

# REGULAMIN Gry Terenowej „Balladyna”

## § 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Gry Terenowej, „Balladyna” opartej na dramacie Juliusza Słowackiego, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Zofii Nasierowskiej w Ełku, ul. Armii Krajowej 17B, 19-300 Ełk.
2. W grze nie mogą brać udział członkowie rodzin Organizatora.

## § 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się 19 września 2020 r. na terenie miasta Ełku, w godzinach 10:00-14:00, a jej uczestnicy pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności od 2 do 5 osób.
2. Uczestnicy są zobowiązani przybyć 19 września 2020 r. do budynku MBP w Ełku pomiędzy godziną 9:30 a 9:45 w celu potwierdzenia swojego udziału i złożenia wypełnionego formularza zgłoszeniowego.
2. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Grupy otrzyma Kartę Gry oraz teczkę z informacjami niezbędnymi do rozpoczęcia Gry. Aby ukończyć grę każda drużyna musi odwiedzić 6 punktów w których czekać będzie przedstawiciel organizatora z informacjami i instrukcjami do rozwiązania.
3. Celem Gry jest prawidłowe rozszyfrowanie (ułożenie chronologicznie) całej zagadki zabójstwa Aliny, zwanej dalej Hasłem Głównym, na podstawie otrzymywanych w trakcie przebiegu gry fragmentów i dostarczenie go jak najszybciej 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 jeździków)
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. Uczestnicy mogą w czasie Gry korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie. **W każdej drużynie musi być jeden telefon z aplikacją do odczytywania kodów QR.**

### § 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Zgłoszenie udziału w Grze następuje do 19.09.2020 do 15:00 poprzez rejestrację drużyny pod nr tel. 87 621 80 89 lub mailowo : sekretariat@biblioteka.elk.pl

Warunkiem rejestracji jest kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej <http://biblioteka.elk.pl> lub w siedzibie Organizatora, a następnie dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres [sekretariat@biblioteka.elk.pl](mailto:sekretariat@biblioteka.elk.pl) lub osobiście w siedzibie Organizatora (z dopiskiem na kopercie Gra Miejska)

2. Zgłoszenia drużyny dokonuje pełnoletni opiekun.

3. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

1) potwierdzeniem, że każdy z Uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;

2) wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. Urz. UE L 119, s. 1

3) wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatora oraz jego mediach społecznościowych wizerunku Uczestnika, oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika,

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.elk.pl> lub osobiście w siedzibie Organizatora.

5. W Grze może wziąć udział maksymalnie 15 Zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w Grze decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.

6. Pozostałe Zespoły 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.

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;

- wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. Urz. UE L 119, s. 1

- 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.

10. Gra zostanie przeprowadzona zgodnie z obowiązującym reżimem sanitarnym.

#### **§ 4. Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu, czyli 19 września 2020 r, w siedzibie Organizatora , po godzinie 14:00. 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 (MBP Ełk) prawidłowo wypełnioną Kartę Główną z zaliczonymi wszystkimi zadaniami i rozszyfrowanym Hasłem Głównym.

#### **§ 5. Nagrody**

1. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody rzeczowe. O ich ilości i zawartości decyduje Organizator.
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.