

REGULAMIN ROWEROWEJ GRY MIEJSKIEJ

pod nazwą „Siedlecki Street Art”

§ 1.

Organizator

1. Organizatorami gry są Agencja Rozwoju Miasta Siedlce sp. z o.o. oraz Fundacja Ultramaratonu Nadbużańskiego zwani dalej „Organizatorem”
2. Przez organizację gry, zwanej dalej „Grą”, rozumie się przekazanie uczestnikom szczegółowych wytycznych dotyczących liczby oraz rodzaju zadań do wykonania na terenie miasta Siedlce, przy wykorzystaniu rowerów oraz bezpłatnej aplikacji mobilnej *Aktywne Miasta*.
3. W Grze mogą wziąć udział grupy lub pojedyncze osoby, zwane dalej „Uczestnikiem”
4. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest:
 1. zainstalowanie aplikacji *Aktywne Miasta* na urządzeniu mobilnym,
 2. jej uruchomienie i aktywne działanie przez cały czas trwania Gry,
 3. wybór Rywalizacji w ramach konkursu „Rowerowa Stolica Polski dla Miast”,
 4. dołączenie do dowolnej grupy przypisanej do miasta Siedlce.
5. Aplikacja *Aktywne Miasta* służy do rejestrowania tras pokonywanych przez *Uczestnika* w trakcie trwania Gry. Zarejestrowana aktywność będzie podstawą do oceny uczestnictwa w Grze.
6. Weryfikacja aktywności *Uczestnika* odbywa się za pośrednictwem zakładki „Statystyki” w aplikacji *Aktywne Miasta*, po uprzednim zgłoszeniu przez *Uczestnika* faktu ukończenia Gry i chęci ubiegania się o nagrodę.
7. Spełnienie powyższych warunków stanowi niezbędny element uczestnictwa w Grze oraz dopuszczenia do realizacji zadania finałowego.
8. *Uczestnik* przemieszcza się podczas Gry na własną odpowiedzialność, *Organizator* odpowiada jedynie za działania bezpośrednio związane z obsługą Gry.

§ 2.

Zasady Gry

1. Gra odbędzie się 19 czerwca 2025 roku na terenie miasta Siedlce. Rozpoczęcie Gry nastąpi o godzinie 15:00 na Skwerze Niepodległości, przed budynkiem Urzędu Miasta Siedlce. O wskazanej godzinie nastąpi oficjalne przedstawienie zasad Gry, w tym rodzaju oraz liczby zadań do wykonania.
2. *Uczestnicy* przystąpią do Gry jednocześnie, bezpośrednio po przedstawieniu zasad, na wyraźny sygnał osoby wyznaczonej przez *Organizatora* do obsługi Gry.
3. *Uczestnik* nie jest zobowiązany do wcześniejszej rejestracji udziału w Grze. Przybycie na miejsce startu oraz rozpoczęcie wykonywania zadań traktowane jest jako wyrażenie woli udziału w Grze i uznanie danej osoby/grupy za *Uczestnika*.
4. *Uczestnik* może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Grze, bez konieczności informowania o tym *Organizatora*.

5. Udział w *Grze* jest bezpłatny i nie podlega ograniczeniom wiekowym. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w *Grze* wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej. *Organizator* nie zapewnia opiekunów dla *Uczestników* niepełnoletnich.
6. W przypadku udziału dziecka lub dzieci poniżej 10. roku życia, w grupie musi znajdować się co najmniej jedna osoba pełnoletnia, pełniąca funkcję opiekuna prawnego lub faktycznego dziecka/dzieci.
7. Organizatorzy przewidują maksymalny czas trwania *Gry* wynoszący 3 godziny, tj. od godziny 15:00 do 18:00. *Gra* może zakończyć się wcześniej, w przypadku wyczerpania puli dostępnych nagród.
8. Zadaniem *Uczestnika* jest dotarcie do wskazanych przez *Organizatora* miejsc na terenie miasta Siedlce, w których znajdują się wybrane przykłady sztuki ulicznej („street art”), tj. murale oraz graffiti, zgodnie z wykazem stanowiącym Załącznik nr 1 do niniejszego *Regulaminu*. W wyznaczonych punktach miasta, przy konkretnych muralach i graffiti, *Uczestnik* będzie wykonywać zadania, podane przed rozpoczęciem *Gry*, a których rozwiązaniem będą cyfry. Cyfry będą potrzebne *Uczestnikowi* po powrocie na miejsce startu, które stanie się wtedy automatycznie metą, do wykonania konkretnego zadania finałowego: otworzenia szyfru kłódki w jednej z 4 skrzynek z nagrodami, według wybranego przez *Uczestnika* na starcie stopnia trudności. Każda ze skrzynek to inny stopień trudności zadań i dystansu do pokonania od miejsca startu do miejsca wykonania zadania, o wyborze którego *Uczestnicy* decydują w miejscu startu, a który mogą zmienić także w czasie trwania *Gry*, według ich uznania. *Uczestnik* będzie miał dostęp do wszystkich zadań, dotyczących wszystkich stopni trudności, na początku, przed startem gry oraz w czasie jej trwania. Zwycięzcą będzie *Uczestnik*, który pierwszy rozwiąże przygotowane zadania oraz jako pierwszy wróci na miejsce startu *Gry*, będącego w tym momencie metą i zadeklaruje, ukończenie *Gry* i chęć ubiegania się o nagrodę.
9. *Organizator* nie przewiduje odrębnych kategorii ani klasyfikacji indywidualnych i grupowych.
10. Każdy *Uczestnik* musi posiadać sprawny rower, dopuszczony do ruchu drogowego. *Organizator* nie zapewnia napraw rowerów przed rozpoczęciem *Gry*, w jej trakcie, ani po jej zakończeniu.
11. Przemieszczanie się po trasie *Gry* dozwolone jest wyłącznie rowerem lub pieszo (np. prowadząc rower w sytuacjach, gdy jazda nie jest możliwa lub bezpieczna). Zabronione jest korzystanie z innych środków transportu, w szczególności z hulajnóg elektrycznych, samochodów, skuterów, pojazdów silnikowych oraz komunikacji miejskiej.
12. Podczas *Gry*, *Uczestnika* obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. *Gra* odbywa się w normalnym ruchu ulicznym – *Uczestnik* zobowiązany jest zachowania szczególnej ostrożności.
13. *Organizator* nie zapewnia opieki medycznej podczas trwania *Gry*.
14. *Organizator* nie zapewnia ubezpieczenia *Uczestnika*. *Uczestnik* jest odpowiedzialny za ewentualne ubezpieczenie się na czas trwania *Gry* we własnym zakresie.
15. *Uczestników* obowiązuje zasada fair play. W szczególności zabronione jest:
 - a) utrudnianie udziału w *Grze* innym *Uczestnikom*;
 - b) niszczenie lub usuwanie wskazówek do zadań;
 - c) jakiegokolwiek działania mające na celu zakłócenie przebiegu *Gry* lub uzyskanie nieuczciwej przewagi.
16. W przypadku naruszenia powyższych zasad, *Organizator* ma prawo do wykluczenia *Uczestnika* z *Gry* w dowolnym momencie jej trwania. Decyzja *Organizatora* w tej sprawie jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

17. Przystępując do Gry, *Uczestnik*:

- a) oświadcza, że zapoznał się z treścią niniejszego *Regulaminu* i akceptuje jego postanowienia;
- b) wyraża zgodę na udział w Grze na warunkach określonych w *Regulaminie*;
- c) wyraża zgodę na przetwarzanie przez *Organizatora* jego danych osobowych w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883 z późn. zm.);
- d) wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalenie i rozpowszechnianie swojego wizerunku przez *Organizatora* w materiałach informacyjnych i promocyjnych, w tym na stronie internetowej *Organizatora* oraz w mediach – w szczególności w przypadku otrzymania nagrody lub wyróżnienia

§ 3.

