

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „Zwiadowca na Solnym Szlaku”

§ 1. ORGANIZATOR I PARTNERZY/PATRONI GRY

1. Organizatorem gry miejskiej „Zwiadowca na Solnym Szlaku” (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. Partner: Muzeum Żup Krakowskich Wieliczka.
3. Honorowy Patronat nad Grą objął Burmistrz Miasta i Gminy Wieliczka.

§ 2. UCZESTNICY GRY

1. Uczestnikiem Gry może być każda osoba w wieku 10 lat i więcej. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze (formularz w załączniku nr 1).
2. Osoby chętne do udziału w Grze mogą się zgłaszać:
 - a) drużynowo (drużyny powinny liczyć od 3 do 5 osób)
 - b) indywidualnie (Organizator zastrzega sobie prawo do zebrania uczestników w drużyny)
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 15 września 2014r.
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. W przypadku braku opiekuna, drużynie zostanie przydzielony pełnoletni opiekun z ramienia Organizatora, który nie będzie uczestniczył w konkurencjach.
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 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 20 września 2014r. w Wieliczce w godz. 14.30 -17:30 (podany czas obejmuje rejestrację uczestników oraz rozdanie nagród, przewidywany czas trwania gry to ok. 1,5 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).
4. Każda drużyna zostanie oznaczona przez Organizatora kolorem lub nazwą.
5. Gra rozpocznie się po rejestracji wszystkich uczestników, sformułowaniu drużyn, przydzieleniu opiekunów oraz oficjalnym ogłoszeniu wprowadzenia do Gry.
6. Gra rozpoczyna się i kończy na dziedzińcu Zamku Żupnego w Wieliczce.
7. Gra polega na odnalezieniu w przestrzeni miejskiej Punktów Gry (zwane dalej PG).
8. Na każdym PG stacjonować będzie Zwiadowca, który ma za zadanie: przydzielać Graczom zadania praktyczne oraz pytania z treści książek, oceniać wykonywane zadania, wskazywać kierunek dalszej wędrówki drużyny.
9. Do kolejnych PG można trafić za pomocą wskazówek otrzymywanych na punktach, przy wsparciu mapy królestwa Araluenu, którą każda drużyna otrzyma na początku Gry.
10. Na każdym PG drużyny otrzymują od Zwiadowcy zadanie, za wykonanie którego przysługuje określona liczba punktów, a także pytanie dotyczące treści serii książek „Zwiadowcy” (możliwość uzyskania punktów dodatkowych).
11. O ostatecznym rezultacie Gry decyduje liczba zdobytych punktów a nie szybkość przejścia wszystkich PG, niemniej jednak drużyny powinny się zjawić w Zamku (końcowym PG) najpóźniej do godziny 17:00.
12. 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 każdym PG od 0 do 5 punktów,
 - b) pytanie z treści książek – odpowiednio 1, 2 lub 3 punkty, w zależności od wybranego stopnia trudności
2. Do każdego zadania można przystąpić tylko jeden raz.
3. Decyzja Zwiadowcy w kwestii oceny poprawności wykonania zadania jest ostateczna.

§ 5. NAGRODY

1. Dla każdego członka zwycięskiej drużyny Organizator przewiduje nagrodę w postaci bonu zakupowego o wysokości 100 zł.

§ 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.