

Regulamin gry terenowej „EKO ZAMIESZANIE”

§1

Przepisy ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze terenowej pod nazwą „Eko Zamieszanie”, zwanej dalej „Grą”.
2. Organizatorem Gry, jest Gmina Gryfice z siedzibą Plac Zwycięstwa 37; 72-300 Gryfice.
3. Gra ma charakter edukacyjny, będzie przeprowadzana w plenerze i skierowana jest wyłącznie do mieszkańców Gminy Gryfice.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Administratorem danych osobowych osób biorących udział w Grze jest Burmistrz Gryfic, z siedzibą 72-300 Gryfice, Pl. Zwycięstwa 37.
6. Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych dla Uczestników Gry jest integralną częścią Karty Zgłoszenia udziału w Grze. Z zapoznaniem się z klauzulą, uczestnik potwierdza własnoręcznym podpisem. Stanowi to wypełnienie ciążącego na Administratorze obowiązku informacyjnego, o którym mowa w art. 13 Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
7. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.
8. O udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń oraz pozytywna weryfikacja Karty Zgłoszenia.
9. Lista dopuszczonych do Gry Drużyn zostanie opublikowana na stronie internetowej Organizatora w terminie do 12.06.2026 r.
10. Materiały edukacyjne potrzebne do przygotowania się do wzięcia udziału w Grze zostaną udostępnione przez Organizatora na jego stronie internetowej www.gryfice.eu w dniu 12.06.2026 r.

§2

Zapisy

1. Zapisy do udziału w Grze odbywać się będą poprzez wypełnienie Karty Zgłoszenia Drużyny, dostępnej na stronie internetowej Gminy Gryfice www.gryfice.eu i w Biurze Obsługi Interesanta (BOI), znajdującym się na parterze budynku Urzędu Miejskiego w Gryficach.
2. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane wszystkich osób zgłoszonych do Gry:
 - 1) w przypadku osoby pełnoletniej – imię i nazwisko uczestnika, numer telefonu oraz podpis
 - 2) w przypadku osoby niepełnoletniej – imię, nazwisko uczestnika oraz imię, nazwisko i podpis rodzica / opiekuna prawnego.
3. Osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych oraz osoby posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych, w tym osoby, które ukończyły 7 lat, a nie ukończyły lat 18, mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem uzyskania uprzedniej pisemnej zgody rodzica / opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Zgoda powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze i przetwarzanie danych osobowych Uczestnika przez Organizatora oraz akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Zgłoszenia będą przyjmowane w dniach od 01.06.2026 r. do 05.06.2026 r. do godz. 14:00, w godzinach pracy Urzędu Miejskiego w Gryficach w Biurze Obsługi Interesanta (BOI) lub drogą elektroniczną na adres boi@urząd.gryfice.eu
5. W Grze może wziąć udział 20 drużyn po 5 osób.

6. Drużyny **muszą liczyć 5 uczestników**. W każdej Drużynie musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, pełniąca funkcję Lidera Drużyny.
7. Odbiór Pakietu Startowego do Gry przez zarejestrowane Drużyny będzie odbywać się 27.06.2026 r. od godziny 9:00 do godziny 9:45 na terenie Błoni Parku Miejskiego w Gryficach.
8. Pakiet Startowy zawiera: Mapę Gry, numer startowy z nazwą drużyny, talony na poczęstunek oraz wodę dla Uczestników.
9. Nieodebranie Pakietu startowego do Gry we wskazanym w pkt. 7 terminie jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Grze.

§3

Warunki udziału w grze

Poprzez rejestrację do Gry Uczestnik – Lider Drużyny (bądź rodzic / opiekun prawny lub przedstawiciel ustawowy) wyraża zgodę na:

1. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
2. przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry;
3. opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatora i jego partnerów zdjęć oraz nagrań z Gry.

§4

Przebieg gry

1. Gra przeprowadzona zostanie w dniu 27 czerwca 2026 r. na terenie Parku Miejskiego w Gryficach w godzinach od 10:00 do 14:00.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach prawa obowiązującego. Każdy z Uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo małoletnich Uczestników Gry oraz przestrzeganie Regulaminu odpowiada Lider Drużyny (opiekun grupy).
3. Gra rozpocznie się odprawą Uczestników, która odbędzie się w Punkcie Startowym Gry, określonym na Mapie.
4. Start Gry przewidziany jest na godz. 10:00 w dniu 27 czerwca 2026 r.
5. Drużyny ruszają na trasę Gry po sygnale Organizatora. Na przebycie trasy każda z Drużyn ma maksymalny czas 240 minut.
6. Na Mapie Gry zaznaczonych jest 9 Stacji: Leśna Stolarsnia, Rozpoznaj Zielone, Zwierzęcy Szyfr, Ryby Regi, Przyrodniczy Kufer, Misja: Zielony Azymut, Tajemnice Kropli Wody, Gdzie Wrzucać? oraz Zielony Tor Przeszkód.
7. Zlokalizowanie Stacji jest zadaniem Uczestników. Każda Drużyna wykonuje zadania samodzielnie, bez użycia telefonów komórkowych lub innych urządzeń elektronicznych.
8. Gra polega na dotarciu do 9 wyznaczonych Stacji, w których znajdują się zadania związane z edukacją ekologiczną i przyrodniczą. Za dotarcie do stacji Drużyna otrzymuje pieczętkę.
9. Po terenie Gry Drużyny poruszają się wyłącznie pieszo, wyjątkiem są osoby ze specjalnymi potrzebami, które mogą korzystać z niezbędnych do poruszania się pomocy i urządzeń.
10. Zakazane jest rozdzielanie się członków drużyn.
11. Warunkiem ukończenia Gry jest po przybyciu na metę oddanie Organizatorowi uzupełnionej Mapy Gry.
12. W przypadku wykrycia złamania Regulaminu przez członka lub członków Drużyny, przedstawiciel

Organizatora jest uprawniony do wpisania na Mapie Gry danej drużyny decyzji o dyskwalifikacji wraz z podaniem przyczyny i podpisem osoby, która podjęła tę decyzję.

