

8.06.2013

INDUSTRIADA

ŚWIĘTO SZLAKU ZABYTKÓW TECHNIKI

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ "Pszczynscy Latarnicy"

I. Postanowienia ogólne

1. Gra miejska **"Pszczynscy Latarnicy"**, zwana dalej Grą, odbędzie się w dniu 8 czerwca 2013 roku od godziny 19.00 do 21.00 na terenie miasta Pszczyna.
2. Gra ma charakter marszów na orientację popularyzujących jednocześnie wiedzę na temat miasta Pszczyna.
3. Za organizację Gry odpowiedzialne jest Towarzystwo Miłośników Ziemi Pszczyńskiej (TMZP), Urząd Miejski w Pszczynie oraz Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego, zwani dalej Organizatorem.
4. Organizatora reprezentuje 3 osobowe Jury.
5. Organizator przewiduje nagrody o łącznej wartości 600 zł (sześćset złotych) brutto dla 3 zwycięskich drużyn, które poprawnie w określonym czasie wypełnią zadania i zdobędą największą ilość punktów.
I nagroda o wartości 300 zł (trzysta złotych) brutto, II nagroda o wartości 200 zł (dwieście złotych) brutto oraz III nagroda o wartości 100 zł (sto złotych) brutto.
6. W Grze biorą udział osoby, zwane dalej Graczami.
7. Zasady Gry opisane są wyłącznie w poniższym dokumencie, zwanym dalej Regulaminem. Wszelkie inne informacje mają charakter wyłącznie informacyjny.

II. Gracze

1. Graczem może być osoba fizyczna, która:
 - a) ukończyła 18 lat (dopuszczalne jest zarejestrowanie osoby niepełnoletniej, urodzonej nie później niż w 1997r., wyłącznie za okazaniem pisemnej zgody prawnych opiekunów takiej osoby).
 - b) zaprosiła do zespołu drugą osobę, która staje się członkiem zespołu (dopuszczalny jest start zespołu jednoosobowego),
 - c) podpisała oświadczenie na liście startowej przy rejestracji do Gry,
 - d) nie jest pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających.
2. Członek zespołu odgrywa rolę nieformalną i może pomagać w trakcie Gry, ale nie jest uprawniony do odbioru Nagrody Głównej, do czego uprawniony jest tylko Gracz.
3. Przystąpienie do Gry odbywa się w momencie odebrania od Organizatorów Karty Gry. Gracz przystępując do Gry zgadza się na warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie i zobowiązuje się do ich przestrzegania.
4. Gracz wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych i udostępnia je w celu przeprowadzenia Gry.
5. Gracz przystępując do Gry bierze na siebie pełną odpowiedzialność prawną-cywilną na cały czas trwania Gry za siebie oraz członka swojego zespołu. Odpowiedzialność obejmuje przede wszystkim szkody wyrządzone przez Gracza i/lub członka zespołu, a także szkody poniesione przez Gracza i/lub jego członka zespołu.
6. Gracz w trakcie Gry ma obowiązek postępować zgodnie z opisem zadań oraz Regulaminem Gry pod groźbą wykluczenia z Gry w przypadku postępowania niezgodnego.
7. Graczy obowiązują zasady wzajemnego poszanowania i tolerancji.

III. Rejestracja w Grze

1. Rejestracji w Grze dokonuje się poprzez zgłoszenie Gracza:
 - a) na skrzynkę internetową umieszczoną pod adresem industriada@muzeumprasy.pl podając dane zgodnie z formatem:

L.p.	Imię i nazwisko	Miasto	Tel. kom.	e-mail

- b) osobistą w dniu Gry w Muzeum Prasy Śląskiej w Pszczynie przy ul. Piastowskiej 26.

2. Zapisy będą przyjmowane:
 - a) w przypadku zgłoszenia internetowego od godz. 0:00 w dniu 3 czerwca 2013r. do godz. 23:59 w dniu 7 czerwca 2013r.
 - b) w godzinach od 16.00 do 18.30 w dniu 8 czerwca 2013r. lub do wyczerpania łącznego limitu 80 uczestników Gry.
3. Rejestracja Gracza jest niezbędnym warunkiem udziału w Grze.
4. Zarejestrowani Gracze muszą stawić się w punkcie Startu Gry (zwanym Strefą Startu) najpóźniej o godzinie 19:00 w celu potwierdzenia startu i pobrania materiałów startowych (Karta Gry oraz mapa gry).
5. Strefa Startu znajduje się na ul. Piastowskiej tuż przed budynkiem Muzeum Prasy Śląskiej.
6. Nie zgłoszenie się na start Gry pomiędzy godz. 18.30 a 19:00 w dniu startu jest traktowane równoważnie z rezygnacją z udziału w Grze.

