

Gra Miejska „Zagubiony”

Regulamin

1. Organizatorem Gry Miejskiej „Zagubiony”, zwanej dalej konkursem, jest Miejska Biblioteka Publiczna w Świeciu (zwana dalej Organizatorem).
2. Konkurs toczyć się będzie w przestrzeni publicznej Świecia, dlatego też uczestnicy gry powinni zachować szczególną ostrożność w poruszaniu się po mieście. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niezgodne z obowiązującym prawem działania uczestników konkursu, ani doznane na terenie miasta obrażenia. Nie ponosi też kosztów transportu związanych z dotarciem do kolejnych punktów orientacyjnych.
3. W konkursie biorą udział **drużyny czteroosobowe**, w których co najmniej **jedna osoba jest pełnoletnia**. Osoba ta w trakcie konkursu bierze na siebie odpowiedzialność za osoby nieletnie w drużynie. Jeżeli ten warunek nie będzie spełniony, drużyna nie zostanie zakwalifikowana do konkursu.
4. Jeżeli skład drużyny ulegnie zmianie lub zechce się ona wycofać z konkursu, należy o tym fakcie niezwłocznie poinformować Organizatora (mailowo, telefonicznie lub osobiście).

5. **Do konkursu może podejść maksymalnie 20 drużyn.** O zakwalifikowaniu się do konkursu decyduje kolejność złożenia poprawnie wypełnionych formularzy zgłoszeniowych (decyduje dzień dostarczenia ich do placówki, nie data stempla pocztowego). Formularze można składać do dnia **20 września 2016 roku** osobiście lub listownie na adres:

Miejska Biblioteka Publiczna

ul. Sienkiewicza 4

86-100 Świecie

z dopiskiem: „**Gra miejska**”. O zakwalifikowaniu się do konkursu drużyny zostaną poinformowane drogą mailową.

6. W przypadku uczestników poniżej 18 roku życia wymagana jest pisemna zgoda rodziców lub opiekunów prawnych na wzięcie udziału w konkursie (dołączona do formularza zgłoszeniowego).
7. Zgłoszenie drużyny do udziału w konkursie jest równoznaczne z tym, że każdy członek drużyny:
- ♣ zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w konkursie na warunkach w nim określonych;
 - ♣ wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych w zakresie

niezbędnym do przeprowadzenia konkursu, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);

▲ wyraża zgodę na opublikowanie wizerunku uczestnika konkursu na stronie internetowej Organizatora, jego profilach społecznościowych i w lokalnych mediach, a także imienia i nazwiska w przypadku otrzymania nagrody.

8. Każda drużyna przystępująca do konkursu zobowiązuje się do zaopatrzenia się w co najmniej jeden **cyfrowy aparat fotograficzny** (może być w telefonie), który będzie niezbędny do wykonania części zadań.

9. **Członkowie drużyny muszą razem przemieszczać się pieszo po mieście**, nie mogą rozdzielać się w celu szybszego znalezienia punktów kontrolnych i wykonania zadań. Drużyna niekompletna, która zjawi się w jednym z punktów lub u osób pomagających w konkursie, zostanie zdyskwalifikowana. Fakt rozdzielenia się drużyny zostanie zaznaczony na karcie punktowej, a sama drużyna odesłana do MBP.

10. W konkursie nie mogą brać udziału pracownicy MBP ani członkowie ich rodzin.

11. Gra miejska zorganizowana w ramach 70. Jubileuszu MBP, rozpocznie się **24.09.2016 r.** (sobota) o godzinie **10.00** w Miejskiej Bibliotece Publicznej przy ul. Sienkiewicza 4, 86-100 Świecie i trwać będzie do godziny **14.00**. Po tej godzinie nastąpi podliczenie punktów i podanie wyników konkursu.

12. Na starcie każda drużyna otrzyma ekwipunek niezbędny do udziału w konkursie.
Podczas trwania konkursu drużyna musi być kompletnie oznakowana, zgodnie z zaleceniami Organizatora.

13. Konkurs polega na **wykonaniu zadań w ośmiu punktach kontrolnych** rozmieszczonych na terenie miasta Świecia, a także wykonaniu zdjęć **9 obiektów w mieście**, zgodnie z otrzymanymi wskazówkami.

14. Zadania należy wykonać w ciągu trwania gry, czyli w godzinach 10.00 – 14.00. Na starcie każda drużyna zostanie poinformowana, w którym punkcie orientacyjnym zacznie grę.

15. Za wykonanie każdego z ośmiu zadań w punktach kontrolnych można uzyskać **maksymalnie 6 punktów**. Ich liczba będzie zmniejszana za niedokładne lub zbyt długie wykonywanie zadania. Szczegóły zostaną każdorazowo podane w kolejnych punktach kontrolnych. W przypadku niewykonania zadania drużyna **nie dostaje punktów**.

16. Organizator ma prawo do zmiany ilości punktów kontrolnych przed rozpoczęciem konkursu, czyli zanim drużyny otrzymają przydział do konkretnego punktu.

17. Drużyna ma prawo korzystać z podpowiedzi obsługi punktu kontrolnego przy wykonywaniu zadania, co będzie kosztowało drużynę 1 monetę za każdą podpowieź.
18. Drużyna dostaje dodatkowe punkty za niewykorzystane monety (które znajdują się w ekwipunku przy doniesieniu wypełnionej karty zadań z powrotem do MBP) w wysokości 1 punkt z sztukę.
19. Warunkiem ukończenia gry jest złożenie w MBP wypełnionych kart zadań najpóźniej do godziny 14.00 dnia, w którym odbywa się konkurs. Jest to termin nieprzekraczalny. Jego niedotrzymanie jest jednoznaczne z dyskwalifikacją drużyny.
20. Konkurs wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów w konkursie zebranych za:
- ♣ wykonane zadania;
 - ♣ pozostałe na koniec gry monety;
 - ♣ kolejność oddania karty zadań.
21. W przypadku wystąpienia remisu punktowego na jednym z trzech pierwszych miejsc, o miejscu zadecyduje dogrywka: drużyny losują tytuły książek ze zbiorów MBP, znajdują je w księgozbiornie i przynoszą do osoby prowadzącej dogrywkę. Drużyna,

która przyniesie wskazaną książkę jako pierwsza, zdobywa wyższe miejsce w klasyfikacji.

22. Organizator przewiduje nagrody rzeczowe, w tym za pierwsze, drugie i trzecie miejsce.

Przydział wyróżnień zostaje w gestii Organizatora konkursu.

23. Nagrody zostaną przyznane po zakończeniu konkursu w Miejskiej Bibliotece

Publicznej w dn. **24.09.2016 r.** o godzinie **16.00.**

24. Sprawy sporne oraz nieobjęte Regulaminem rozstrzyga Organizator.

25. Organizator ma prawo odwołać konkurs bez podania przyczyny.

26. Kontakt z Organizatorem jest możliwy:

♣ pocztą elektroniczną: kontakt@bibliotekaswiecie.pl

♣ telefonicznie: **52 333 48 10** lub **52 333 48 13**