

# REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „Kryptonim Żory”

## 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt: „Kryptonim Żory” jest Miejska Biblioteka Publiczna w Żorach.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Żory oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

## 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska odbędzie się 23 listopada 2019 w godzinach 10.00-12.00 w Żorach.
2. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. Tematyka gry dotyczy II wojny światowej, konspiracji, życia pod okupacją niemiecką, sytuacji Żor w latach 1939-1945 oraz zaangażowania Żorzan na różnych frontach wojennych. Gra przeznaczona jest dla całych rodzin. Zalecany minimalny wiek uczestników to 7 lat.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie zadań. O zwycięstwie decyduje czas wykonania wszystkich zadań.
5. Gra toczy się w ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze. Niedopuszczalne jest poruszanie się po trasie Gry samochodami, skuterami, rowerami, motorami, łyżworolkami, wrotkami, hulajnogami. Charakter gry powoduje, że Uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność. Uczestnicy przystępując do Gry, biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osoby niepełnoletniej odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice bądź opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
6. W przypadku naruszenia przez 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.

7. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

### **3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Zespołu liczącego maksymalnie 5 osób.

2. Zgłoszenia dokonać można osobiście w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Żorach (Zespół ds. marketingu i projektów, Oddział dla Dzieci i Młodzieży), telefonicznie pod nr tel. 32 43 44 584, 43 43 197 wew. 22 lub drogą mailową na adres: [marketing@mbpzory.pl](mailto:marketing@mbpzory.pl) do dnia 20.11.2019

3. W przypadku dużej ilości zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby Uczestników, decyduje wtedy kolejność zgłoszeń.

4. W dniu Gry (23.11.2019) do godz. 9.45 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym (Rynek miejski). Po potwierdzeniu udziału odbędzie się odprawa Uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania oraz ewentualnych wątpliwości).

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);
- publikowanie 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. Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

### **4. Zwycięzcy Gry**

1. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym około godz. 12:00.

2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który w najkrótszym czasie wykona wszystkie przydzielone zadania. W przypadku, gdy dwa Zespoły zakończą grę z tym

samym czasem, przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego.

## 5. Postanowienia końcowe

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