**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ**

**„Śladami Rycerza Macieja: Sekret Smoków Koszalina”**

## §1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa zasady, zakres oraz warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Śladami Rycerza Macieja: Sekret Smoków Koszalina”, zwanej dalej „Grą”.
2. Organizatorem Gry jest Politechnika Koszalińska, działająca za pośrednictwem Studenckiego Klubu Przedsiębiorczości we współpracy z Wydziałem Nauk Ekonomicznych, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Gra realizowana jest w ramach projektu pn. „Od pomysłu do przygody – gra miejska w przestrzeni Koszalina zaprojektowana przez studentów Studenckiego Klubu Przedsiębiorczości”, finansowanego ze środków budżetu państwa przyznanych przez Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach programu „Studenckie koła naukowe tworzą innowacje”.
4. Gra ma charakter edukacyjny, rekreacyjny oraz integracyjny i odbywa się na terenie miasta Koszalina.
5. Celem Gry jest w szczególności:
   a. promocja miasta Koszalina;
   b. popularyzacja lokalnych legend, historii oraz dziedzictwa kulturowego;
   c. aktywizacja i integracja społeczności lokalnej;
   d. rozwijanie umiejętności współpracy, logicznego myślenia oraz rozwiązywania problemów;
   e. wykorzystanie nowoczesnych technologii edukacyjnych oraz elementów grywalizacji.
6. Udział w Grze jest dobrowolny i bezpłatny.
7. Gra jest udostępniana za pośrednictwem platformy internetowej wskazanej przez Organizatora i pozostaje dostępna do dnia 2 marca 2027 r. włącznie.
8. Gra jest dostępna nieprzerwanie, przez całą dobę, we wszystkie dni tygodnia, z zastrzeżeniem postanowień ust. 9.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do czasowego ograniczenia dostępności Gry, zawieszenia jej funkcjonowania, wprowadzenia zmian w zasadach jej organizacji lub odwołania Gry z przyczyn technicznych, organizacyjnych, pogodowych bądź innych okoliczności niezależnych od Organizatora.

**§2. Rejestracja i uczestnictwo**

1. Ze względu na zaawansowany poziom zagadek, gra przystosowana jest dla osób w wieku od 12 do 99 lat.
2. Organizator zaleca udział w zespołach liczących od 2 do 10 osób, jednak dopuszczalny jest również udział indywidualny.
3. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze, pod opieką osoby dorosłej.
4. Uczestnictwo w Grze jest równoznaczne z:
    - zapoznaniem się z niniejszym Regulaminem,
    - akceptacją wszystkich jego postanowień,
    - zobowiązaniem do przestrzegania zasad bezpieczeństwa oraz przepisów prawa.
5. Warunkiem udziału w Grze jest posiadanie:
    - urządzenia mobilnego z dostępem do Internetu,
    - możliwości odczytywania kodów QR oraz korzystania z materiałów online.
6. Organizator zaleca posiadanie kartki i długopisu pomocnych podczas wykonywania zadań.
7. Szczegółowe informacje dotyczące rejestracji oraz dostępu do platformy Gry publikowane będą na stronie internetowej Organizatora.

**§3. Zasady Gry**

1. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej miasta Koszalin i obejmuje trasę o długości około 6 km.
2. Uczestnicy poruszają się po terenie Gry wyłącznie pieszo.
3. Gra może obejmować przemieszczanie się:
    - chodnikami,
    - ścieżkami pieszymi,
    - parkami miejskimi,
    - terenami publicznie dostępnymi,
    - wybranymi budynkami dostępnymi dla uczestników.
4. Zabrania się:
    - wchodzenia na tereny zamknięte lub niedostępne,
    - niszczenia mienia,
    - zakłócania porządku publicznego,
    - utrudniania ruchu drogowego lub pieszego,

- stwarzania zagrożenia dla siebie lub innych uczestników.

5. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania:
   - przepisów ruchu drogowego,
   - zasad bezpieczeństwa,
   - poleceń służb porządkowych oraz Organizatora,
   - zasad współżycia społecznego.
6. Organizator nie zapewnia transportu uczestników podczas trwania Gry.
7. Gra ma charakter edukacyjno-przygodowy i nie przewiduje klasyfikacji końcowej ani wyłaniania zwycięzców.
8. Organizator przewiduje możliwość przekazania uczestnikom drobnych upominków związanych z udziałem w pierwszej edycji Gry.

**§4. Fabuła i przebieg Gry**

1. Gra oparta jest na autorskiej fabule historyczno-legendarnej związanej z miastem Koszalin oraz postacią Rycerza Macieja.
2. Zadaniem uczestników jest wykonywanie kolejnych etapów Gry, rozwiązywanie zagadek oraz odkrywanie elementów historii i legend związanych z miastem Koszalin.
3. Poszczególne zadania mogą wykorzystywać:
   - kody QR,
   - materiały multimedialne,
   - elementy interaktywne,
   - treści publikowane na platformie internetowej Gry.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji przebiegu Gry, lokalizacji punktów oraz poszczególnych zadań z przyczyn organizacyjnych, technicznych lub bezpieczeństwa.

**§5. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność**

1. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
   - wypadki i zdarzenia losowe powstałe podczas uczestnictwa w Grze,
   - zgubienie, uszkodzenie lub kradzież rzeczy należących do uczestników,
   - problemy techniczne wynikające z działania urządzeń mobilnych lub dostępu do Internetu,
   - skutki wynikające z nieprzestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Za bezpieczeństwo osób niepełnoletnich odpowiedzialność ponoszą ich rodzice lub opiekunowie prawni.

4. Organizator ma prawo wykluczyć uczestnika z udziału w Grze w przypadku:
    - naruszenia Regulaminu,
    - zachowania zagrażającego bezpieczeństwu innych uczestników,
    - niszczenia mienia,
    - zakłócania przebiegu Gry.
5. Decyzje Organizatora dotyczące przebiegu Gry są ostateczne.

**§6. Wizerunek uczestników**

1. Udział w Grze jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne utrwalanie oraz wykorzystywanie wizerunku uczestników przez Organizatora.
2. Wizerunek uczestników może być wykorzystywany w szczególności w:
    - materiałach promocyjnych,
    - relacjach fotograficznych i filmowych,
    - mediach społecznościowych,
    - publikacjach internetowych oraz drukowanych związanych z działalnością Organizatora i realizacją projektu.
3. Wykorzystanie wizerunku odbywać się będzie wyłącznie w celach promocyjnych, informacyjnych oraz dokumentacyjnych.

**§7. Ochrona danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Studencki Klub Przedsiębiorczości- organizator
2. Dane osobowe uczestników przetwarzane będą wyłącznie w zakresie niezbędnym do organizacji, realizacji i promocji Gry, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa dotyczącymi ochrony danych osobowych.
3. Uczestnikom przysługują prawa wynikające z obowiązujących przepisów dotyczących ochrony danych osobowych.

**§8. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej Organizatora oraz platformie Gry.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
4. Wszelkie pytania dotyczące Gry mogą być kierowane do Organizatora za pośrednictwem oficjalnych kanałów komunikacji publikowanych na stronie wydarzenia.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.