



REGULAMIN FESTIWALOWEJ GRY MIEJSKIEJ „NA TROPIE DŹWIĘKU”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem gry miejskiej pod nazwą „Na Tropie Dźwięku” („Gra”) jest Bałtycka Agencja Artystyczna BART z siedzibą w Sopocie, ul. Stanisława Moniuszki 12, 81-829 Sopot.
2. Gra organizowana jest w ramach 16. edycji Festiwalu NDI SOPOT CLASSIC, który odbywa się w terminie 4-11 lipca 2026 r. i zostanie przeprowadzona dnia 6 lipca 2026 r. na terenie miasta Sopot w godzinach 11:00 - 16:00.
3. Regulamin stanowi podstawę gry miejskiej i określa prawa i obowiązki jego uczestników („Regulamin”).

§ 2. Cele

1. Celem Festiwalowej Gry Miejskiej „Na Tropie Dźwięku” jest promocja festiwalu NDI Sopot Classic oraz popularyzacja muzyki i kultury poprzez angażującą formę gry terenowej.
2. Gra ma na celu zachęcenie uczestników do aktywnego odkrywania Sopotu, jego charakterystycznych miejsc, historii oraz kulturalnego i turystycznego dziedzictwa miasta.

§ 3. Uczestnictwo w grze miejskiej

1. Uczestnictwo w grze miejskiej jest odpłatne.
2. Udział w grze możliwy jest na podstawie zakupu biletu na stronie sopotclassic.pl lub u wybranego dystrybutora.
3. Cena biletu zawiera: udział w grze na jednej z trzech przygotowanych tras dopasowanych do poziomu zaawansowania (trasy różnią się długością, ilością punktów do odwiedzenia i różnorodnością zadań do wykonania), kartę startową, mapę oraz Startowy Pakiet Przygody, zwany dalej „Pakiet Startowy”.

4. Bilety na grę miejską będą również dostępne do zakupu w dniu wydarzenia w Punkcie Startowym przy ul. Aleja Franciszka Mamuszki 14, 81-718 Sopot, zwanym dalej "Punkt Startowy".
5. Organizatorzy nie zapewniają opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w grze miejskiej. W każdym zespole musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, pełniąca rolę opiekuna.
6. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 15. rok życia mogą brać udział w grze tylko za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych. (zał. 1)
7. Uczestnicy grają indywidualnie lub w grupach 2-6 osobowych, zwanych dalej "Zespół".
8. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do dnia poprzedzającego realizację Gry miejskiej. Zgłoszenie Zespołu musi zawierać wszystkie dane wyszczególnione w formularzu.
9. Warunkiem udziału w grze jest rejestracja uczestnika lub Zespołu oraz wyrażenie przez wszystkich członków Zespołu lub ich opiekunów prawnych zgody na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);
 - c) opublikowanie w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i innych Partnerów zdjęć oraz nagrań z Gry.
10. Odbiór kart oraz Pakietów Startowych będzie możliwy dnia 6 lipca 2026 r. od godziny 11:00 do godziny 12:00 w Punkcie Startowym przy Al. F. Mamuszki 14 w Sopocie.
11. Warunkiem koniecznym jest stawienie się drużyny w Punkcie Startowym i odebranie Pakietu Startowego dnia 6 lipca 2026 r., nie później niż o godzinie 12:00.
12. Uczestnik, który przystępuje do gry oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych i bierze udział w grze na własną odpowiedzialność. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność spoczywa na jego rodzicach lub opiekunach prawnych, którzy wydadzą zgodę na udział w grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w grze opieki medycznej.

13. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i Uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności oraz do przestrzegania przepisów ruchu drogowego, w szczególności niewstrzymywania lub utrudniania ruchu drogowego.
14. Przystąpienie do gry miejskiej jest równoznaczne z akceptacją przez uczestnika Regulaminu w całości. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w grze miejskiej.

