

## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

### Nasza Małopolska - Proszowice

#### § 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Nasza Małopolska - Proszowice” jest Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Krakowie.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie Proszowic oraz wszystkie inne czynności związane z prawidłowym przebiegiem Gry.

#### § 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska " Nasza Małopolska - Proszowice " odbędzie się 14 czerwca 2019 roku w godzinach 17.00 – 19.00.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom historii Proszowic i postaci związanych z miastem, integracja lokalnej społeczności oraz promocja działań wspólnoty samorządowej na rzecz mieszkańców Miasta.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi znajdującymi się w centrum miasta oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z rowerów, samochodów, skuterów i innych pojazdów silnikowych.
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 miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizatorzy nie zapewniają opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
8. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.

9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun 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 Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

11. Organizatorzy mogą nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzą, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

12. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

13. Organizatorzy nie są 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 zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego od 2 do 5 osób.

2. Zgłoszenia przyjmowane są w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej w Krakowie w Filii w Proszowicach (ul. 3 Maja 91) w dniach 20 maja – 10 czerwca lub do wyczerpania miejsc.

3. W dniu Gry ( 14.06.) do godz. 17.00 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się Centrum Kultury i Wypoczynku przy Rynku 18.

4. Po potwierdzeniu udziału w Grze i odebraniu niezbędnych materiałów Zespoły mogą wyruszyć na trasę Gry, kierując się do kolejnego Punktu Kontrolnego.

5. Członkiem każdego z Zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych.

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

7. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.);

8. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać, chyba że wymagają tego warunki realizacji zadania podane przez osoby obsługujące dany Punkt. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

#### § 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Gra kończy się o godz. 19.00. Uczestnicy Gry, bez względu na to, czy zaliczyli wszystkie Punkty Kontrolne, czy tylko niektóre z nich, proszeni są

o zbiórkę w Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „Meta”, gdzie nastąpi wyłonienie zwycięzców.

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po sprawdzeniu poprawnego wypełnienia kart.

3. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który wypełni wszystkie zadania i zdobędzie najwyższą liczbę punktów.

#### § 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu u Organizatorów.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.

3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.

4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.