

REGULAMIN PROFILAKTYCZNEJ GRY MIEJSKIEJ

„Znajdź mnie!”

(uczniowie klas VI Szkoły Podstawowej oraz uczniowie klas gimnazjalnych
i ponadgimnazjalnych)

oraz

„Jestem bezpieczny!”

(uczniowie klas I-V Szkoły Podstawowej)

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa warunki i zasady uczestnictwa w konkursie, pod nazwą „Znajdź mnie!” oraz „Jestem bezpieczny”, w dalszej części Regulaminu zwanego „Grą”.
2. Osoby przystępujące do Gry stają się jej uczestnikami (zwanymi dalej Uczestnikami lub Graczami). Uczestnicy przed przystąpieniem do Gry zobowiązani są do zapoznania się z treścią Regulaminu. Zarejestrowanie Zespołu jest równoznaczne z pełną akceptacją warunków przedstawionych w niniejszym Regulaminie i zobowiązaniem się do ich przestrzegania.
3. W trakcie Gry Uczestnicy mają obowiązek postępować zgodnie z Regulaminem pod rygorem ich wykluczenia z Gry.
4. Uczestników obowiązuje zasada wzajemnego poszanowania i tolerancji.
5. Udział w Grze nie wymaga od Uczestników wniesienia opłat.
6. Gra nie jest grą losową, w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz. U. Nr 201, poz.1540 z późn. zm.).
7. Zasady Gry opisane są w Regulaminie, wszelkie inne opracowania i materiały mają charakter wyłącznie informacyjny.

§ 2 Organizatorzy

1. Organizatorem gry jest Grupa Artystyczna ENOSIS (zwana dalej Organizatorem) Zasady gry i warunki przeprowadzenia gry „Znajdź mnie” są własnością intelektualną Fundacji ITAKA-Centrum Poszukiwań Ludzi Zaginionych. Zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem 0000126459 Zasady i warunki przeprowadzenia gry „Jestem bezpieczny” ustala Organizator.

§ 3 Uczestnicy Gry

1. Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem uzyskania uprzedniej, pisemnej zgody swego przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Grze (zgoda dołączona jako załącznik do regulaminu).
2. Uczniowie klas I-V szkół podstawowych muszą być w trakcie całej gry pod opieką osoby pełnoletniej.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za uczestników w trakcie trwania Gry.
4. W Grze nie mogą brać udziału członkowie grup PaT.
5. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Organizator. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez Uczestników Gry będą przetwarzane w celu realizacji Gry. Dane osobowe mogą być także przetwarzane, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionych celów administratora danych. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak w przypadku nie udostępnienia danych osobowych Uczestnik nie zostanie dopuszczony do udziału w Grze.
6. Uczestnicy biorą udział w grze w Zespołach o liczebności czterech osób. W trakcie gry zespoły nie mogą się rozdzielać. W przypadku gry „Jestem bezpieczny” dodatkową osobą w zespole jest pełnoletni opiekun.
7. Zespoły złożone z osób niepełnoletnich (uczniowie klas VI szkoły podstawowej oraz uczniowie klas gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych) mogą poruszać się po terenie gry samodzielnie.

§ 4 Zasady Gry – REJESTRACJA

1. Gra zostanie przeprowadzona w Lęborku w dniu 30 maja 2015r.r., w godz. od 11:00 do 15:30.
2. Zapisy na Grę prowadzone są poprzez przesłanie zgłoszenia drużyny według załączonej do regulaminu karty na adres patlebork@wp.pl. Zgłoszenia będą przyjmowane do 27 maja 2015r. r. lub do wyczerpania się możliwości do obsłużenia liczby Uczestników.
3. Rejestracji uczestników gry, którzy nie mają zdolności do czynności prawnych dokonuje ich prawny opiekun (dotyczy gry „Jestem Bezpieczny”).
4. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez serwer pocztowy uznane będą za dostarczone.
5. Warunkiem koniecznym do potwierdzenia uczestnictwa w Grze jest zarejestrowanie się zgłoszonych wcześniej Uczestników w Punkcie Startowym, który znajdować się

będzie na Placu Pokoju w Lęborku dnia 30 maja 2015r. o godzinie podanej przez organizatora w wiadomości e-mail na adres, z którego przesłano zgłoszenie. Wiadomość zostanie przesłana najpóźniej do dnia 29.05.2015r. do godziny 15:00.

