

Regulamin Gry Miejskiej „Śródmiejskie zakątki Rzeszowa”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej „Śródmiejskie zakątki Rzeszowa” jest Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Rzeszowie.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Rzeszowa oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra „Śródmiejskie zakątki Rzeszowa” odbędzie się 9 października 2021 roku w Rzeszowie w godzinach 17:15-18:15. Do godziny 18.15 Gracze muszą znaleźć się na MECIE (Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Rzeszowie ul. Gałęzowskiego 4).
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom historycznych zakątków rzeszowskiego Śródmieścia.
3. Uczestnicy mogą grać sami lub zespołowo.
4. START i META znajdują się w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej w Rzeszowie przy ul. Gałęzowskiego 4.
5. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami na mapie oraz wykonanie podanych zadań. Za każde prawidłowo wykonane zadanie uczestnicy dostają punkt. Aby zakończyć Grę należy zdobyć wszystkie punkty na mapie i rozwiązać wszystkie zadania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy nie otrzymują punktów.
6. Gracze sami decydują w jakiej kolejności będą rozwiązywać zadania.
7. Udział w Grze jest bezpłatny.
8. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo.
9. 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.
10. 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.
11. Charakter Gry powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
12. Odpowiedzialność prawno-cywilną za niepełnoletnich uczestników Gry przez cały czas trwania ponoszą opiekunowie Zespołu uczniowskiego z danej szkoły lub rodzic/prawny opiekun.
13. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół w dowolnym momencie 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 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.

2. Zgłoszenia trzeba dokonać do dnia 30.09.2021 roku wyłącznie drogą mailową na adres: Dorota.Lichota@pbw.org.pl

Zgłoszenie musi zawierać:

- jeśli jest to szkoła: nazwę i adres szkoły, imię i nazwisko opiekuna, imię i nazwisko uczestników, wiek, numer telefonu komórkowego Zespołu oraz kontaktowy adres e-mail opiekuna lub jednego z członków Zespołu.

- indywidualni uczestnicy: imię i nazwisko, nr telefonu, adres e-mailowy

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

4. Poprzez rejestrację w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

a) uczestnictwo w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. 2014 poz. 1182);

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

5. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać telefon komórkowy, za pośrednictwem którego może otrzymywać informacje od Organizatora. Numer tego telefonu Zespół musi podać w zgłoszeniu rejestracyjnym.

6. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać również aparat fotograficzny w telefonie komórkowym, a także zainstalowany czytnik kodów QR., Internet (niezbędne do uczestnictwa w grze).

7. Uczestnicy proszeni są o rejestrację do godz. 17:00. Należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się w PBW ul. Gałęzowskiego 4.

8. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać.

9. Liczba Zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona (6 zespołów po 5 osób maksymalnie). Decyduje kolejność wpływu zgłoszeń. Każdy Zespół otrzyma potwierdzenie zakwalifikowania oraz informacje niezbędne podczas Gry. Organizator zaleca dokładne zapoznanie się z zasadami Gry.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Gra kończy się 9 października o godz. 18:15 w budynku PBW przy ul. Gałęzowskiego 4. Zespoły, które do tej godziny nie dotrą do punktu finałowego, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów.

Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów, decydować będzie czas pokonania trasy Gry. W razie remisu o zwycięstwie decydować będzie czas nadesłania zdjęcia. Zadania będzie weryfikować komisja konkursowa w składzie nauczycieli bibliotekarzy PBW. Komisja w składzie: Dorota Lichota (przewodnicząca komisji), Barbara Nowak, Jolanta Nizicka.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Gry znajduje się na stronie internetowej Organizatora oraz w jego siedzibie.

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.