§5

Punktacja

1. Na poszczególnych Stacjach w Grze Drużyny zdobywają punkty. Ich liczba uzależniona jest od szybkości i poprawności wykonywanych zadań.
2. Rozkład punktów przedstawia się następująco:
 - 1) **Stacja Leśna Stolarnia:** punkty przyznawane są w zależności od szybkości wykonania zadania polegającego na złożeniu budki lęgowej dla ptaków. Za najlepszy czas Drużyna może zdobyć maksymalnie 20 pkt. Każdy następny wynik czasowy zmniejszany jest o 1 pkt.
 - 2) **Stacja Rozpoznaj Zielone:** punkty przyznawane są za prawidłowo rozwiązane zadanie polegające na prawidłowym rozpoznaniu 5 gatunków drzew po liściach. Drużyna może zdobyć maksymalnie 5 pkt.
 - 3) **Stacja Zwierzęcy Szyfr:** punkty przyznawane są za prawidłowo rozwiązane zadanie polegające na poprawnym rozpoznaniu 5 gatunków zwierząt. Drużyna może zdobyć maksymalnie 5 pkt.
 - 4) **Stacja Ryby Regi:** punkty przyznawane są za prawidłowo rozwiązane zadanie polegające na udzieleniu 5 poprawnych odpowiedzi na przygotowane pytania. Drużyna może zdobyć maksymalnie 5 pkt.
 - 5) **Stacja Przyrodniczy Kufer:** punkty przyznawane są za prawidłowo rozwiązane zadanie polegające na odgadnięciu 5 przedmiotów za pomocą dotyku. Dodatkowo każdy członek Drużyny może zdobyć punkt za udzielenie informacji o przeznaczeniu odgadniętego przedmiotu. Drużyna może zdobyć maksymalnie 10 pkt.
 - 6) **Stacja Misja Zielony Azymut:** punkty przyznawane są za prawidłowo rozwiązane zadanie polegające na odnalezieniu koperty z zagadką. Drużyna może zdobyć maksymalnie 10 pkt, w tym 5 pkt za odnalezienie zagadki i 5 pkt za jej prawidłowe rozwiązanie.
 - 7) **Stacja Tajemnica Kropli Wody:** punkty przyznawane są w zależności od szybkości wykonania zadania polegającego na prawidłowym ułożeniu puzzli. Za najlepszy czas Drużyna może zdobyć maksymalnie 20 pkt. Każdy następny wynik czasowy zmniejszany jest o 1 pkt.
 - 8) **Stacja Gdzie Wrzucić?:** punkty przyznawane są za prawidłowo rozwiązane zadanie polegające na prawidłowym rozwiązaniu testu wielokrotnego wyboru. Drużyna może zdobyć maksymalnie 10 pkt.
 - 9) **Stacja Zielony Tor Przeszkód:** punkty przyznawane są w zależności od szybkości wykonania zadania polegającego na bezbłędnym pokonaniu przygotowanego toru. Za najlepszy czas Drużyna może zdobyć maksymalnie 20 pkt. Każdy następny wynik czasowy zmniejszany jest o 1 pkt.

§6

Zakończenie gry

1. Gra kończy się w dniu 27 czerwca 2026 r. maksymalnie po upływie 240 minut licząc od jej rozpoczęcia. Do tego czasu wszystkie Drużyny powinny dotrzeć ma Metę i zdać Mapę Gry Organizatorowi.
2. Organizator wpisuje godzinę zdania karty na Mapie Gry.
3. Rozstrzygnięcie Gry i wręczenie nagród dla zwycięskich Drużyn odbędzie się tego samego dnia około godz. 15:00.

§7

Wyłanianie zwycięzców i nagrody

1. O miejscu Drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decyduje łączna liczba punktów zdobytych w Grze.
2. Organizator po zakończonej grze wyłoni zwycięskie drużyny, które zajmą kolejno pierwsze, drugie i trzecie miejsce.
3. Wszystkie Drużyny, które wykonają poprawnie zadania w wyznaczonym czasie otrzymają medal pamiątkowy oraz drobny upominek. Trzy najlepsze Drużyny otrzymają nagrody. Pozostali uczestnicy, z wyłączeniem członków zwycięskich Drużyn, biorą udział w losowaniu dodatkowych nagród.
4. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny.
5. Zwycięzcom Gry przysługuje prawo rezygnacji z wygranej nagrody. W przypadku zrzeczenia się nagrody przez Zwycięskie Drużyny, prawo do niej przepada, bez prawa dochodzenia jakichkolwiek roszczeń od Organizatora.
6. Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów Gry na inne osoby trzecie.
7. O dalszym przeznaczeniu nagród nieprzyznaných i/lub nieodebranych decyduje Organizator.

§8

Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin Gry dostępny jest do wglądu na stronie www.gryfice.eu.
3. Organizator zastrzega sobie możliwości dokonania zmian w Regulaminie do czasu startu gry terenowej.
4. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyny.
5. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.

Załączniki:

Karta zgłoszenia udziału Drużyny

Karta zgłoszenia udziału niepełnoletniego uczestnika