§ 4. Zasady Gry

1. Gra miejska zostanie przeprowadzona dnia 6 lipca 2026 r. na terenie miasta Sopot w godzinach 11:00 - 16:00.
2. Uczestnicy grają indywidualnie lub w zespołach co najmniej dwu-, a co najwyżej sześćo- osobowych. Dopuszcza się również indywidualny udział w Grze pod warunkiem zakupu Pakietu Startowego.
3. Gra rozpoczyna się po rejestracji Zespołów w Punkcie Startowym oraz odebraniu Pakietu Startowego.
4. Zadaniem Zespołów jest wykonanie zadań i rozwiązanie zagadek, określonych w jej trakcie na wyznaczonych punktach.
5. Do wykonania jest 12 zadań stacjonarnych. Część punktów obsługiwana będzie przez animatorów. Pozostałe będą miały charakter samoobsługowy.
6. Zadania będą miały charakter ruchowy lub umysłowy oraz będą zawierały elementy muzyczne wpisujące się w motyw przewodni NDI SOPOT CLASSIC FESTIWAL.
7. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
8. Gra odbywa się w trybie offline, co oznacza zakaz korzystania z Internetu i urządzeń mobilnych podczas rozwiązywania zadań na wyznaczonych punktach.

§ 5. Punktacja i dyskwalifikacja

1. Suma zdobytych punktów będzie liczona na podstawie liczby pieczętek zdobytych na Karcie do Gry.
2. Karta musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków Zespołu lub - wymyśloną na potrzeby Gry - nazwą Zespołu.
3. Maksymalna ilość punktów jaką można zdobyć, zostanie podana przez Organizatora na początku Gry.
4. Uczestnicy danego Zespołu nie mogą rozdzielać się podczas realizacji zadań wyznaczonych w Grze. Do każdego zadania zobowiązani są podchodzić jako Zespół.
5. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym Uczestnikom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Organizatorzy mają prawo do wykluczenia Zespołu z gry miejskiej. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
6. Drużyna może zostać zdyskwalifikowana w przypadku nieprzestrzegania zasad regulaminu oraz w przypadku nie stawienia się na Metę w wyznaczonym przez Organizatora czasie.

§ 6. Zakończenie Gry i nagrody

1. Rozliczenie Gry nastąpi 6 lipca 2026 r. w godzinach 14:00-16:00 zdaniem Kart Gry na Mecie gry przy al. Franciszka F. Mamuszki 14 w Sopocie, zwanym dalej "Metą".
2. Drużyny mogą zdać Karty przed czasem końcowym Gry.
3. Nagrodę otrzymuje każdy Zespół, który ukończy Grę i prawidłowo rozliczy Kartę Gry na Mecie. W ramach Nagrody w Grze Zespół otrzymuje worek z kosmetykami i voucherami od Partnerów i Sponsorów Festiwalu.
4. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny. Uczestnicy nie mają prawa zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród.
5. O dalszym przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej sopotclassic.pl oraz w Punkcie Startowym w dniu 6 lipca 2026 r.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.

Załącznik 1

**ZGODA RODZICÓW / OPIEKUNÓW PRAWNYCH NA UDZIAŁ DZIECKA W GRZE
MIEJSKIEJ „Na Tropie Dźwięku”**

Ja, (imię, nazwisko)

(matka, ojciec, opiekun prawny)* dziecka/dzieci (imię, nazwisko)

.....,

legitymująca/-cy się dowodem osobistym nr, wydanym

przez, wyrażam zgodę na

udział mojego dziecka/podopiecznego w grze miejskiej

„Na Tropie Dźwięku”, która odbędzie się na terenie Sopotu dnia 06.07.2026 r.

Oświadczam, że zapoznałam/zapoznałem się z Regulaminem gry miejskiej i przyjmuję jego warunki.

Dane kontaktowe:

adres e-mail

numer telefonu

.....
czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego*

*niepotrzebne skreślić