

Regulamin wydarzenia „CyBest Punk - Odkryj Konspirację Dystopii” - Gra Miejska 2025

§ 1.

Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa warunki, na jakich odbędzie się Gra Miejska, zwana dalej Grą.
2. Zasady Gry opisane są w poniższym dokumencie zwanym dalej Regulaminem. Wszelkie inne informacje mają charakter wyłącznie informacyjny.
3. Uczestnicy Gry zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu oraz wszystkich regulaminów obowiązujących na Politechnice Łódzkiej.

§ 2.

Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem gry, zwanym dalej Graczem, jest pełnoletni Student Politechniki Łódzkiej który zdecydował się na udział w grze, przesyłając wypełniony formularz zgłoszeń oraz jednocześnie akceptując niniejszy regulamin oraz klauzulę RODO, umieszczoną w formularzu zgłoszeń.
2. Wysyłając zgłoszenie uczestnik wyraża zgodę, poprzez zaakceptowanie niniejszego regulaminu oraz [RODO](#) znajdującego się w formularzu zgłoszeniowym, na wykorzystanie wizerunku i przetwarzanie danych osobowych tj. imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, przez Stowarzyszenie Studentów BEST PŁ w celu realizacji wydarzenia i promocji w mediach społecznościowych.

§ 3.

Organizatorzy oraz warunki ich odpowiedzialności

1. Grę opisaną w niniejszym regulaminie organizuje Stowarzyszenie Studentów BEST PŁ z siedzibą przy al. Politechniki 3a, p. 5, 93-590 w Łodzi, zwane dalej Organizatorem.
2. Organizator nie jest stroną między Graczami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone przez Grę.
3. Gracz przystępując do Gry bierze na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na czas trwania całej Gry oraz ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność prawną i finansową w przypadku, kiedy jego uczestnictwo w Grze będzie naruszać jakiekolwiek prawa osób trzecich, w tym w szczególności autorskie prawa osobiste lub majątkowe.
4. Gracze biorą udział w niniejszej Grze na własną odpowiedzialność i ryzyko.

5. Uczestnik, zgłaszając swoje uczestnictwo w wydarzeniu, świadomie i dobrowolnie akceptuje możliwość zabrudzenia i zamoknięcia w trakcie jego trwania. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikające z takich sytuacji, a uczestnik bierze pełną odpowiedzialność za swoje działania i zachowanie w czasie wydarzenia.

§ 4.

Zasady Gry

1. Każdy z Graczy zgłoszonego zespołu musi być studentem Politechniki Łódzkiej i w czasie trwania Gry musi mieć ważną legitymację studencką.
2. Członkowie oraz byli członkowie Stowarzyszenia Studentów BEST PŁ nie mogą brać udziału w Grze.
3. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Gracza w formularzu zgłoszeń udostępnionym przez Organizatora na stronie wydarzenia na portalu Facebook.
4. Gracz nie posiadający drużyny ma możliwość rejestracji pojedynczej w formularzu zgłoszeń
5. W przypadku posiadania pełnej drużyny, jeden Gracz jest zobowiązany do zgłoszenia całej swojej drużyny w formularzu zgłoszeń. W takim przypadku pozostali Gracze należący do drużyny nie wypełniają formularza.
6. Każdy Gracz jest zobowiązany do ostatecznego potwierdzenia swojej obecności dwa dni przed rozpoczęciem wydarzenia. Brak potwierdzenia jest jednoznaczny z rezygnacją z uczestnictwa w Grze.
7. Biorąc udział w Grze, Gracz potwierdza, że wyraża zgodę na wszystkie zasady Gry zawarte w niniejszym Regulaminie.
8. Liczba zgłoszeń jest ograniczona. W Grze może wziąć udział do 40 osób. Brana pod uwagę będzie kolejność zgłoszeń. W przypadku jej przekroczenia zostanie utworzona lista rezerwowa.
9. Jeżeli liczba Graczy zarejestrowanych pojedynczo nie będzie wystarczająca aby utworzyć drużynę, wspomniani Gracze trafią na listę rezerwową.
10. Brak potwierdzenia swojej obecności na wydarzeniu przez drużynę, tzn. brak potwierdzenia obecności drużyny przez osobę zgłaszającą ją w formularzu, jest jednoznaczny z rezygnacją drużyny z udziału w Grze.
11. W przypadku gdy drużyna nie potwierdzi swojej obecności, pierwsza drużyna z listy rezerwowej zajmuje jej miejsce.
12. Organizatorowi przysługuje prawo do zwiększenia lub zmniejszenia liczby zespołów biorących udział w Grze.
13. Uczestnicy biorą udział w Grze, w zespołach czteroosobowych.
14. Zadaniem Graczy jest rozwiązywanie zagadek i wykonywanie zadań, zgodnie z zasadami niniejszego Regulaminu oraz z Zasadami Gry umieszczonymi w niniejszym regulaminie.

