



MISJA:
EMISJA
WALCZ Z NAMI

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

Porwanie Dymskiego – 07.06.2014r. w Gliwicach

(„REGULAMIN”)

§ 1. Gra miejska „Porwanie Dymskiego” (zwana dalej „Grą”) jest wydarzeniem realizowanym w trakcie I Sośnickiego Festynu Oświatowego na zlecenie Miasta Gliwice oraz Przedsiębiorstwa Energetyki Ciepłej Gliwice Sp. z o.o. z siedzibą w Gliwicach 44 - 100, przy ul. Królewskiej Tamy 135 w ramach projektu „Misja Emisja”.

§ 2. Organizatorem gry jest Abrys Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu przy ul. Dalekiej 33, 60-124 Poznań zwany dalej „Organizatorem”.

§ 3. Uczestnicy

1. Uczestnikiem Gry mogą być osoby fizyczne, zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie, ale które ukończyły lat 12 oraz osoby prawne, firmy, instytucje itp. (dalej „Uczestnicy”). Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest:

- a) udział w Grze takiej osoby z osobą pełnoletnią, nieograniczoną w zdolności do czynności prawnych i uprawnioną do sprawowania opieki nad tą osobą niepełnoletnią lub
- b) udział osoby niepełnoletniej za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z postanowieniami ust. 3 i 4 poniżej.

2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny może wejść od 4 do 6 osób. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.

3. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizator nie zapewnia dla Uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich Uczestniczących w Grze.

4. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze bez opiekuna muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze, według wzoru stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i dostarczyć ją przedstawicielowi Organizatora (koordynatorowi) osobiście w miejscu startu, przed jej rozpoczęciem.

5. Uczestnicy Gry składają najpóźniej w momencie przystąpienia do gry pisemne oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry i według wzoru stanowiącego Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu. W imieniu osób niepełnoletnich zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych wyrażają rodzice lub opiekunowie prawni, wraz ze zgodą, o której mowa w ust. 4 powyżej.

6. Gra jest związana z wysiłkiem fizycznym oraz poruszaniem się w przestrzeni miejskiej. W przypadku osób niepełnoletnich, rodzice lub ich opiekunowie prawni składają pisemne oświadczenie o braku przeciwwskazań do udziału w Grze osób niepełnoletnich. Oświadczenie, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym składane jest wraz ze zgodą na udział niepełnoletnich w Grze, o której mowa w ust. 3.

§ 4. Zasady Gry

1. Szacunkowy czas udziału Drużyn w całej Grze to 3 godziny.
 2. Tematem Gry jest uwolnienie Komisarza Dymskiego z rąk Arcydymona.
 3. Głównym zadaniem Drużyny jest uzupełnienie brakujących elementów specjalnego hasła, poprzez odnajdywanie kolejnych stanowisk Gry oraz wykonywanie poleceń Arbitrów (tzw. punktowych). Każda Drużyna otrzyma zestaw materiałów.
 4. Podczas Gry Drużyna musi przejść wszystkie stanowiska oraz odgadnąć całe hasło, które pozwoli skontaktować się z Komisarzem Dymskim i go uwolnić.
 5. Zadania będą dostępne na stanowiskach Gry na obszarze miasta Gliwice (Sośnica). Start Gry nastąpi na parkingu przy PEC Gliwice. Informacje z dojazdem do pierwszego punktu z zadaniem drużyny otrzymają wraz z pakietem startowym.
 6. Każda drużyna musi dysponować przynajmniej jednym smartfonem z dostępem do Internetu, posiadającym aplikację do odczytania kodu QR.
 7. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 36 osób. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń osób/drużyn.
 8. Zgłoszenia można dokonać pobierając formularz ze strony www.gliwice.eu i dostarczając osobiście do Wydziału Środowiska Urzędu Miejskiego w Gliwicach przy ul. Zwycięstwa 21 , pokój 331, lub mailowo na adres: sr@um.gliwice.pl.
 9. Zgłoszenie osoby/drużyny musi zawierać przynajmniej:
 - Imię
 - Nazwisko
 - Numer telefonu
 - adres email
- Zgłoszenia można dokonać do dnia 5 czerwca 2014r.
10. W przypadku, gdy w dniu zamknięcia zgłoszeń mailowych nie zostanie przekroczona liczba 36 osób, możliwe będzie zgłoszenie udziału bezpośrednio na stanowisku startowym w dniu realizacji Gry.
 11. Gra rozpocznie się uruchomieniem stanowiska startowego, 07.06.2014r. o godzinie 12.30 Stanowisko mety będzie dostępne dla Drużyn do godziny 16.00.
- Przed rozpoczęciem Gry, o godzinie 12.00, odbędzie się prezentacja uczestników na scenie I Sośnickiego Festynu Oświatowego, skąd uczestnicy zostaną przewiezieni na miejsce startu autokarem.
12. Drużyna sama ustala sposób dotarcia do kolejnego stanowiska, jednak musi poruszać się pieszo (dotyczy każdego członka drużyny). Członkowie Drużyny muszą poruszać się razem, co oznacza, że ilość osób w drużynie przy dotarciu do każdego z punktów na trasie musi być taka sama. Między punktami trasy drużyna może się rozłączyć, jednak po dotarciu do punktu, będzie mogła wykonywać zadanie dopiero w momencie, kiedy dotrze cała drużyna. W każdym punkcie kontrolnym Gry liczba członków Drużyny będzie weryfikowana. Niezgodność liczby członków Drużyny w danym punkcie Gry oznacza dyskwalifikację Drużyny i jego wykluczenie z dalszej Gry.

