoją kolej lub udać się do innego PZ.

11. Na każdym PZ Uczestnicy mogą poprosić animatora o wskazówkę do zadania (w formie pisemnej). Nie w każdym PZ znajduje się taka wskazówka.
12. Uczestnicy poruszają się po obszarze Gry pieszo lub środkami komunikacji miejskiej (autobusy, tramwaje). Zabrania się korzystania z rowerów, hulajnóg, samochodów, skuterów oraz innych pojazdów. W przypadku naruszenia tego zakazu Zespół może zostać zdyskwalifikowany.
13. W każdym PZ, przed przystąpieniem do zadania, Zespół zobowiązany jest okazać animatorowi Kartę Gry. Liczba Uczestników w Zespole będzie weryfikowana z danymi zawartymi na Karcie Gry. W przypadku niezgodności Zespół nie zostanie dopuszczony do wykonania zadania.
14. Odbierając Kartę Gry, Zespół potwierdza zapoznanie się z Regulaminem oraz akceptację jego postanowień.
15. W przypadku naruszenia Regulaminu, zasad fair play, utrudniania gry innym Uczestnikom lub niszczenia elementów Gry, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z dalszego udziału. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

§4 Punktacja

1. Uczestnicy za każde rozwiązane na PZ zadanie otrzymują określoną na mapie liczbę punktów.
3. Do każdego zadania można przystąpić tylko jeden raz.
4. Decyzja animatora w kwestii oceny poprawności wykonania zadania jest ostateczna.

§5 Warunki ukończenia Gry

1. Warunkiem ukończenia Gry jest zwrócenie Karty Gry do Organizatora w Collegium Paderevianum przed godziną 15:00.
2. Zespół zostanie zdyskwalifikowany, a tym samym Uczestnicy utracą możliwość zdobycia jednej z nagród w następujących przypadkach:
 - A) w przypadku zgubienia KG;
 - B) w przypadku dostarczenia KG z inną nazwą Zespołu, inną liczbą Uczestników lub innym numerem niż zadeklarowane w chwili jej wydania;
 - C) w przypadku dostarczenia KG bez wymaganych oznaczeń lub gdy istnieje uzasadnione podejrzenie, że KG nie jest oryginalna (np. została skopiowana lub podrobiona);
 - D) w przypadku naruszenia Regulaminu Gry, zasad fair play lub utrudniania przebiegu Gry innym Uczestnikom.
3. Decyzja Organizatora w sprawie dyskwalifikacji Zespołu jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
4. Zwycięża Zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów za wykonanie zadań.
5. Drugie, trzecie i czwarte miejsce zajmują Zespoły, które uzyskają odpowiednio kolejne najwyższe wyniki punktowe.

§6 Nagrody

1. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 23 maja 2026 r. nie później niż o godz. 16:30 w Collegium Paderevianum.
2. Przewiduje się przyznanie pierwszego, drugiego, trzeciego i czwartego miejsca.
3. Zwycięski Zespół otrzyma nagrody rzeczowe ufundowane przez Sponsorów. Zespoły, które zajmą kolejne trzy miejsca, otrzymają nagrody rzeczowe i/lub nagrody w formie bonów na produkty lub usługi zapewnione przez Fundatorów Gry.
4. Warunkiem odbioru nagrody jest:

- okazanie dokumentu tożsamości (własnego lub – w przypadku osób niepełnoletnich – obecność opiekuna prawnego);
- pisemne potwierdzenie odbioru nagrody.

5. Nie jest dopuszczalna wypłata równowartości nagrody w formie pieniężnej ani zamiana nagrody na inną.

§7 Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator Gry.
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Gry, w tym kontaktu z Uczestnikami oraz wręczenia nagród.
3. Podstawą przetwarzania danych jest zgoda Uczestnika oraz niezbędność do realizacji wydarzenia.
4. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji Gry oraz jej rozliczenia, a także w celach archiwalnych i promocyjnych.
5. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, ich poprawiania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia sprzeciwu.
6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w Grze.

§8 Postanowienia końcowe

1. Regulamin Gry jest dostępny na stronie wydarzenia na portalu Facebook: Facebooku <https://www.facebook.com/vendettapokrakowsku>.
2. W sprawach dotyczących przebiegu Gry, nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie jego interpretacji, decyzje podejmuje Organizator.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu, przedłużenia, przerwania lub odwołania Gry z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną o tym poinformowani za pośrednictwem poczty elektronicznej, wiadomości SMS lub telefonicznie. W takim przypadku Uczestnikom nie przysługują roszczenia związane ze zmianą przebiegu Gry.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.