

REGULAMIN
Detektywistycznej Rodzinnej Gry Terenowej
„100 ZAGADEK NA 100-LECIE NIEPODLEGŁOŚCI”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Detektywistycznej Rodzinnej Gry Terenowej „100 ZAGADEK NA 100-LECIE NIEPODLEGŁOŚCI”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Gminna Biblioteka Publiczna w Raszówce, ul. Kolejowa 2, 59-307 Raszkówka (przy współudziale innych podmiotów, instytucji i wolontariuszy).
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie Raszówki, opracowanie nieliniowego scenariusza, wyznaczenie zadań dla statystów i Sztabu Gry, sporządzenie listy startowej, powiadomienie uczestników, nadzór nad przestrzeganiem niniejszego regulaminu, powiadomienie służb miejskich i porządkowych o fakcie realizacji Gry oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. Autorem Gry (scenariusza i wszystkich kart zadań) jest Dariusz Rekosz (www.rekosz.pl).

§ 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się 20 października 2018 roku w Raszówce (województwo dolnośląskie), w godzinach 10:00-15:30, a jej uczestnicy pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności od 2 do 4 osób.
2. Zadaniem Zespołów, biorących udział w Grze jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań, wynikających ze scenariusza oraz wskazówek otrzymywanych na bieżąco.
3. Celem Gry jest rozszyfrowanie Hasła Głównego, na podstawie rozwiązań otrzymywanych w trakcie przebiegu gry zagadek (zadań) i dostarczenie go w odpowiednim czasie do Sztabu Gry, który znajduje się w Punkcie Końcowym.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Zespoły poruszają się po trasie Gry pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów oraz jakichkolwiek innych pojazdów (w tym także rolek, deskorolek, wrotek i jeźdźników)
6. 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.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu drogowym, w związku z czym Zespoły są zobowiązane do przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
8. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się w terenie na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną przez cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub kapitan zespołu.
10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair-play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
11. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Organizator może także wykluczyć z Gry Zespół, jeżeli w czasie jej przebiegu którykolwiek jego członek spożyje alkohol lub zażyje inny środek odurzający.

12. Organizator – w czasie trwania Gry – nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
13. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
14. Organizator zapewnia Zespołom odpowiedni ekwipunek, związany ze scenariuszem Gry i nie odpowiada za jego nieprawidłowe wykorzystanie.
15. Uczestnicy mogą w czasie Gry korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.
16. Punktem Startowym i Punktem Końcowym Gry jest Świetlica Wiejska w Raszówce – znajdująca się w budynku przy ulicy Kolejowej 4.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego od 2 do 4 osób, a następnie telefoniczne potwierdzenie udziału (Organizator będzie się kontaktował z Zespołami) oraz – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Zespołu w Punkcie Startowym w dniu 20 października 2018 do godz. 9:45.
2. Rejestracji można dokonać do dnia 16 października 2018 r. włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie formularza zgłoszeniowego drużyny, który można pobrać ze strony internetowej <http://biblioteka-raszowka.pl/> lub osobiście w siedzibie Organizatora oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres - gbp.nyklewicz@ug.lubin.pl, lub poczta tradycyjną, lub osobiście do siedziby Organizatora (Gminna Biblioteka Publiczna w Raszówce, ul. Kolejowa 2, 59-307 Raszówka, na kopercie dopisek "Gra Terenowa").
3. W grze mogą brać udział osoby dorosłe i młodzież. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba, która ukończyła 14 lat.
4. Każdy uczestnik pełnoletni wypełnia kartę zgłoszenia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/prawnych opiekunów. Formularz zgody rodzica/prawnego opiekuna można pobrać ze strony internetowej <http://biblioteka-raszowka.pl/> lub osobiście w siedzibie Organizatora.
5. W Grze może wziąć udział maksymalnie 20 Zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w Grze decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.
6. Pozostałe Zespoły trafiają na listę rezerwową i będą mogły wziąć udział w Grze w przypadku, gdy Zespół z listy podstawowej zrezygnuje z uczestnictwa w Grze, o czym Organizator poinformuje telefonicznie. Organizator zastrzega sobie możliwość dowolnego zwiększenia ilości Zespołów, które znajdą się na liście podstawowej.
7. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
8. Poprzez rejestrację i udział w Grze, uczestnik wyraża zgodę na:
 - udział w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 roku Dz. U. 2018 poz. 1000);
 - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności

Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

10. Zespół może się wycofać z Gry w dowolnym momencie jej trwania. Powinien o tym powiadomić Organizatora, telefonując na numer podany w Punkcie Startowym podczas rozpoczęcia Gry.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu, czyli 20 października 2018, po godzinie 15:30. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.

2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który w najkrótszym czasie dostarczy do Punktu Końcowego prawidłowo wypełnioną Kartę Główną wraz z rozszyfrowanym Hasłem Głównym oraz wszystkie karty zadań cząstkowych.

§ 5. Nagrody

1. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody rzeczowe. O ich ilości i zawartości decyduje Organizator.

2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny albo na inną nagrodę.

3. Nagrody zostaną wręczone w dniu imprezy.

4. Uczestnik ma 14 dni na odebranie nagrody (licząc od daty zakończenia Gry). W przypadku nieodebrania nagrody Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania jej na inny cel.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora, podjęte w czasie Gry są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

2. W przypadku wystąpienia w czasie Gry sytuacji wątpliwych lub sprzecznych, dotyczących jej przebiegu, uczestnicy mogą skontaktować się osobiście lub telefonicznie z Organizatorem Gry. Kontaktowy numer telefonu zostanie podany w chwili rozpoczęcia Gry w Punkcie Startowym.