13. Gra zakończy się 07.06.2014r. o godzinie 16.00. Do tej godziny Drużyny zobowiązane są wykonać wszystkie zaplanowane działania oraz przy użyciu powstałego hasła dotrzeć do miejsca uwięzienia Komisarza Dymskiego, czyli na metę. Na mecie drużyny podejmą się wykonania ostatniego zadania, w którym ich zadaniem będzie uwolnienie Komisarza Dymskiego. O pierwszeństwie w wykonywaniu ostatniego zadania zadecyduje czas przebycia gry oraz zdobyte punkty i karne.

14. Drużyna która jako pierwsza uwolni Komisarza Dymskiego wygra grę miejską. Dla zwycięzców przewidziane są nagrody.

15. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Drużynę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo do wykluczenia Drużyny i wszystkich jego członków z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

16. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

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

- wyrażeniem przez każdego z członków Drużyny (Uczestników) zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883).

- wyrażeniem przez każdego z członków Drużyny (Uczestników) zgody na wykorzystanie wizerunku Uczestnika przez Miasto Gliwice oraz Przedsiębiorstwo Energetyki Ciepłej Gliwice Sp. z o.o. dla potrzeb promocyjnych i marketingowych.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w Wydziale Środowiska Urzędu Miejskiego w Gliwicach przy ul. Zwycięstwa 21, 44-100 Gliwice oraz na stronie internetowej www.gliwice.eu.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. W przypadku zastrzeżeń Uczestników co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym Regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, Uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia realizacji Gry. Reklamacja winna być przesłana listem poleconym na adres: Abrys Sp. z o.o. ul. Daleka 33, 60-124 Poznań, z dopiskiem „Reklamacja w sprawie gry miejskiej - Gliwice”.

4. Reklamacje wniesione po terminie, o którym mowa w ust. 3 powyżej, nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w ciągu 14 dni.

5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z ust. 1 powyżej.

6. Administratorem danych osobowych Uczestników do celów związanych z Grą jest Abrys Sp. z o.o. oraz Miasto Gliwice i Przedsiębiorstwo Energetyki Ciepłej Gliwice Sp. z o.o. Każdy z Uczestników ma prawo wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania.

7. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz

wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.

Załączniki do Regulaminu:

Załącznik nr 1: ZGODA PRZEDSTAWICIELA USTAWOWEGO NA UDZIAŁ W GRZE MIEJSKIEJ „Porwanie Dymskiego”

Załącznik nr 2: ZGODA UCZESTNIKA GRY MIEJSKIEJ „Porwanie Dymskiego” NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH