

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

pt. Kalisz w powieści „Noce i Dnie” Marii Dąbrowskiej.

§ 1. Organizator

1. Organizatorem i administratorem Gry Miejskiej pt. Kalisz w powieści „Noce i Dnie” Marii Dąbrowskiej jest Fundacja „Nasza Historia”.
2. Przez organizację Gry rozumie się opisanie w aplikacji mobilnej 10 miejsc na terenie miasta Kalisza oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Pierwsza edycja Gry Miejskiej pt. Kalisz w powieści „Noce i Dnie” Marii Dąbrowskiej, odbędzie się 25 listopada 2016 roku w Kaliszu, w godzinach 12:00 – 14:00.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom informacji dotyczących historii miasta opisanego w powieści „Noce i Dnie” Marii Dąbrowskiej, a w szczególności historii 10 wybranych miejsc na terenie Kalisza.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się na podstawie wyznaczonej w aplikacji mobilnej trasy w kolejności miejsc opisanych w treści. Każde opisane w aplikacji miejsce, zakończone jest jednym pytaniem z dwoma lub trzema sugestiami odpowiedzi. Każda prawidłowo zaznaczona odpowiedź „nagradzana” będzie 20 pkt.
4. Każdy zgłoszony Zespół musi dysponować jednym urządzeniem mobilnym (smartfonem lub tabletem).
5. Warunkiem udziału w Grze jest instalacja i zapisanie aplikacji mobilnej na urządzeniach mobilnych uczestników Gry.
6. Przed rozpoczęciem Gry w punkcie startowym, administrator przekaze uczestnikom kod dostępu do Gry.
7. Udział w Grze jest bezpłatny.
8. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
9. 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.
10. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
11. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
12. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę/zespół ponoszą nauczyciele.
13. 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.
14. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
16. Organizator nie jest 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 3 do 7 osób/uczniów.
2. Zgłoszenia dokonać można w dniu Gry na punkcie startowym, czyli na pl. Kilińskiego (obok pomnika A. Asnyka).
3. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych.
4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału 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 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);
 - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
6. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu i po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali udzielając prawidłowych odpowiedzi w poszczególnych miejscach zaznaczonych na trasie Gry. Zwycięzcą będzie Zespół który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy najwyższą liczbę punktów otrzyma więcej niż jeden Zespół, zwycięzcami są wszystkie te Zespoły.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.