6. Uczestnik poprzez przystąpienie do Gry potwierdza pozostawanie w dobrym stanie zdrowia, pozwalającym na branie udziału w Grze.
7. Poprzez odbiór Kart do Gry Uczestnik wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 5 Zasady Gry - START GRY

1. Gra rozpoczyna się wraz z zarejestrowaniem zespołu w Punkcie Startowym.
2. Każdy zespół otrzymuje w punkcie startowym Kartę do Gry oraz Mapę z zaznaczonym na niej Terenem Gry.
3. Odbierając Kartę do Gry, Uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej Regulaminem.
4. Karta Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków Zespołu wraz z przyjętą na potrzeby Gry nazwą Zespołu

§ 6 Zasady Gry – ZADANIA

1. W trakcie gry Uczestnicy wykonują 5 zadań głównych.
2. Miejsca wykonywania Zadań Głównych są zaznaczone na mapie jako Teren Gry.
3. Zlokalizowanie punktów wykonywania zadań głównych jest zadaniem Graczy.
4. Przy każdym punkcie stoi Animator, który potwierdza wykonanie tego zadania, poprzez przyznanie stosownej liczby punktów.
5. Za każde rozwiązane zadanie Animatorzy mogą przyznać Uczestnikom maksymalnie 4 punkty.
6. Warunkiem przystąpienia do zadania jest ustalenie przez Animatora, czy Zespół uczestniczy w pełnym składzie.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zalecane jest zachowanie przez Uczestników szczególnej ostrożności podczas Gry.
8. Wykonanie niektórych zadań gry „Znajdź mnie” może wymagać od Uczestników posłużenia się sprawnym telefonem komórkowym poprzez wysłanie na podany przez Organizatora numer wiadomości SMS. Uczestnicy niniejszym wyrażają zgodę na poniesienie kosztów wysłania wiadomości, zgodnie z cennikiem operatora sieci komórkowej a także telefon komórkowy służyć będzie do wykonania części zadań.
9. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
10. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inny Zespół, decyzja o szukaniu

następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do Zespołu.

11. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo.
12. Zakazane jest jakiegokolwiek kontaktowanie się Zespołów między sobą w trakcie Gry.
13. Zakazane jest rozdzielanie się Uczestników Zespołów podczas Gry.
14. Przebieg Gry monitorowany będzie przez przedstawicieli Organizatora. W przypadku naruszenia przez Uczestników danego Zespołu zasad zawartych w niniejszym Regulaminie, Organizator może podjąć decyzję o obniżeniu punktacji tego Zespołu.

§ 7 Zasady Gry - PUNKTACJA

1. Suma zdobytych punktów będzie obliczana na podstawie zaszyfrowanych ocen zadań wpisanych przez Animatorów do Karty Gry.
2. Za wykonanie zadania głównego zespół otrzymuje o 1 do 4 punktów. Punkty są przyznawane przez Animatora według określonych przez Organizatora dla każdego zadania kryteriów oceny.

§ 8 Zasady Gry - ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 30 maja 2015r. o godz. 15:30. Zespoły zobowiązane są oddać Karty do Gry w Miejscu Zakończenia Gry do godziny 16:00 Animatorom obecnym w Miejscu Zakończenia Gry.
2. Uczestnicy mają możliwość zdecydować o oddaniu Karty do Gry przed godziną 15:30.
3. Miejsce Zakończenia Gry zostanie wskazane Zespołom po wykonaniu ostatniego zadania lub poprzez wiadomość SMS po zakończeniu czasu gry.

