

Regulamin Rodzinnego Wyścigu z Kapitanem Warszawą – Pole Mokotowskie

Projekt „Kapitan Warszawa” jest współfinansowany przez Urząd Miasta Stolecznego Warszawy.

Organizatorem wydarzenia jest Fundacja Zwalcz Nudę.

Zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO), uczestnicy wydarzenia, biorąc w nim udział, wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku utrwalonego na zdjęciach i materiałach filmowych wykonanych podczas wydarzenia. Administratorem danych jest Fundacja Zwalcz Nudę. Dane wykorzystywane są wyłącznie w celu realizacji, promocji i rozliczenia projektu. Wycofanie zgody jest możliwe poprzez przestanie informacji na adres: promocja@zwalcznude.pl. Wyrażenie zgody jest warunkiem udziału w wydarzeniu.

1. Gra odbywa się w dniu **23 sierpnia 2026 r.** w godzinach **11:00–14:15**.
2. Start gry znajduje się przy **Ośrodku Nowa Skra, ul. Wawelska 5, 02-034 Warszawa**.
3. Meta gry znajduje się w jednym z lokali gastronomicznych na terenie Pola Mokotowskiego.
4. Każda drużyna musi zameldować się na mecie najpóźniej do godziny **13:50**. Drużyny, które przybędą po tym czasie, nie będą uwzględniane w klasyfikacji końcowej.
5. Gra przeznaczona jest dla rodzin z dziećmi (preferowany wiek do lat 6). Dzieci przez cały czas trwania wydarzenia pozostają pod opieką rodziców lub opiekunów prawnych.
6. Do udziału w grze niezbędny jest telefon z dostępem do aplikacji WhatsApp. Za pośrednictwem komunikatora uczestnicy będą otrzymywać kolejne zadania i wskazówki od Kapitana Warszawy.
7. Drużyny nie otrzymują całej trasy gry na początku wydarzenia. Kolejne misje przesyłane są stopniowo podczas trwania gry.
8. Zadania można wykonywać wyłącznie w składzie zgłoszonej drużyny. Drużyna nie może się rozdzielać.
9. Podczas wykonywania zadań uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów prawa, zasad bezpieczeństwa oraz regulaminów obowiązujących na terenie Pola Mokotowskiego i odwiedzanych obiektów.
10. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności w pobliżu ścieżek rowerowych, ciągów komunikacyjnych, placów zabaw oraz innych miejsc o zwiększonym natężeniu ruchu.
11. Dowody wykonania zadań (zdjęcia, nagrania, odpowiedzi, notatki lub inne materiały wskazane przez Organizatora) należy zachować do czasu zakończenia gry i okazać na żądanie Organizatora.
12. W przypadku problemów technicznych, utraty połączenia internetowego lub innych zdarzeń losowych uczestnicy powinni niezwłocznie skontaktować się z Organizatorem.

13. O kolejności miejsc decyduje końcowy czas drużyny, stanowiący sumę czasu dotarcia na metę oraz naliczonych kar czasowych za niewykonane lub nieprawidłowo wykonane zadania. Klasyfikacja ustalana jest na podstawie czasu po doliczeniu wszystkich kar.
14. Po zakończeniu gry Organizator dokonuje weryfikacji wykonania wszystkich zadań na podstawie przekazanych przez drużyny dowodów ich realizacji. W przypadku stwierdzenia braków lub nieprawidłowego wykonania zadań Organizator dolicza do czasu dotarcia na metę odpowiednie kary czasowe:
- brak wykonania zadania – doliczone 2 minuty do czasu drużyny,
 - dostarczenie niekompletnego potwierdzenia wykonania zadania (np. brak wymaganego zdjęcia, nagrania, odpowiedzi lub niewykonanie wszystkich poleceń składających się na zadanie) skutkuje naliczeniem 1 minuty do czasu końcowego drużyny, o ile Organizator uzna, że zadanie zostało wykonane,
 - wykonanie zadania niezgodnie z instrukcją lub wykonanie zadania błędnie – doliczenie 30 sekund do czasu drużyny,
 - brak realizacji zadania specjalnego polegającego na wymianie guzika z napotkanymi osobami – doliczenie 2 minut do czasu drużyny.
15. W przypadku jednoczesnego przybycia kilku drużyn, wszystkie otrzymują ten sam czas dotarcia zapisany na karcie. Ostateczny wynik drużyny stanowi czas dotarcia na metę powiększony o naliczone przez Organizatora kary czasowe wynikające z niewykonania, błędnego wykonania lub braku potwierdzenia realizacji zadań.
16. Trzy drużyny z najkrótszym czasem końcowym zostają zwycięzcami gry i otrzymują nagrody główne.
17. W przypadku uzyskania przez kilka drużyn takiego samego czasu końcowego o kolejności miejsc decyduje wcześniejszy czas przybycia na metę wraz z kompletem wymaganych materiałów.
18. W wyjątkowych, nieprzewidzianych sytuacjach, które uniemożliwiają jednoznaczne ustalenie kolejności, Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia dogrywki. Zasady dogrywki będą ogłaszane uczestnikom bezpośrednio przed jej rozpoczęciem.
19. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad kultury osobistej, szacunku wobec innych uczestników, mieszkańców oraz odwiedzanych miejsc.
20. Wszystkie dzieci biorące udział w wydarzeniu otrzymają pamiątkowe dyplomy za ukończenie misji Kapitana Warszawy.
21. Najważniejszym celem wydarzenia jest wspólna zabawa, rodzinne spędzanie czasu, odkrywanie Pola Mokotowskiego oraz aktywne uczestnictwo w misji Kapitana Warszawy.
22. Decyzje Organizatora dotyczące weryfikacji zadań oraz klasyfikacji końcowej są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
23. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie wynikających z przyczyn organizacyjnych lub bezpieczeństwa uczestników.