15. W dniu rozpoczęcia Gry uczestnicy otrzymują od Organizatorów zestaw przedmiotów niezbędnych do realizacji poszczególnych zadań.
16. Zadania będą weryfikowane w trakcie Gry poprzez Organizatorów. Wszystkie drużyny na początku Gry otrzymują mapę, na której Gracze mają prawo zaznaczać wykonane zadania.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do komunikacji z uczestnikami wydarzenia zarówno przed jak i w trakcie wydarzenia poprzez udostępnione przez uczestników w formularzu drogi komunikacji.
18. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji materiałów wideo/fotografii oraz ich rozpowszechnianie w social mediach w celach promocyjnych, reklamowych czy edukacyjnych.
19. Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania materiałów zdjęciowych z Graczami na tle materiałów promocyjnych współpracującej ze Stowarzyszeniem Studentów BEST PŁ firmy lub wraz z produktem firmy.
20. Gra rozpocznie się 12.06.2025 r. w godzinach popołudniowych i zakończy, kiedy wszystkie drużyny ukończą zadania lub kiedy Organizator uzna, że z zespołem od dłuższego czasu nie ma kontaktu lub jego członkowie zrezygnowali z dalszej rywalizacji.
21. Podczas Gry telefon każdego Gracza, którego numer został wcześniej dostarczony, musi być włączony oraz mieć dostęp do sieci telefonicznej.
22. Po trasie Gry Gracze mogą poruszać się jedynie pieszo. Zabronione jest poruszanie się komunikacją miejską. Nie można również korzystać z rowerów, rolek, wrotek, deskorolek, hulajnóg, samochodów, skuterów i innych środków przemieszczania się.
23. W przypadku naruszenia przez członka drużyny lub zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Graczom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizatorzy mają prawo do wykluczenia takiego Gracza, bądź całego zespołu z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
24. Wszelkie kwestie sporne będą rozstrzygane przez Organizatorów, a ich decyzja jest ostateczna.
25. Podczas trwania Gry zabroniona jest współpraca pomiędzy członkami różnych zespołów.
26. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ostatecznej decyzji odnośnie oceny poszczególnych zadań wykonywanych przez Graczy.

§ 5.

Zwycięzenie Gry

1. Zespół, który jako pierwszy rozwiąże wszystkie zadania i dotrze do wyznaczonego miejsca ze wszystkimi elementami przydzielonej mu historii zwycięża. W trakcie gry Organizator zastrzega sobie prawo do ułatwiania bądź utrudniania Graczom przejścia gry, w zależności od wydajności wykonania pojedynczych zadań oraz napotkania pojedynczych stacji .
2. Do otrzymania nagród uprawnieni są Gracze, którzy zostaną wskazani przez Organizatorów na podstawie listy zwycięzców powstałej z wyników, jakie osiągnęła każda z drużyn.

§ 6.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie wydarzenia na portalu Facebook.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie tylko z ważnych przyczyn, mających na celu usprawnienie przebiegu Gry. Organizatorzy są wtedy zobowiązani do powiadomienia Graczy o zmianach zaistniałych w regulaminie za pomocą Mediów Społecznościowych lub innych komunikatorów.