

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ
Scenariusz „Wyprawa śladami dawnej fotografii” w ramach projektu
”Odczytajmy Paruszowiec”

Dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach
Programu „Patriotyzm Jutra”.

Data : 30.09.2016, godz. 17.00

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorami gry miejskiej „Wyprawa śladami dawnej fotografii” w ramach projektu ”Odczytajmy Paruszowiec” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej 30.09.2016r. w Rybniku- dzielnica Paruszowiec-Piaski jest Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Rybniku, ul. Szafranka 7, 44-200 Rybnik, w dalszej części Regulaminu nazywana jest Organizatorem.
3. Fundatorem nagród jest Organizator.
4. W Grze mogą brać udział wszyscy chętni mieszkańcy Rybnika(zwani dalej Uczestnikami).

§ 2. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w piątek 30.09.2016 r. w godz. 17.00-19.30 na terenie dzielnicy Paruszowiec-Piaski.
2. Celem uczestników Gry jest przejście całej trasy, rozwiązanie wszystkim zadań oraz zebranie rekwizytu zostawionego w jednym z miejsc. Szczegóły realizacji tych celów zostaną podane uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem.
3. Warunkiem udziału w grze i realizacji zadań jest posiadanie cyfrowego aparatu fotograficznego (może być w telefonie). Zespoły, które mnie dysponują takim aparatem – prosimy o zgłoszenie do organizatora do 20 września. W Grze uczestniczą Zespoły. (Dzieci z opiekunem.) Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 3 osoby. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej. Oprócz tego Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór sportowy (zwłaszcza buty) a także (w razie niepogody) o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.
4. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mógł wykonać zadania i w razie konieczności skontaktować się z Organizatorem.
5. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 30.09.2016 r. do godz. 17.00 włącznie, telefonicznie (324221320) lub za pomocą poczty internetowej (pod adresem: bziolko@biblioteka.rybnik.pl), lub osobiście – ul.Za Torem 3b, 44-203 Rybnik.
6. Gra rozpocznie się 30.09.2016 r. o godz. 17.00 przed Filią nr 4 Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej, ul.Za Torem 3b.
7. Podczas Gry każdy Zespół otrzyma Kartę Drużyny.

8. Gra kończy się 30.09.2016 r. o godz. 19.15. Po tym terminie Zespoły zobowiązane są niezwłocznie udać się na metę Gry- przed Filią nr 4 Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej, ul.Za Torem 3b.

9. Podczas Gry Zespoły będą wykonywać zadania, za które będą przyznawane punkty. Każdy Zespół będzie musiał odszukać przedmiot, który dostarczy na metę.

10. Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania mogą się poruszać wyłącznie pieszo.

11. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania Zespołowi Karty i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

12. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności.

13. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na: wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie oraz przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883).

§ 3. Wyłanianie zwycięzców

1. Wygrywa Zespół, który jako pierwszy dotrze na metę z kompletem rozwiązanych zadań i rekwizytem odebrany na trasie.

2. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydowały zdobyte przez Zespoły punkty. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora.

3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 30.09.2016 o godz. 19,30 w Filii nr 4 Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej, ul.Za Torem 3b.

§4. Nagrody

1. Dla Zwycięzców przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych Zespołów zestawy gadżetów ufundowane przez Organizatora.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Filii nr 4 Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej, ul.Za Torem 3b oraz na stronie www.biblioteka.rybnik.pl

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.