

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Zagadkowy Knurów”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Zagadkowy Knurów” jest Zespół Szkół im. I. J. Paderewskiego w Knurowie.

2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Knurów, stworzenie aplikacji gry oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Dzień Niepodległości” odbywa się 11 listopada 2017 roku w godzinach 11: 00 – 16: 00
2. Aby wziąć udział w grze uczestnicy muszą posiadać urządzenie mobilne z dostępem do Internetu (telefon komórkowy, tablet) oraz dwie aplikacje ACTIONBOUND oraz QR CODE READER.
3. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom informacji dotyczących Knurowa oraz stworzenie możliwości rodzinnej zabawy.
4. 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.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry zespoły 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. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony 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. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
10. 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.

11. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół 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.

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

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

14. 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 zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego od 1 do 3 osób do dnia 9 listopada .

2. Zgłoszenia dokonać można drogą mailową na adres: gramiejskaknurow@gmail.com oraz na stronie wydarzenia na Facebooku - "Gra miejska dla mieszkańców Knurowa" Zagadkowy Knurów". Uczestnicy gry zostaną poinformowani o godzinie startu, który odbędzie się w punkcie startowym znajdującym się w budynku Liceum Ogólnokształcącego numer 1 w Knurowie przy ulicy 1 Maja 21.

4. W dniu Gry ,przed wyznaczoną godziną startu, odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.)

Wszystkie niezbędne informacje znajdują się na stronie organizatora oraz na stronie wydarzenia na portalu Facebook

5. Członkiem każdego z Zespołów 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 wraz ze zgłoszeniem lub w dzień Gry.

6. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

7. 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.

8. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji ostatniego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w ostatnim punkcie kontrolnym.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 18.00. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi po przeliczeniu punktów oraz czasów poszczególnych drużyn poprzez aplikację gry miejskiej.

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów wszystkie te drużyny zostają zwycięzcami „Zagadkowego Knuruwa”.

3. Wręczenie nagród nastąpi w dogodnym terminie dla organizatorów oraz zwycięzców gry w terminie do 7 dni od zakończenia gry miejskiej.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora to jest www.zsijp.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 wprowadzania zmian w regulaminie.