§ 9 Nagrody

1. Grę wygrywa zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów. Kolejność pozostałych zespołów ustala się w zależności od liczby zdobytych przez nich punktów. W przypadku gdy dwa zespoły zdobędą tę samą liczbę punktów o wygranej zdecyduje czas, w jakim zespół zrealizował wszystkie zadania.
2. Nagrody w grze miejskiej:
 - Organizator zobowiązuje się przygotować nagrody dla zwycięskiej drużyny.
 - Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny. Uczestnicy nie mają prawa zastrzegania szczególnych właściwości nagród.
 - Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów Gry na inne osoby.
 - przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.
 - Warunkiem przyznania nagrody jest ukończenie Gry w Miejscu Zakończenia Gry

zgodnie z zasadami Regulaminu.

- Warunkiem odbioru nagrody jest stawienie się w dniu 31.05.2015r. o godz. 15:00 na Plac Pokoju gdzie odbędzie się uroczyste podsumowanie gry miejskiej i wręczenie nagród lub odbiór nagrody w wyznaczonym przez Organizatora terminie i miejscu.

Wyniki profilaktycznej gry miejskiej zostaną opublikowane w dniu 31.05.2015r. w godzinach wieczornych na stronie internetowej grupy PaT Lębork www.patlebork.pl oraz na portalu społecznościowym fb <https://www.facebook.com/patlebork>

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Wszelkie kwestie związane z przebiegiem Gry rozstrzyga Organizator, czuwa nad przestrzeganiem Regulaminu przez Uczestników, a także wyłania zwycięzców Gry.
2. Decyzje Organizatora są ostateczne i nieodwołalne, bez prawa wnoszenia reklamacji.
3. W sytuacjach zagrażających bezpieczeństwu i zdrowiu Uczestników, Organizator ma prawo przerwać Grę w dowolnej chwili.
4. Niniejszy Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania Gry.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu przez cały czas trwania Gry, w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Gry.
6. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub cały Zespół niniejszego Regulaminu lub niedochowania zasad „fair play”, albo utrudniania Gry innym Uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć danego Uczestnika lub cały Zespół z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii będzie ostateczna, bez prawa odwoływania się od niej.
7. Organizator gromadzi dane osobowe Uczestników, którym przyznane zostaną nagrody oraz dane osób dokonujących rejestracji i będzie używać ich jedynie w celu i przez okres niezbędny do przeprowadzenia Gry (zarejestrowania Uczestników Gry, wyłonienia Zwycięzców Gry, przekazania nagród) oraz w celu zamieszczenia informacji o Zwycięzcach na stronie internetowej grupy PaT Lębork oraz na fanpage grupy. Dane osobowe Uczestników nie będą wykorzystywane w celach marketingowych, a także udostępniane innym podmiotom.
8. Uczestnik, podając dane osobowe oświadcza, że są one aktualne oraz zgodne z prawdą, może je w trakcie trwania Gry i do czasu wydania nagród, czyli w okresie, kiedy dane są w dyspozycji Organizatora poprawiać lub żądać ich usunięcia. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, nieodwołalnej i bezterminowej zgody na wykorzystanie (rozpowszechnianie i korzystanie) wizerunku utrwalonego na

fotografiach sporządzonych w trakcie trwania Gry. Uczestnicy wyrażają zgodę, aby zdjęcia były wykorzystywane dla potrzeb związanych z działaniami informacyjnymi, promocyjnymi w tym stronach www.patlebork.pl oraz <https://www.facebook.com/patlebork>

9. Wszystkie utwory powstałe w wyniku wykonywania zadań przez uczestników (filmy wideo, zdjęcia, rysunki) stanowią własność Organizatora. Uczestnicy gry udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, nieodwołalnej i bezterminowej zgody na wykorzystanie tych utworów wykorzystanie dla potrzeb związanych z działaniami informacyjnymi, promocyjnymi w tym stronach www.patlebork.pl oraz www.facebook.com/patlebork
10. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz innych ustaw. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie internetowej www.patlebork.pl
11. Zmian niniejszego Regulaminu może dokonać wyłącznie Organizator.
12. Regulamin wchodzi w życie z dniem 14.05.2015r.r.