

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „Zdobycy piorunów”

§ 1. ORGANIZATOR I PARTNERZY/PATRONI GRY

1. Organizatorem gry miejskiej „Zdobycy piorunów” (zwanej dalej Grą), realizowanej na terenie Wieliczki jest Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Wieliczce (zwana dalej Organizatorem), z siedzibą: ul. Żwirki i Wigury 2, 32-020 Wieliczka.
2. Honorowy Patronat nad Grą objął Burmistrz Miasta i Gminy Wieliczka.

§ 2. UCZESTNICY GRY

1. Uczestnikiem Gry może być każda osoba w wieku 8 lat i więcej. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze (formularz do pobrania na stronie www.biblioteka.wieliczke.eu w zakładce KONKURSY).
2. Osoby chętne do udziału w Grze mogą się zgłaszać drużynowo (drużyny powinny liczyć od 3 do 5 osób)
3. Chęć uczestnictwa można zgłaszać:
 - a) drogą mailową
 - b) telefonicznie
 - c) osobiście w Dziale dla Dzieci i Młodzieży Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej
4. Zgłaszający zobowiązują się dostarczyć wypełnioną kartę zapisu oraz zgody na uczestnictwo do Działu dla Dzieci i Młodzieży Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej do dnia 28 września 2017r.
5. Liczba drużyn, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona.
6. W każdej drużynie powinna znaleźć się osoba pełnoletnia, która pełnić będzie funkcję opiekuna.
7. Osoba dorosła - opiekun towarzyszy drużynie od początku do końca trasy.
8. Gra toczy się w przestrzeni publicznej, dlatego też Gracze zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności. Członkowie drużyn zobowiązani są do słuchania opiekuna w sprawach dotyczących bezpieczeństwa oraz zachowania w stosunku do pozostałych uczestników konkursu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia losowe, rzeczy zagubione oraz działania Graczy niezgodne z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi zasadami współżycia społecznego.
9. Poprzez zgłoszenie swojego udziału w Grze Gracz wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w Regulaminie Gry;
 - b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Gracza w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);
 - c) nieodpłatne używanie i rozpowszechnianie przez Organizatora, swojego wizerunku utrwalonego w postaci zdjęć i filmów z Gry na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Zostaną one wykorzystane wyłącznie do promocji Gry oraz samej biblioteki, a zgoda nie jest ograniczona ani czasowo ani terytorialnie i obejmuje wszelkie formy publikacji, za pośrednictwem dowolnego medium (m.in. w gazetach, telewizji i Internecie, w tym na portalach społecznościowych).

§ 3. ZASADY GRY

1. Gra zostanie przeprowadzona w sobotę 30 września 2017r. w Wieliczce w godz. 10.30 -13:30 (czas obejmuje rejestrację uczestników oraz rozdanie nagród, przewidywany czas trwania gry to ok. 1,5 – 2 godziny).
2. Gra odbywa się wyłącznie w drużynach (grupach liczących od 3 do 5 osób).
3. Warunkiem udziału w Grze jest dostarczenie karty zapisu, a także zgody na uczestnictwo w grze (w przypadku niepełnoletnich uczestników). Wszystkie dokumenty dostępne są na stronie www.biblioteka.wieliczka.eu oraz wielickiej bibliotece i jej filiach.
4. Każda drużyna zostanie oznaczona przez Organizatora kolorem lub numerem.
5. Gra rozpocznie się po rejestracji wszystkich uczestników oraz oficjalnym ogłoszeniu wprowadzenia.
6. Gra rozpoczyna się i kończy w Obozie Herosów – przy stawie w Parku Adama Mickiewicza w Wieliczce.
7. Gra polega na odnalezieniu w przestrzeni miejskiej Punktów Gry (zwane dalej PG).
8. Na PG stacjonować będą strażnicy, którzy mają za zadanie: przydzielać Graczom zadania, oceniać wykonywane zadania, wskazywać kierunek dalszej wędrówki drużyny.
9. Do kolejnych PG można trafić za pomocą wskazówek otrzymywanych na punktach, przy wsparciu mapy, którą każda drużyna otrzyma na początku Gry.
10. Na PG drużyny otrzymywać będą zadania lub pytania dotyczące, za wykonanie których przysługiwać będzie określona liczba punktów.
11. W trakcie gry będzie możliwość zdobycia magicznych przedmiotów, za które przysługiwać będzie określona liczba punktów i które mogą ułatwić drużynom udział w grze. Zdobywanie przedmiotów nie jest obowiązkowe.
12. O ostatecznym rezultacie Gry decyduje liczba zdobytych punktów, a nie szybkość przejścia wszystkich PG, niemniej jednak drużyny powinny się zjawić w Obozie Herosów najpóźniej do godziny 13:00.
13. Aby wziąć udział w rankingu drużyn oraz w rywalizacji o nagrody, drużyna musi odnaleźć wszystkie PG oraz zebrać punkty przyznawane za wykonanie zadań oraz zdać zdobyte punkty w miejscu zakończenia Gry.

§ 4. PUNKTACJA

1. Punktacja rozkłada się następująco:
 - a) zadanie praktyczne – na PG od 0 do 5 punktów,
 - b) pytanie z treści książek – odpowiednio 1, 2 lub 3 punkty, w zależności od stopnia trudności,
 - c) magiczne przedmioty – od 1 do 5 punktów.
2. Decyzja strażnika w kwestii oceny poprawności wykonania zadania jest ostateczna.

§ 5. NAGRODY

1. Dla zwycięskiej drużyny Organizator przewiduje nagrodę w postaci vouchera umożliwiającego wstęp do gry „Escape Room” oraz nagrody rzeczowe.
2. Dla zdobywców II i III miejsca przewidziane są nagrody rzeczowe.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Gry znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora na ul. Żwirki i Wigury 2 w Wieliczce oraz na stronie www.biblioteka.wieliczka.eu
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie.