REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „NIEPODLEGŁA POLSKA”

1. Konkurs – Gra miejska „Niepodległa Polska”, zwana dalej „Grą”, polega na wykonywaniu zadań dostępnych w aplikacji Karta Wyspiarza oraz zdobyciu jak największej liczby punktów. Udział w Grze jest dobrowolny i bezpłatny. Gra skierowana jest do użytkowników aplikacji Karta Wyspiarza.

2. Gra odbędzie się **11 listopada 2026 r.**, z okazji Narodowego Święta Niepodległości. Zadania Gry będą dostępne wyłącznie w godzinach **14:00–15:30**. Rozpoczęcie Gry odbędzie się **na Placu Rybaka, przy Muzeum Rybołówstwa Morskiego (Plac Rybaka 1)**. Obszar Gry obejmuje Plac Rybaka, Muzeum Rybołówstwa Morskiego, Plac Wolności oraz okolice ulic Armii Krajowej, Bohaterów Września, Monte Cassino i Marynarzy. Organizator zastrzega sobie prawo rozpoczęcia i zakończenie gry w innych godzinach. O dokładnych godzinach rozpoczęcia i zakończenia gry i ewentualnych ich zmianach Organizator poinformuje w kanałach Social Media oraz poprzez komunikaty osoby prowadzącej uroczystość Święta Niepodległości.

3. Uczestnicy Gry wcielają się w członków redakcji gazety „Niepodległa Polska”. Ich zadaniem jest zbieranie wiadomości, sprawdzanie faktów, rozwiązywanie zagadek i przygotowanie materiałów do pierwszego wydania gazety poświęconej niepodległej Polsce, epoce oraz ludziom, którzy działali na rzecz odzyskania przez Polskę niepodległości.

4. W Grze może wziąć udział osoba fizyczna, dalej zwana „Uczestnikiem”, która w chwili przystąpienia do Gry spełnia łącznie następujące warunki:

   a) jest użytkownikiem Karty Wyspiarza;

   b) nie jest osobą zatrudnioną przez Organizatora na podstawie umowy o pracę ani wykonującą dla niego usług na podstawie umowy cywilnoprawnej;

   c) nie bierze bezpośredniego ani pośredniego udziału w przygotowaniu lub prowadzeniu Gry.

5. Organizatorem Gry jest Świnoujska Organizacja Turystyczna, Plac Słowiański 6/1, 72-600 Świnoujście, przy współudziale Urzędu Miasta Świnoujście, ul. Wojska Polskiego 1/5, 72-600 Świnoujście.

6. Przystąpienie do Gry poprzez rejestrację w aplikacji oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

7. Uczestnicy mogą brać udział w Grze indywidualnie lub w zespołach. Na potrzeby klasyfikacji osoba grająca indywidualnie traktowana jest jako jednoosobowa drużyna. Drużyna może liczyć od 1 do 5 osób. **Jeden telefon oznacza jedną drużynę**, niezależnie od liczby jej członków. Każda drużyna korzysta podczas Gry z jednego telefonu, na którym rejestrowane są wykonane zadania oraz zdobyte punkty. Wszystkie drużyny, zarówno jednoosobowe, jak i wieloosobowe, uczestniczą we wspólnej klasyfikacji.

8. Każda drużyna musi wskazać pełnoletniego przedstawiciela posiadającego pełną zdolność do czynności prawnych oraz Kartę Wyspiarza w wersji na telefon. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej należącej do ich drużyny. W przypadku wygranej nagrodę w imieniu drużyny odbiera jej pełnoletni przedstawiciel. Osoba grająca indywidualnie pełni funkcję przedstawiciela swojej jednoosobowej drużyny i musi spełniać powyższe wymagania dotyczące przedstawiciela.

9. Gra będzie dostępna w aplikacji Karta Wyspiarza, w zakładce „GRY”. Aktywność drużyn, wykonane zadania i zdobyte punkty będą rejestrowane w aplikacji. Przed rozpoczęciem Gry drużyna zobowiązana jest do zapewnienia urządzenia mobilnego z zainstalowaną aplikacją. Informacje o Grze zostaną również opublikowane w mediach.

10. Do prawidłowego działania aplikacji niezbędne są aktywne połączenie z internetem, włączona usługa lokalizacji/GPS oraz możliwość skanowania kodów QR. Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni poziom naładowania telefonu.

