

REGULAMIN
Detektywistycznej Terenowej Gry Miejskiej
TAJEMNICA ZAGINIONEGO SKARBU

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Detektywistycznej Terenowej Gry Miejskiej, zatytułowanej „Tajemnica Zaginionego Skarbu”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Biblioteka Miejska im. gen. Mariusza Zaruskiego, ul. Kopernika 22, 76-270 Ustka (przy współudziale innych podmiotów, instytucji i wolontariuszy).
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie miasta Ustka, 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.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się 17 września 2017 roku w Ustce (województwo pomorskie), w godzinach 12:00-16:00, 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 rozwiązania 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 jeźdźków)
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 Zespoły są zobowiązane do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia 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 prawną-cywilną 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 Gry jest siedziba Organizatora, czyli budynek Biblioteki Miejskiej w Ustce, a Punktem Końcowym – stanowisko biblioteki, zlokalizowane na potrzeby Gry w okolicach Latarni Morskiej (przed pomnikiem Ludziom Morza). W przypadku niesprzyjającej pogody Punktem Końcowym będzie siedziba Centrum Aktywności Twórczej (ul. Gen. Żaruskiego 1a, Ustka).

§ 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 siedzibie Organizatora w dniu 17 września 2017 do godz. 11:45.

2. Rejestracji można dokonać do dnia 13.09.2017 r. włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej <http://biblioteka.ustka.pl/> lub w siedzibie Organizatora, a następnie dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres - biblioteka.ustka.oprac@wp.pl, lub pocztą tradycyjną, lub osobiście do siedziby Organizatora (na kopercie należy umieścić 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. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/prawnych opiekunów. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym. Zgodę rodzica/opiekuna prawnego można pobrać ze strony internetowej <http://biblioteka.ustka.pl/> lub osobiście w siedzibie Organizatora.

5. W Grze może wziąć udział maksymalnie 30 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.

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 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 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.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu, czyli 17 września 2017, po godzinie 16:00. 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. Informacja o nagrodach zostanie zamieszczona na materiałach reklamowych dotyczących Gry i podana do publicznej wiadomości.
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.