

Regulamin Gry Miejskiej pt. „Tropami złotoryjskich legend”.

MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA W ZŁOTORYI

ul. S. Żeromskiego 2 59-500 Złotoryja tel. 76 87 83 328

e-mail: biblioteka@mbp.zlotoryja.pl

strona internetowa: www.mbp.zlotoryja.pl

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

PT. „Tropami złotoryjskich legend”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Tropami złotoryjskich legend” (zwanej dalej Grą) jest Miejska Biblioteka Publiczna w Złotoryi.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Złotoryja oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Tropami złotoryjskich legend” odbywa się 28 maja 2016 roku w Złotoryi w godzinach 12.00 – 15.00, stanowi formę zabawy w przestrzeni miejskiej.
2. Celem Gry jest zapoznanie jej uczestników z legendami i historią Złotoryi.
3. Udział w Grze jest bezpłatny. Dodatkową atrakcją dla uczestników będzie nieodpłatne zwiedzanie zabytków na trasie wytyczonej przez Organizatora.
4. W Grze mogą brać udział osoby pełnoletnie indywidualnie bądź w grupach oraz osoby niepełnoletnie pod opieką osoby dorosłej, które w punkcie startowym pobiorą Kartę Startową z załączoną mapą.
5. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują litery, które utworzą hasło.
6. Po trasie Gry grupy poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
7. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Grupa, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
8. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
9. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
10. Charakter imprezy powoduje, że Grupy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
11. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.

12. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub grupę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

13. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

15. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja w Punkcie Początkowym obok Baszty Kowalskiej na placu Władysława Reymonta oraz odbiór Karty Startowej z załączoną mapą.

2. Odbierając Kartę Startową, uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej regulaminem.

3. Przewidziane są dwie kategorie uczestnictwa w Grze:

Kategoria 1 – Uczestnicy Gry startujący o godzinie 12.00 – przejście trasy na czas

Kategoria 2 – Uczestnicy biorący udział w Grze rekreacyjnie w godzinach 12.00-15.00

4. Członkiem każdej z Grup musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć przed startem.

5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

6. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Grup nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Grupy będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Grupa będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

§ 4.

Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcą Gry w Kategorii 1 zostaje osoba / grupa, która w najkrótszym czasie pokona trasę, rozwiąże we wszystkich punktach kontrolnych zadania i w ostatnim Punkcie Kontrolnym rozszyfruje poprawnie hasło. W przypadku dotarcia na Metę w jednym czasie dwóch lub więcej osób/grup przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców. Dla uczestników Gry w Kategorii 2 biorących udział w Grze rekreacyjnie przewidziano upominki.

2. Fundatorem nagród jest Miejska Biblioteka Publiczna w Złotoryi.

3. Zakończenie Gry, podsumowanie wyników i wręczenie nagród zwycięzcom nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako Meta (Kopalnia Żłota Aurelia) o godzinie 15.00.

§ 5.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora www.mbp.zlotoryja.pl
 2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
 3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
 4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.
-