11. Organizator nie odpowiada za problemy techniczne wynikające z działania urządzeń Uczestników, ograniczeń dostępu do internetu ani awarii aplikacji. W przypadku awarii aplikacji uniemożliwiającej kontynuowanie Gry lub ustalenie jej wyników, której nie można usunąć w czasie trwania Gry, Organizator odwołuje Grę. W takiej sytuacji nagrody nie będą przyznawane.

12. Gra obejmuje 10 zadań głównych, dodatkowe bloki pytań tematycznych oraz ciekawostki dotyczące odzyskania przez Polskę niepodległości i historii Świnoujścia. Zadania uruchamiane będą poprzez skanowanie kodów QR lub dotarcie do wskazanych lokalizacji.

13. Drużyny korzystają z materiałów przygotowanych przez Organizatora. Szczegółowe polecenia, sposób zaliczenia zadań i zasady przyznawania punktów określone są w aplikacji.

14. Zwycięża drużyna, która do godziny 15:30 zdobędzie największą liczbę punktów. Aplikacja Karta Wyspiarza automatycznie ustala kolejność drużyn na podstawie zdobytych punktów, a w przypadku jednakowej liczby punktów – zarejestrowanego czasu wykonania zadań. Podstawą klasyfikacji końcowej jest kolejność drużyn ustalona przez aplikację. Zadania wykonane po zakończeniu Gry nie będą uwzględniane w klasyfikacji.

15. Nagrodzone zostaną trzy najlepsze drużyny:

    a) za zajęcie pierwszego miejsca – drużyna otrzyma kartę podarunkową o wartości **1 000 zł** (słownie: jeden tysiąc złotych);

    b) za zajęcie drugiego miejsca – drużyna otrzyma kartę podarunkową o wartości **600 zł** (słownie: sześćset złotych);

    c) za zajęcie trzeciego miejsca – drużyna otrzyma kartę podarunkową o wartości **400 zł** (słownie: czterysta złotych).

16. Każda z nagród przyznawana jest całej drużynie, niezależnie od liczby jej członków, i odbierana przez jej pełnoletniego przedstawiciela. O ewentualnym podziale nagrody decydują członkowie drużyny we własnym zakresie.

17. Nagrody zostały ufundowane przez Organizatora.

18. Ogłoszenie wyników oraz wręczenie kart podarunkowych potwierdzających przyznanie nagród planowane jest **11 listopada 2026 r. około godziny 15:30 na Placu Rybaka**, podczas obchodów Narodowego Święta Niepodległości. Karty podarunkowe odbierają pełnoletni przedstawiciele zwycięskich drużyn. Wyniki zostaną również przedstawione w oddzielnym komunikacie Organizatora.

19. Administrator Gry, tel. **880 880 955**, koordynuje przebieg Gry, komunikuje wyniki oraz rozstrzyga kwestie sporne dotyczące realizacji zadań i naliczania punktów.

20. Wszelkie zastrzeżenia i uwagi dotyczące przebiegu Gry, działania aplikacji oraz naliczania punktów należy zgłaszać Organizatorowi lub Administratorowi niezwłocznie po ich wystąpieniu, wyłącznie w trakcie trwania Gry, tj. 11 listopada 2026 r. w godzinach 14:00–15:30. Zastrzeżenia zgłoszone po zakończeniu Gry, w tym po wręczeniu nagród, nie będą przyjmowane.

21. Uczestnicy zobowiązani są do uczciwej rywalizacji. Zabronione jest usuwanie, zasłanianie lub uszkadzanie kodów QR i materiałów Gry, utrudnianie wykonywania zadań innym drużynom oraz ingerowanie w działanie aplikacji. Naruszenie tych zasad może skutkować wykluczeniem drużyny z klasyfikacji przez Organizatora.

22. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej, przy zachowaniu zwykłego ruchu pieszych i pojazdów. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów ruchu drogowego, zasad bezpieczeństwa, regulaminu Muzeum Rybołówstwa Morskiego oraz poleceń Organizatora. Udział w Grze nie uprawnia do wchodzenia na tereny zamknięte ani do miejsc niedostępnych dla zwiedzających. Osoby pełnoletnie sprawujące opiekę nad niepełnoletnimi członkami drużyny zobowiązane są do zapewnienia im opieki przez cały czas udziału w Grze.

23. Gra nie ma charakteru losowego. O wyniku decydują punkty zdobyte za wykonane zadania oraz zasada rozstrzygania remisów określona w punkcie 14.

24. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w Grze miejskiej „Niepodległa Polska”.