Wyłanianie zwycięzców i nagrody

1. Zwycięzcą Gry zostaje *Uczestnik*, który jako pierwszy
 - a) poprawnie wykona wszystkie zadania niezbędne do realizacji zadania finałowego,
 - b) powróci na miejsce startu (pełniące funkcję mety),
 - c) jako pierwszy poprawnie wykona zadanie finałowe – otwarcie szyfru wybranej skrzynki z nagrodami – w swojej pierwszej próbie.
2. *Uczestnik* ma prawo do jednej próby wykonania zadania finałowego na raz. Próba ta polega na odczytaniu i wpisaniu szyfru do kłódki wybranej skrzynki z nagrodą.
3. W przypadku niepowodzenia w pierwszej próbie:
 - a) *Uczestnik* zobowiązani są ustąpić miejsca kolejnym osobom oczekującym w kolejce do wykonania zadania finałowego,
 - b) zostaje przesunięty na koniec kolejki *Uczestników* oczekujących na swoją szansę.
4. Po ponownym dojściu na początek kolejki, *Uczestnik* otrzymuje kolejną (również pojedynczą) próbę otwarcia szyfru. Zasada jednej próby i powrotu na koniec kolejki obowiązuje w każdym przypadku niepowodzenia.
5. *Uczestnik* może powtarzać ten cykl do skutku, tj. do momentu skutecznego otwarcia szyfru lub do wyczerpania nagród w danej skrzynce.
6. W przypadku wyczerpania nagród w danej skrzynce, *Uczestnik* może podjąć próbę otwarcia innej skrzynki, pod warunkiem posiadania kompletu cyfr wymaganych do jej otwarcia.
7. Gra przewiduje 4 stopnie trudności. Za każdy ze stopni trudności *Organizator* przewiduje po 3 nagrody na pierwszych trzech uczestników – łącznie 12 nagród, którymi są vouchery do wykorzystania w Centrum Rowerowym o wartościach:
 - 1 stopień trudności – zagadki położone dalej, wymagające pokonania dłuższej trasy: 3 nagrody po 300 zł każda.
 - 2 stopień trudności – zagadki położone dalej, wymagające pokonania dłuższej trasy: 3 nagrody po 200 zł każda.
 - 3 stopień trudności – zadania do wykonania położone najbliżej miejsca startu, wymagające pokonania najkrótszej trasy: 3 nagrody po 100 zł każda.
 - 4 stopień trudności – tylko uczestników w grupach z dziećmi poniżej 10. roku życia – zadania wybrane spośród tych położonych najbliżej miejsca startu, klasyfikowane osobno: 3 nagrody po 100 zł każda.

8. Wręczenie nagrody nastąpi, gdy *Uczestnik* prawidłowo wykona zadanie finałowe, tj. otworzy szyfr kłódki w danej skrzynce i wyjmie ze skrzynki znajdującą się w niej nagrodę – jedną nagrodę na jednego *Uczestnika*.
9. *Gra* trwa do momentu wyczerpania puli dostępnych w skrzynkach, a opisanych wyżej nagród.

§ 4.

Postanowienia końcowe:

1. *Regulamin* znajduje się do wglądu na stronie internetowej *Organizatora*.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu *Gry*, nieprzewidzianych niniejszym *Regulaminem*, głos rozstrzygający należy do *Organizatora*.
3. *Organizator* zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian z *Regulaminie* z ważnych przyczyn.

Załącznik Nr 1

Przebieg trasy Gry z planowanymi punktami do Gry, tj. miejscami z przykładami siedleckiej sztuki ulicznej, tj. m.in. muralami i graffiti.

