

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Ocalić od zapomnienia”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej „Ocalić od zapomnienia” (zwanej dalej Grą) jest Miejsko-Gminne Centrum Kultury w Rykach.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie mapy z oznaczonymi punktami kontrolnymi na terenie wsi Sierskowola, oraz opracowanie jej w odpowiedniej aplikacji na telefon, zapewnienie materiałów niezbędnych do rozwiązywania zadań oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Terenowa „Ocalić od zapomnienia” odbywa się dnu 24 października 2021 od godz 14.00 i stanowi formę zabawy w terenie.
2. Celem Gry jest zapoznanie jej uczestników z z historią Sierskowoli.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. W Grze mogą brać udział grupy 2-5 osobowe, które w punkcie startowym pobiorą Kartę Startową z załączoną mapą lub zeskanują kod QR do gry w wersji online.
5. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Wykonanie zadania polega na udzieleniu poprawnych odpowiedzi na pytania związane z tematem gry. Przekazanie poprawnego odpowiedzi oraz czas pokonania trasy, będzie podstawą określenia wygranych drużyn.
6. Po trasie Gry grupy poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów i innych pojazdów silnikowych, ani z rowerów.
7. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Grup nie mogą się rozdzielać.
8. 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.
9. Gra toczy się w normalnym ruchu drogowym w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze, ani opieki dla grup z uczestnikami poniżej 13 roku życia.
10. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
11. Charakter imprezy powoduje, że Grupy poruszają się po terenie wsi na własną odpowiedzialność.
12. 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.
13. 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.
14. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
16. 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 Startowym w świetlicy w Sierskowoli i odbiór Karty Startowej z załączoną mapą lub zeskanowanie koduQR do aplikacji z Grą.
2. Odbierając Kartę Startową lub skanując kod QR, uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej regulaminem.
3. W momencie odbioru Karty Startowej lub zeskanowania kodu QR zaczyna być naliczany czas Gry. Zakończenie czasu Gry następuje w momencie oddania Karty Startowej na Mecie (w świetlicy w Sierskowoli).
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.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcą Gry w zostaje grupa, która poprawnie wykona zadania oraz w najkrótszym czasie pokona trasę. W przypadku dotarcia na Metę w jednym czasie dwóch lub więcej grup, rozstrzygające będzie poprawne rozwiązanie zadań, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.
2. Zwycięska Grupa zostanie nagrodzona nagrodami rzeczowymi. Fundatorem nagród jest Narodowe Centrum Kultury.
3. Wyniki Gry oraz lista nagrodzonych zostanie opublikowana najpóźniej 5 listopada 2021r. na stronie FB Świetlica Sierskowola.
4. Oficjalne ogłoszenie wyników i rozdanie nagród odbędzie się podczas uroczystego odsłonięcia wystawy plenerowej o historii wsi.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora www.mgck.ryki.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.
5. Organizator zapewnia odpowiednie warunki przeprowadzenia gry zgodnie w wytycznymi Inspektora Sanitarnego.