

Regulamin gry miejskiej „Odkryj Gdynię na piechotę”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Gra miejska „Odkryj Gdynię na piechotę”, zwana dalej „Grą”, organizowana jest w ramach Europejskiego Tygodnia Mobilności 2026.
2. Organizatorem Gry jest Gmina Miasta Gdyni – Urząd Miasta Gdyni, Wydział Inwestycji, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Gra odbywa się w dniach 16–22 września 2026 r.
4. Udział w Grze jest dobrowolny i nieodpłatny.
5. Celem Gry jest:
 - a) zachęcanie do poruszania się po Gdyni pieszo i aktywnego spędzania czasu;
 - b) poznawanie historii, architektury oraz charakterystycznych miejsc Gdyni;
 - c) zachęcanie mieszkańców do odkrywania miasta i wspólnego spędzania czasu;
 - d) promocja idei Europejskiego Tygodnia Mobilności oraz hasła „Mobilność dla każdego”.
6. Kontakt z Organizatorem możliwy jest pod adresem e-mail: mobilnosc@gdynia.pl.

§ 2. Zasady udziału w Grze

1. W Grze może wziąć udział każda osoba, która odbierze albo samodzielnie pobierze i wydrukuje kartę gry. Materiały można pobrać przed rozpoczęciem Gry, natomiast zadania można realizować wyłącznie w dniach 16–22 września 2026 r.
2. Udział w Grze nie wymaga wcześniejszej rejestracji ani zgłoszenia do Organizatora.
3. Gra obejmuje 16 punktów zlokalizowanych na terenie Gdyni, zawierających pytania lub zadania.
4. Uczestnik samodzielnie wybiera punkty, które chce odwiedzić, oraz kolejność ich wykonywania.
5. Warunkiem ukończenia Gry jest wykonanie co najmniej jednego zadania lub udzielenie odpowiedzi na co najmniej jedno pytanie w każdym z co najmniej 8 z 16 punktów oraz wpisanie odpowiedzi na karcie gry. Jeżeli w danym punkcie znajduje się więcej niż jedno zadanie lub pytanie, do zaliczenia punktu wystarczy wykonanie jednego z nich.
6. Uczestnik nie ma obowiązku odwiedzenia wszystkich 16 punktów.
7. W Grze nie jest mierzony czas jej ukończenia. Gra nie ma charakteru rywalizacji, nie jest prowadzony ranking Uczestników ani klasyfikacja według czasu wykonania zadań.
8. Uczestnik może wykonywać zadania samodzielnie albo wspólnie z innymi osobami, z zachowaniem zasad określonych w niniejszym Regulaminie.
9. Przystąpienie do Gry oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
10. Osoba małoletnia może uczestniczyć w Grze pod opieką osoby dorosłej, która ponosi za nią odpowiedzialność podczas udziału w Grze.

§ 3. Zakończenie Gry

1. Po ukończeniu Gry Uczestnik może przekazać uzupełnioną kartę gry Organizatorowi do weryfikacji.

2. Kartę można dostarczyć osobiście w dniach 23–25 września 2026 r., w godzinach 8:00–16:00, do Urzędu Miasta Gdyni – Wydziału Inwestycji, Dom Rzemiosła, pok. 302, ul. 10 Lutego 24 w Gdyni.
3. Uczestnik może również przesłać czytelny skan albo zdjęcia uzupełnionej karty gry drogą elektroniczną na adres mobilnosc@gdynia.pl do dnia 25 września 2026 r.
4. Za ukończenie Gry uznaje się uzupełnienie karty w zakresie co najmniej 8 punktów zgodnie z § 2 ust. 5.
5. Organizator może zweryfikować, czy przekazana karta spełnia warunki ukończenia Gry określone w Regulaminie.

§ 4. Dyplomy i upominki

1. Organizator przewiduje e-dyplomy oraz drobne upominki na zasadach określonych w niniejszym paragrafie.
2. Uczestnik, który osobiście przedstawi Organizatorowi kartę spełniającą warunki ukończenia Gry, może odebrać przygotowany przez Organizatora upominek.
3. Liczba upominków jest ograniczona. Upominki są wydawane do wyczerpania puli, według kolejności osobistego zgłoszenia się Uczestników spełniających warunki ukończenia Gry.
4. Upominki nie są wysyłane pocztą, kurierem ani w innej formie wysyłkowej.
5. Przesłanie karty wyłącznie drogą elektroniczną nie uprawnia do wysyłki ani rezerwacji upominku rzeczowego.
6. Uczestnik, który prześle kartę drogą elektroniczną i dobrowolnie poda imię i nazwisko oraz adres e-mail, może otrzymać imienny dyplom w wersji elektronicznej (e-dyplom).

§ 5. Zasady bezpieczeństwa

1. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej. Uczestnik zobowiązany jest do zachowania należytej ostrożności oraz przestrzegania obowiązujących przepisów prawa, w szczególności zasad ruchu drogowego.
2. Uczestnik samodzielnie decyduje o wyborze odwiedzanych punktów, kolejności ich wykonywania oraz sposobie przemieszczania się pomiędzy nimi.
3. Uczestnik powinien dostosować udział w Grze do własnych możliwości oraz aktualnych warunków pogodowych i terenowych.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody lub zdarzenia powstałe wskutek naruszenia przez Uczestnika obowiązujących przepisów prawa, zasad bezpieczeństwa albo postanowień niniejszego Regulaminu.
5. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wyłączają ani nie ograniczają odpowiedzialności Organizatora w zakresie, w którym zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa odpowiedzialności tej nie można wyłączyć ani ograniczyć.

§ 6. Dane osobowe

1. Dane osobowe dobrowolnie przekazane Organizatorowi w celu otrzymania imiennego e-dyplomu będą przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych.

2. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych, w tym informacje o administratorze danych, celu i podstawie przetwarzania, okresie przechowywania danych oraz prawach osoby, której dane dotyczą, znajdują się w klauzuli informacyjnej dołączonej do karty gry.
3. Podanie danych osobowych nie jest warunkiem udziału w Grze ani odbioru upominku. Uczestnik, który przesyła kartę drogą elektroniczną i chce otrzymać imienny dyplom elektroniczny, może dobrowolnie podać imię i nazwisko oraz adres e-mail. Dane te będą przetwarzane wyłącznie w celu przygotowania i przesłania e-dyplomu.

§ 7. Zmiany, wstrzymanie lub odwołanie Gry

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn organizacyjnych lub niezależnych od Organizatora, pod warunkiem że zmiany nie będą naruszały praw nabytych przez Uczestników.
2. Zmiany Regulaminu będą publikowane w sposób odpowiadający sposobowi udostępnienia niniejszego Regulaminu.
3. W przypadku wystąpienia okoliczności uniemożliwiających bezpieczne lub prawidłowe przeprowadzenie Gry, w szczególności zdarzeń o charakterze siły wyższej, Organizator może czasowo wstrzymać albo zakończyć Grę przed terminem.
4. Informacja o wstrzymaniu albo zakończeniu Gry zostanie niezwłocznie podana do publicznej wiadomości w kanałach informacyjnych Organizatora.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Regulamin zostanie udostępniony w serwisie internetowym Organizatora oraz w miejscu udostępnienia karty gry.
2. Pytania i uwagi dotyczące organizacji Gry można kierować na adres e-mail: mobilnosc@gdynia.pl.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy powszechnie obowiązującego prawa.