

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

pt.: „Wielokulturowym szlakiem Węgrowa”

13 sierpnia 2019 r.

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorem rodzinnej gry miejskiej „Jak Jan Dobrogost Krasiński Węgrów budował” realizowanej na terenie miasta Węgrów są: Parafia Rzymskokatolicka św. Piotra z Alkantary i św. Antoniego z Padwy oraz Stowarzyszenie Klasztor Węgrów – Centrum Dialogu Kultur.
2. Gra realizowana jest we współpracy z Katolickim Stowarzyszeniem Młodzieży działającym przy parafii poklasztornej w Węgrowie”.
3. Fundatorem nagrody jest Parafia Rzymskokatolicka św. Piotra z Alkantary i św. Antoniego z Padwy.
4. Uczestnikami Gry są mieszkańcy Węgrowa i Goście.

§ 2. Zasady gry

1. Gra zostanie przeprowadzona we wtorek 13 sierpnia 2019 r., początek o godz. 18:00 przed Domem Gdańskim.
2. Fabuła gry oparta jest na znajomości historycznej i logistycznej swojego miasta, a także na dobrej rodzinnej zabawie. Uczestnicy Gry będą musieli wykonywać powierzone im przez Organizatorów zadania, udać się na punkty Gry, które sami sobie wylosują. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry przed ich rozpoczęciem.
3. Uczestnicy grają w „Patrolach” (zespołach). Warunkiem udziału w Grze jest wcześniejsza rejestracja swojego Patrolu.
4. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są od dnia 11.08.2019 do dnia 13.08.2019 r. za pośrednictwem e-maila plutarch.82@gmail.com lub osobiście w Parafii pw. św. Piotra z Alkantary i św. Antoniego z Padwy u p. Marka Sobisza, tel. 791 176 604. Zgłoszenie Patrolu musi zawierać: imię i nazwisko „głowy” rodziny, liczbę osób w Patrolu, wymyśloną nazwę Patrolu, numer telefonu komórkowego oraz kontaktowy adres e-mail jednego z Uczestników należących do tego Patrolu.

5. Każdy Patrol, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z regulaminem Gry otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia, a następnie informacje niezbędne do rozpoczęcia Gry.
6. Gra „Wielokulturowym szlakiem Węgrowa” rozpocznie się we wtorek 13 sierpnia o godz. 18:00 przed Domem Gdańskim w Węgrowie.
7. Podczas Gry każdy Patrol otrzyma Kartę Patrolową, na której zapisywana będzie punktacja zaliczenia danego punktu Gry i czas wyjścia Patrolu na Grę.
8. Gra kończy się 13 sierpnia 2019 r. o godz. 20.00. Do godz. 20.00 Patrole zobowiązane są oddać Kartę Patrolową na mecie Gry. Niedotrzymanie tego terminu jest równoznaczne z wykluczeniem z końcowej klasyfikacji Gry. Oddanie Karty Patrolu na mecie Gry jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Patrol.
Lokalizacja mety Gry – Ekspozycja Muzealna „Węgrów – miasto wielu kultur i religii” znajdujące się w podziemiach klasztoru.
9. Podczas Gry patrole będą wykonywać zadania i wskazówki do zaliczenia danego punktu na Grze.
10. O kolejności otrzymywania zadań na punktach Gry decyduje kolejność wylosowania miejsca - punktu Gry przez Patrol.
11. Uczestnicy Gry, w trakcie jej trwania będą poruszać się pieszo zabrania się poruszania własnym środkiem transportu. W każdym punkcie kontaktowym Gry, przed otrzymaniem zadania, Patrol musi okazać Kartę Patrolową przedstawicielowi Organizatora. W każdym punkcie kontaktowym Gry liczba Uczestników w Patrolu będzie weryfikowana z liczbą Uczestników oznaczoną na Karcie Patrolowej. W razie niezgodności Rodzinny Patrol nie będzie mógł otrzymać zadania na punkcie Gry.
12. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Patrol niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, granie niegodnie z zasadami Gry, o których gracze zostali poinformowani przed jej rozpoczęciem, oszukiwania, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania Patrolowi Karty Patrolowej i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
13. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności.
14. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze Uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie; niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);
- opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów wizerunku Uczestnika, oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.

15. Odbierając Kartę Patrolową, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej Regulaminem.

§ 3. Wylanianie zwycięzców

1. Patrol, który odgadł hasło na Karcie Gry Miejskiej i prześle rozwiązanie w wiadomości prywatnej na profil facebooka „Ekspozycji Muzealnej – Węgrów miasto wielu kultur i religii” weźmie udział w losowaniu nagrody głównej: roweru.
2. Losowanie nagrody odbędzie się za pośrednictwem relacji na żywo na profilu facebooku, na profilu „Ekspozycji Muzealnej – Węgrów miasto wielu kultur i religii” 15 sierpnia o godz. 18.30.
3. Wszyscy uczestnicy otrzymują Grę Memory.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
2. 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 ogłoszenia wyników
3. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane w ciągu 14 dni przez Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.