REGULAMIN INTERAKTYWNEJ GRY TERENOWEJ

„Naładuj się dobrą energią”

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Interaktywnej Gry Terenowej „Naładuj się dobrą energią” (zwanej dalej „Grą terenową”) jest Urząd Miejski w Bielsku-Białej.
2. Gra terenowa odbywa się na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie oraz z zachowaniem powszechnie obowiązujących przepisów prawa polskiego.
3. Celem gry terenowej jest promocja edukacji ekologicznej, budowanie świadomości na temat zrównoważonego rozwoju, odnawialnych źródeł energii oraz proekologicznych nawyków wśród mieszkańców Bielska-Białej.
4. Udział w grze terenowej jest bezpłatny.

§2. Czas i miejsce gry terenowej

1. Gra terenowa odbędzie się podczas 16. Beskidzkiego Festiwalu Dobrej Energii (zwanego dalej „Festiwalem”) w dniu 10 czerwca 2026 r. na terenie Parku Słowackiego w Bielsku-Białej.
2. Gra ma charakter terenowy i odbywa się w wyznaczonych strefach Parku Słowackiego (tzw. „Stacjach”).
3. Gra terenowa odbędzie się w ramach BLOKU DLA MIESZKAŃCÓW w godzinach 16:00–19:00. Dokładna godzina zakończenia gry oraz ogłoszenia wyników zostanie podana przez Organizatora podczas Festiwalu.

§3. Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami gry terenowej są drużyny składające się z minimum dwóch osób, w tym co najmniej jednej osoby pełnoletniej.
2. Do udziału w grze terenowej niezbędny jest smartfon z dostępem do Internetu.
3. Rejestracja drużyn odbywa się za pośrednictwem strony internetowej: https://eduekologiczna.pl/eko-gra/.
4. Rejestracja jest możliwa od 5 czerwca 2026 r. oraz w dniu Festiwalu, do momentu osiągnięcia limitu 50 drużyn.
5. Zgłoszenie drużyny do udziału w grze jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
6. W przypadku uczestników niepełnoletnich zgłoszenia dokonuje osoba pełnoletnia sprawująca nad nimi opiekę podczas gry terenowej.

§4. Mechanika gry terenowej

1. Gra terenowa „Naładuj się dobrą energią” polega na „ładowaniu” wirtualnej baterii drużyny poprzez odwiedzenie dziesięciu stacji edukacyjnych i poprawne wykonanie zadań.
2. Uczestnicy rozpoczynają grę terenową z poziomem 0% energii w baterii. Każde poprawnie wykonane zadanie oraz wpisanie poprawnego hasła zwiększa poziom naładowania baterii.
3. Na każdej z 10 stacji gry można zwiększyć poziom naładowania baterii (widocznej w aplikacji) o kolejne 10%.
4. Każde 10% naładowania baterii odpowiada wartości 10 Energisiów (waluta ENERGIŚ = 1kWh), za które drużyna będzie mogła wybrać nagrodę w EKOBAZARKU znajdującym się na mecie gry terenowej.
5. Kolejność pojawienia się drużyn w EKOBAZARKU ma wpływ na wybór nagród. Im później drużyna pojawi się na mecie, tym mniejszy będzie dostępny wybór nagród.
6. Każda drużyna, która ukończy grę w wyznaczonym czasie, otrzyma nagrodę.
7. System progów nagród przedstawia się następująco:

   Poziom zgromadzonej energii decyduje o rodzaju nagrody.

   10% naładowania baterii jest równe wartości 10 Energisiów, za które drużyna będzie mogła kupić swoją nagrodę w EKOBAZARKU znajdującym się na mecie gry.

   - 10% - 20 Energisiów (co odpowiada wartości 20 zł)
   - 20% - 40 Energisiów (co odpowiada wartości 40 zł)
   - 30% - 60 Energisiów (co odpowiada wartości 60 zł)
   - 40% - 80 Energisiów (co odpowiada wartości 80 zł)
   - 50% - 100 Energisiów (co odpowiada wartości 100 zł)
   - 60% - 120 Energisiów (co odpowiada wartości 120 zł)
   - 70% - 140 Energisiów (co odpowiada wartości 140 zł)
   - 80% - 160 Energisiów (co odpowiada wartości 160 zł)
   - 90% - 180 Energisiów (co odpowiada wartości 180 zł)
   - 100% - 200 Energisiów (co odpowiada wartości 200 zł)

   Na każdej z 10 stacji gry można naładować baterię (dostępną w aplikacji) o kolejne 10%.

8. Każda stacja gry składa się z trzech etapów:

   Etap 1 – „POZNAJ”

   Zdobycie wiedzy poprzez zapoznanie się z planszą edukacyjną, ciekawostką lub mini-doświadczeniem.

Etap 2 – „AKTYWUJ WIEDZĘ”

Wykonanie zadania (ruchowego, logicznego, związanego z segregacją odpadów lub quizem).

Etap 3 – „NAŁADUJ BATERIĘ”

Wpisanie poprawnego hasła misji do aplikacji mobilnej.

9. Kolejność odwiedzania stacji jest dowolna. Aby naładować baterię do 100%, należy poprawnie wykonać zadania na wszystkich 10 stacjach.

§5. Stacje edukacyjne

1. Gra obejmuje 10 stacji edukacyjnych pogrupowanych w pięć obszarów tematycznych:
   - **BEZ WODY NIE MA ŻYCIA** – racjonalne gospodarowanie zasobami wody;
   - **ENERGIA** – inteligentne zarządzanie ciepłem i efektywność energetyczna;
   - **EKOTRANSPORT** – elektromobilność, ochrona środowiska i klimatu;
   - **RADY NA ODPADY** – recykling, gospodarka odpadami i zasada zero waste;
   - **OZE** – upowszechnianie odnawialnych źródeł energii oraz racjonalna konsumpcja energii.

§6. Zasady odbierania nagród

1. Rodzaj nagrody zależy od poziomu naładowania baterii, przy czym uczestnicy wybierają spośród nagród przypisanych do osiągniętego progu.
2. Nagrody wydawane są na mecie gry terenowej w EKOBAZARKU.
3. Po zakończeniu gry (o godz. 19:00) nie ma możliwości odebrania nagrody.

§7. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany przebiegu gry terenowej w przypadku niesprzyjających warunków atmosferycznych lub innych okoliczności niezależnych od Organizatora.
2. Uczestnicy biorą udział w grze terenowej na własną odpowiedzialność. Za osoby niepełnoletnie pełną odpowiedzialność ponoszą ich opiekunowie prawni lub osoby sprawujące nad nimi opiekę podczas wydarzenia.
3. Administratorem danych osobowych uczestników jest Urząd Miejski w Bielsku-Białej. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celach związanych z organizacją, przeprowadzeniem oraz promocją gry terenowej, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji zapisów niniejszego Regulaminu oraz rozstrzygania kwestii nieuregulowanych jego postanowieniami.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.