

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ W POSZUKIWANIU ZAGINIONEGO SKARBU

§ 1. Cele i założenia

1. Upowszechnienie gier miejskich na terenie Zambrowa.
2. Promocja Miasta Zambrów jako miejsca przyjaznego dzieciom, młodzieży i osobom dorosłym.
3. Promocja pozytywnego i aktywnego spędzania czasu na zewnątrz.
4. Propagowanie idei poznawania zakątków miasta.

§ 2. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna oraz Regionalna Izba Historyczna, przy współpracy Miejskiego Ośrodka Kultury w Zambrowie.
2. Przez organizację gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Zambrów oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 3. Termin i miejsce

1. Gra odbędzie się: 14 lipca 2023 roku na terenie miasta Zambrów. W przypadku złych warunków atmosferycznych Gra Miejska odbędzie się w innym terminie ustalonym przez Organizatora.
2. Czas trwania gry: 3 godziny (10.00 – 13.00)
3. Start i meta: Miejska Biblioteka Publiczna ul. Wyszyńskiego 2 w Zambrowie
4. Punkt Kontrolny: Regionalna Izba Historyczna w Zambrowie.

§ 4. Zasady uczestnictwa

1. W grze może wziąć udział dziecko w wieku powyżej 7 lat (wraz z rodzicem/opiekunem lub pracownikiem biblioteki).
2. Osoby poniżej 18 lat muszą mieć przy sobie zgodę na udział podpisaną przez rodzica/opiekuna prawnego (wzór zgody znajduje się w pierwszym załączniku).
3. Osoby poniżej 15 roku życia muszą wziąć udział z rodzicem/opiekunem lub pracownikiem biblioteki.
4. Gra przebiega zgodnie z instrukcjami rozdanyymi uczestnikom w dniu gry.
5. Liczba drużyn biorących udział w grze zależna będzie od liczby uczestników. Decydująca jest kolejność zgłoszeń. Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby uczestników w przypadku zbyt dużej liczby chętnych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nie ujawniania części informacji na temat gry do jej rozpoczęcia – celem przeprowadzenia jej na równych zasadach dla wszystkich uczestników.
7. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za poniesione straty/wypadki podczas gry.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników gry oraz następstwa z niego wynikające, w tym chwilowy lub stały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.
10. Udział w grze jest bezpłatny.
11. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.

12. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Uczestnicy mają zakaz poruszania się samochodami, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami, chyba że za przyzwoleniem organizatora w poszczególnych rozgrywkach komunikacją miejską.
13. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.
14. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
15. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom drużyna może zostać zdyskwalifikowana w dowolnym momencie Gry.
16. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
17. Aby ukończyć grę trzeba pojawić się na wszystkich punktach wyznaczonych na mapie w przeciwnym razie może to skutkować dyskwalifikacją.
18. 15 minut przed startem odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.)

§ 5. Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa jest zgłoszenie uczestnika.
2. Zgłoszenia można dokonać w budynku Miejskiej Biblioteki Publicznej w Oddziale dla Dzieci przy ul. Wyszyńskiego 2 w Zambrowie.
3. W dniu gry należy potwierdzić obecność w punkcie startowym nie później niż do 20 minut przed rozpoczęciem.
4. 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.
5. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
6. Ocena poszczególnych drużyn przez punktowych gry nie podlega negocjacom. Od wyników gry ogłoszonych na mecie gry nie podlega uczestnikom odwołanie, są one ostateczne.

§ 6. Zwycięzcy gry i klasyfikacja

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Zespoły, które nie ukończą gry do określonego czasu nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów i dotrze najszybciej do mety.

§ 7. 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 przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia z każdym z uczestników wywiadu, robienia mu zdjęć i filmowania na potrzeby reklamowe, promocyjne, wykorzystania w Internecie lub w transmisjach radiowo-telewizyjnych oraz na inne potrzeby komercyjne.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania na całym świecie wszelkich zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników. Mogą one być wykorzystane przez Organizatora poprzez umieszczenie na nośnikach typu CD-ROM, DVD, w katalogach oraz mediach, na stronach internetowych, w gazetach i na wystawach, jak również na potrzeby promocyjno-reklamowe związane z działalnością prowadzoną przez Organizatora.
7. Na miejsce Gry zabrania się wnoszenia środków odurzających, substancji nielegalnych, środków podnoszących wydolność fizyczną oraz napojów alkoholowych jakiegokolwiek rodzaju. Uczestnikom zabrania się zażywania takich środków i substancji zarówno przed, jak i podczas Gry pod rygorem wykluczenia z niego. W wypadku stwierdzenia, że uczestnik narusza powyższy zakaz, Organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia go do udziału w Grze lub wykluczenia go w jego trakcie.
8. Uczestnikowi przysługuje prawo do wycofania takiej zgody i może to zrobić w dowolnym momencie, kierując korespondencją na adres Organizatora.
9. Organizator nie odpowiada za rzeczy zgubione w trakcie imprezy.

Załącznik nr 1.

Zgoda na udział w grze i wykorzystanie wizerunku Uczestnika Gry Miejskiej
„W POSZUKIWANIU ZAGINIONEGO SKARBU”

Wyrażam / nie wyrażam* zgodę na udział w grze oraz utrwalenie i publikację wizerunku mojego dziecka wykonanego podczas realizacji Gry Miejskiej. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalenie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć za pośrednictwem dowolnego medium wyłącznie w celu dokumentacji i promocji działań prowadzonych przez Organizatorów i Współorganizatora.

Jednocześnie oświadczam, iż biorę pełną odpowiedzialność za dziecko w czasie trwania Gry, jeśli będę jej współuczestnikiem.

Oświadczam również, iż w. w. osoba niepełnoletnia nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w w/w Grze.

.....
(Miejscowość, data)

.....
(czytelny podpis rodziców/ opiekunów prawnych)