

REGULAMIN
Detektywistycznej Terenowej Gry Miejskiej
„100 ZAGADEK NA 100-LECIE NIEPODLEGŁEJ”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Detektywistycznej Terenowej Gry Miejskiej, zatytułowanej „100 ZAGADEK NA 100-LECIE”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Miejska Biblioteka Publiczna w Lubinie, ul. M. Skłodowskiej-Curie 6, 59-300 Lubin przy realizacji gry uczestniczyć mogą wolontariusze.
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie miasta Lubin, 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 29 września 2018 roku w Lubinie (województwo dolnośląskie), w godzinach 10:00-15:00, a jej uczestnicy pogrupowani są w Drużyny o liczebności od 2 do 4 osób.
2. Zadaniem Drużyn, 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 rozwiązywania 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. Drużyny poruszają się po trasie Gry pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów oraz jakichkolwiek innych pojazdów (w tym także rolek, deskorolek, wrotek i jeździków)
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której 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 Drużyny 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 Drużyny 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 kapitan Drużyny.
10. W przypadku naruszenia przez uczestników lub Drużyny 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 Drużynę, 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 Drużynom odpowiednie rekwizyty, związane ze scenariuszem Gry i nie odpowiada za ich nieprawidłowe wykorzystanie.
15. Uczestnicy mogą w czasie Gry korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.
16. **Punktem Startowym** jest Biblioteka Multimedialna „Łącznik” – znajdująca się w budynku przy ulicy Odrodzenia 24, zaś **Punktem Końcowym** – Rynek Miejski w Lubinie (plac przy Muzeum Historycznym).

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Drużyny liczącej od 2 do 4 osób w terminie do dnia 27 września 2018 r, a następnie telefoniczne potwierdzenie udziału u Organizatora do 28.09.2018 r. do godziny 15:00 pod nr telefonu (76) 746 83 93 – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Drużyny w **Punkcie Startowym** w dniu 29 września 2018 do godz. 9:45.
2. Zgłoszenie Drużyny do Gry wymaga dostarczenia poprawnie wypełnionych i podpisanych załączników 1- 3 do niniejszego regulaminu do dnia 27 września 2018 r. (dostępnych na stronie internetowej Biblioteki: <http://www.mbplubin.pl>) i dostarczenie osobiście w kopercie z dopiskiem "Terenowa Gra Miejska" do Biblioteki Multimedialnej „Łącznik” znajdującej się w budynku przy ulicy Odrodzenia 24 do godziny 15:00:
Załącznik nr 1 - Formularz zgłoszenia drużyny do detektywistycznej terenowej gry miejskiej
Załącznik nr 2 - Karta zgłoszenia niepełnoletniego uczestnika detektywistycznej terenowej gry miejskiej
Załącznik nr 3 - Karta zgłoszenia pełnoletniego uczestnika detektywistycznej terenowej gry miejskiej
Załącznik nr 4 – Klauzula informacyjna
3. W grze mogą brać udział osoby dorosłe i młodzież. W każdej Drużynie musi być przynajmniej jedna osoba dorosła, która ukończyła 18 lat. Kapitanem Drużyny mogą być osoby pełnoletnie.
4. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/opiekuna prawnego - **Załącznik nr 2** do niniejszego Regulaminu.
5. W Grze może wziąć udział maksymalnie 20 Drużyn. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w Grze decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.
6. Pozostałe Drużyny trafią 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 Kapitań Drużyny. Organizator zastrzega sobie możliwość dowolnego zwiększenia ilości Drużyn, 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.
9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyn będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
10. Drużyna może się wycofać z Gry w dowolnym momencie jej trwania o czym należy 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 29 września 2018, po godzinie 15:00. Drużyny, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
2. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która 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 może być zamieszczona na materiałach promocyjnych Organizatora.
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.