

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

„Podróż dookoła świata”

Zorganizowanej w ramach projektu „Akademia Animatora Kultury”. Projekt Akademii Animatora Kultury jest realizowany w ramach Programu Równać Szanse Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności administrowanego przez Fundację Civis Polonus.

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Rodzinnej Gry Miejskiej pt. „Podróż dookoła świata” (zwanej dalej Grą) jest Centrum Kultury „Karolinka” w Radzionkowie.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Radzionków oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Terenowa pt. „Podróż dookoła świata” odbędzie się 1 września 2024 roku na terenie miasta Radzionków w godzinach 13.00 – 15.00.
2. Celem Gry jest poszerzenie wiedzy z dziedziny kultury różnych krajów świata oraz propagowanie aktywności fizycznej.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie zadań lub odpowiedzi na zagadki. Za każde wykonane lub za prawidłową odpowiedź uczestnicy otrzymują punkty.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
7. 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.
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 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.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
12. 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 rejestracja Zespołu przed rozpoczęciem Gry.
2. Rejestracji dokonać można w dniu GRY w biurze GRY na terenie EKO-Rynku.
3. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze.
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.
 - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
6. 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 po jej zakończeniu około godziny 17.00. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi NA EKO-Rynku.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania oraz odpowiadając na pytania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów zwycięża zespół, który najszybciej dotrze do mety.

§ 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 wprowadzenia zmian z regulaminie.