IV. Zasady Gry

1. Gracze są zobowiązani do znajomości Regulaminu Gry oraz opisu zadań umieszczonego na Karcie Gry.
2. Gra odbywać się będzie w dniu 8 czerwca 2013r. między godziną 19.00, a 21.00 na terenie Pszczyny:
3. Gra polega na wykonaniu opisanych zadań podczas odwiedzenia wyznaczonych punktów kontrolnych, które zostały odpowiednio oznaczone i opisane w materiałach startowych przeznaczonych dla Gracza.
 - a) Zakończeniem Gry jest sytuacja, w której Gracz zakończy wszystkie poszczególne zadania i odda poprawnie wypełnioną Kartę Gry w Strefie Startu, nie później niż o godz. 21.00 w dniu organizowania Gry.
 - b) Niezwłocznie po godz. 21.00 Jury wytypuje zwycięzców Gry. Trzem Graczom, którzy uzyskają największą ilość punktów zostaną przydzielone nagrody.
 - c) Warunkiem przyznania jednej z trzech nagród jest umieszczenie na Karcie Gry poprawnie wypełnionych zadań.
3. Ogłoszenie wyników Gry, czyli wskazanie Graczy otrzymujących nagrody odbędzie się 8 czerwca 2013r. o godz. 21.15 w Strefie Startu.
4. Elementem identyfikującym Gracza jest specjalnie przygotowana w tym celu karta, zwana w dokumencie Kartą Gry.
5. Karty Gry zawierają wszelkie potrzebne Organizatorom oraz Jury informacje do wyłonienia zwycięzców.
6. Podczas całej Gry obowiązuje wyłącznie jedna Karta Gry.
7. Osobami uprawnionymi do nanoszenia zmian na Karcie Gry są przypisany Karcie Gracz oraz Organizator.
8. Informacje na Karcie Gry można nanosić wyłącznie w miejscach do tego wyznaczonych.
9. Raz wprowadzona informacja nie może ulec zmianie (np. niedozwolone jest użycie korektora, skreśleń itp.).
10. Informacje na Karcie Gry mogą być wpisywane wyłącznie długopisem lub piórem.
11. Nie oddanie Karty Gry eliminuje Gracza z Gry.
12. Gracz może posiadać tylko i wyłącznie jedną Kartę Gry podczas całej Gry.
13. Podczas Gry Gracze otrzymają wszelkie niezbędne informacje do udziału w Grze.
14. Zadaniem Graczy jest odwiedzenie wszystkich wyznaczonych miejsc oraz poprawne wykonanie opisanych zadań.
15. Warunkiem powodzenia w Grze jest poprawne rozwiązywanie zadań przygotowanych przez Organizatora Gry.
16. W Grze może wziąć udział nie większa liczba niż 80 Graczy. Jury zastrzega sobie możliwość zmiany liczby Graczy podczas trwania Gry.
17. Przystąpienie do Gry jest bezpłatne.
18. Po terenie Gry można poruszać się wyłącznie pieszo.
19. W trakcie Gry Gracze nie mogą rozdzielać się w ramach swoich dwuosobowych zespołów. W przypadku dostrzeżenia niezgodności w liczebności zespołów podczas Gry przedstawiciele Organizatora mają prawo wykluczyć Gracza z Gry bez prawa odwołania.
20. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i Gracze są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
21. Kolejność zaliczania punktów Gry jest dowolna – w każdym punkcie kontrolnym liczy się poprawne wykonanie wskazanych zadań.
22. Pomocnym w wykonywaniu zadań będzie kompas, który powinien znaleźć się na wyposażeniu Gracza.
23. Po zakończeniu Gry w Strefie Startu zostaną wywieszane poprawne odpowiedzi do zadań.

V. Nagrody

1. Nagrodę stanowi sprzęt turystyczny o łącznej wartości 600 zł (sześćset złotych) brutto. Nagroda zostanie przyznana trzem wytypowanym Graczom, którzy poprawnie wypełnią zadania, wg następującego podziału I nagroda o wartości 300 zł (trzysta złotych) brutto, II nagroda o wartości 200 zł (dwieście złotych) brutto oraz III nagroda o wartości 100 zł (sto złotych) brutto.
2. Zwycięzcy wytypowani będą przez Jury, na podstawie wyników zapisanych w oddanych kartach gry..
3. Do otrzymania nagród uprawnieni są Gracze, którzy w wyznaczonym czasie zakończyli grę i uzyskali największą ilość punktów.
4. Nagrody mogą być przyznane wyłącznie Graczom, którzy wykonali zadania i oddali karty gry w określonym czasie.
5. W sytuacji, w której ilość Graczy z największą ilością zdobytych punktów będzie przekraczała ilość nagród zwycięzcy zostaną wyłonieni spośród nich drogą losowania.
6. Nagrody zostaną przekazane przez Jury zwycięskim Graczom po ukończeniu Gry i wypełnieniu przez nich stosownych dokumentów uprawniających do odbioru Nagrody Głównej.
7. Ewentualne nagrody dodatkowe ufundowane przez Sponsorów przyznawane będą na podstawie osobnych ustaleń Organizatorów ze Sponsorami.

VI. Jury

1. Jury składa się z 3 osób, które zostaną wskazane przez Organizatora, a jego skład zostanie upubliczniony w dniu Gry.
2. Zadaniem Jury jest rozstrzygnięcie wszelkich kwestii związanych z przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu Gry.
3. Opinia Jury jest nieodwozalna i nie podlega weryfikacji.
4. Jury ma prawo wyeliminować Gracza z Gry bez podania przyczyny.
5. Jury ma prawo przerwać Grę w dowolnym momencie po podaniu uzasadnienia.
6. Jury podejmuje decyzje zwykłą większością głosów.
7. Jury może podejmować decyzje wyłącznie w obecności wszystkich członków.
8. Ostateczna interpretacja Regulaminu Gry należy do Jury.

VII. Organizator

1. Organizator zobowiązuje się do przeprowadzenia wszelkich możliwych kroków w celu przygotowania Gry w sposób zgodny z Regulaminem.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Graczy podczas trwania Gry.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody poniesione przez Graczy podczas trwania Gry.
4. Organizator nie jest stroną między Graczami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone przez Grę.

VIII. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin obowiązuje na czas trwania Gry.
2. Aktualny Regulamin znajduje się na stronach internetowych Organizatora www.tmpzp.pl oraz www.muzeumprasy.pl.
3. Gra ma charakter Konkursu, który nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (Dz.U. z 2004, Nr. 4, poz 27 z późniejszymi zmianami).
4. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację konkursu.
5. Wszelkie zmiany Regulaminu będą upublicznione na wskazanych powyżej stronach internetowych.