1. START: Skwer Niepodległości przed Urzędem Miasta
2. ul. Pułaskiego w stronę Armii Krajowej - MURALE na ścianie ogrodzenia więzienia
3. ul. Armii Krajowej w stronę Piłsudskiego
4. ul. Piłsudskiego do ul. Bohaterów Getta
5. ul. Bohaterów Getta i skręt w prawo w ul. Świrskiego
6. ul. Świrskiego w stronę ul. Joselewicza
7. ul. Joselewicza – MURAL na ogrodzeniu przy Centrum Kultury i Sztuki w Siedlcach
8. ul. Świrskiego w stronę ul. Niedziałka
9. ul. Niedziałka – MURAL na ogrodzeniu posesji
10. ul. Sokołowska do ul. Rynkowej
11. ul. Rynkowa
12. ul. Sobieskiego do Jagiełły (skręt w lewo w Jagiełły)
13. ul. Jagiełły – MURAL na ścianie garażu przy przystanku autobusowym
14. ul. Jagiełły w stronę ul. Sokołowskiej
15. ul. Sokołowska w stronę ul. Mieszka I
16. ul. Mieszka I – MURALE na garażach wzdłuż ulicy oraz od strony sklepu "Biedronka"
17. ul. Mieszka I w stronę ul. Broniewskiego
18. ul. Broniewskiego przez Plac Wolności do ul. Prusa
19. ul. Prusa w stronę ul. Wiszniewskiego
20. ul. Prusa przy II Liceum Ogólnokształcącym im. Świętej Królowej Jadwigi - MURAL na ścianie na dziedzińcu wewnętrznym "Królowki"
21. ul. Wiszniewskiego – FOTO ŚCIANKI przy parku, na ogrodzeniu
22. ul. Starowiejska i skręt w lewo w ul. Młynarską
23. ul. Młynarska do ul. Floriańskiej
24. ul. Floriańska do ul. Sienkiewicza
25. ul. Sienkiewicza przy I Liceum Ogólnokształcącym im. Bolesława Prusa – MURAL na ścianie na dziedzińcu wewnętrznym "Prusa"
26. ul. Sienkiewicza po lewej stronie, przed kościołem Garnizonowym - DESKAL w oknie budynku pod nr 33
27. Plac Tysiąclecia i skręt w lewo w ul. Kilińskiego w stronę ul. 3-go Maja
28. ul. 3-go Maja w stronę ul. Armii Krajowej.
29. ul. 3-go Maja przy skrzyżowaniu z ul. Armii Krajowej - MURAL na ścianie budynku Wydziału Nauk Ścisłych Uniwersytetu w Siedlcach
30. ul. Armii Krajowej w stronę Dworca Kolejowej przy Placu Zdanowskiego
31. ul. Kolejowa i skręt w ulicę Kilińskiego w stronę Ronda Dmowskiego
32. Zawrócenie na Rondzie Dmowskiego, czyli przejazd na rondzie „na około” – 360 stopni i powrót w ul. Kilińskiego
33. Wjazd do tunelu im. Rtm. Pileckiego i skręt w prawo zaraz po wyjeździe z tunelu
34. ul. Zbrojna do ul. Dreszera
35. ul. Dreszera przy Szkole Podstawowej nr 5 im. Władysława Rawicza – MURAL na ścianie szkoły
36. ul. Zbrojna i na skrzyżowaniu z ul. Partyzantów kierunek na wprost na światłach w ul. Chełmońskiego
37. ul. Chełmońskiego do końca i skręt w lewo w ul. Ceglana
38. ul. Ceglana i skręt w prawo w ul. Kraszewskiego
39. ul. Kraszewskiego i skręt w lewo w ul. Kurpiowską

40. ul. Kurpiowska – MURAL na budynku Spółdzielczego Klubu Kultury „Trójka” pod nr 3
41. ul. Kurpiowska – MURAL na budynku gospodarczym za blokiem pod numerem 2
(konieczny skręt w lewo i przejazd do końca bloku)
42. ul. Kurpiowska w stronę ul. Mazurskiej
43. ul. Mazurska i skręt w lewo w ul. Monte Cassino
44. ul. Monte Cassino w stronę ul. Garwolińskiej i skręt w prawo w ul. Garwolińską
45. ul. Garwolińska w stronę ul. Unitów Podlaskich
46. ul. Unitów Podlaskich – MURA: na ścianie budynku Szkoły Podstawowej nr 12 im.
Kornela Makuszyńskiego pod nr 16
47. ul. Żeglarska w stronę ul. Pescantina do Ronda Żołnierzy Wyklętych i skręt w lewo w ul.
Monte Cassino
48. ul. Monte Cassino przez Rondo Marii Curie-Skłodowskiej do ul. Kruszcowej
49. ul. Kruszcowa do jej końca i skręt w lewo w ul. Prądyńskiego
50. ul. Prądyńskiego do numeru 30 – GRAFFITI na ogrodzeniu torów kolejowych przy
szlabanie
51. Powrót w stronę ul. Kruszcowej i przejazd ul. Prądyńskiego do końca w kierunku
ul. Warszawskiej.
52. ul. Warszawska w stronę Centrum
53. ul. Piłsudskiego i skręt w prawo w ul. Kochanowskiego
54. ul. Kochanowskiego i skręt w prawo w ul. Pułaskiego
55. ul. Pułaskiego i skręt na Skwer Niepodległości przed Urzędem Miasta – MET