

**REGULAMIN JĘZYKOWEJ GRY MIEJSKIEJ**  
**„Serock – Miasto Tajemnic”**  
**2 września 2018r.**

**§ 1. Organizatorzy**

1. Organizatorem gry miejskiej (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej 2 września 2018 r. w Serocku jest Centrum Kultury i Czytelnictwa w Serocku, w dalszej części Regulaminu nazywane „Organizatorem”.
2. Fundatorem nagród jest Organizator oraz szkoła językowa „BEST School”.

**§ 2. Zasady Gry i uczestnictwa**

1. Gra zostanie przeprowadzona w niedzielę 2 września 2018 r. w godz. 13:00-16:30 na terenie miasta Serock. Aby wziąć udział w Grze, należy zapisać się na listę uczestników. Zapisy Uczestników do udziału w grze prowadzone są w siedzibie CKiCz (ul. Pułtuska 35) w godzinach pracy instytucji, oraz w dniu Gry w plenerowym biurze Organizatora na terenie rynku w godz. 12:00 – 12:45. Niezależnie od dnia zapisu, konieczne będzie potwierdzenie uczestnictwa w Grze u koordynatora Gry 2 września na Rynku od godziny 12:00 do godziny 12:45. Zgłoszenie udziału w grze osób niepełnoletnich wymaga pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego zgodnie ze wzorem stanowiącym załącznik do regulaminu.
2. Dla Uczestników Gry zostanie przeprowadzone spotkanie wprowadzające (przedstawienie ogólnych zasad gry, tematyki) w dniu Gry, po zakończeniu zapisów (około godziny 13:00).
3. Maksymalnie 30 Uczestników zostanie rozlosowanych do 10 trzyosobowych grup. W przypadku liczby uczestników niepodzielnej przez 3, zostanie stworzona komplementarna liczba grup dwuosobowych. **Uczestnicy muszą mieć ukończone 10 lat.** Zgłoszenie udziału w grze osób niepełnoletnich wymaga pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego zgodnie ze wzorem stanowiącym załącznik nr 1 do Regulaminu. W przypadku liczby zgłoszeń przekraczającej limit osobowy, o wzięciu udziału w grze decydować będzie kolejność zgłoszeń.
4. Zadaniem uczestników gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisów kolejne zajmowane miejsca rozstrzygane będą na podstawie czasu, w którym drużyny zgłosiły zakończenie wykonywania zadań. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane uczestnikom gry przed jej rozpoczęciem.
5. Każdy zespół otrzyma od Organizatora mapę oraz kartę zadań, konieczne do wykonania zadań. W trakcie gry Uczestnicy mogą otrzymać więcej elementów od Animatorów. Za stan wszystkich otrzymanych elementów odpowiada każda grupa. **Nie będzie możliwości otrzymania elementów zastępczych w przypadku uszkodzenia bądź zniszczenia jakichkolwiek elementów.**
6. Podczas gry każdy zespół musi posiadać zdolność do wykonania oraz zapisania cyfrowych fotografii (np. przy użyciu telefonu komórkowego lub aparatu cyfrowego) do czasu zakończenia gry i wyłonienia zwycięzców. **Zaleca się, aby każdy Uczestnik przyniósł własne urządzenie, aby uniknąć sytuacji w której utworzona losowo grupa nie posiada żadnego urządzenia.** Wykonanie fotografii oraz jej późniejsze zaprezentowanie jest koniecznym elementem przyznania punktów za większość zadań. Na fotografii zgłoszonej w ramach podliczania punktów, obecne muszą być co najmniej **dwie osoby** z danego zespołu.
7. Uczestnik Gry zobowiązuje się do przekazania w formie cyfrowej zdjęć wykonanych przy okazji wykonywania zadań gry na prośbę Organizatora. Uczestnik Gry zgadza się na umieszczenie wybranych przez Organizatora fotografii na witrynach internetowych i w innych mediach poświęconych promocji działań Organizatora. Prawa majątkowe do użytych w ten sposób zdjęć pozostają przy autorze zdjęć, autor udziela jedynie bezpłatnej licencji na prezentację zdjęcia w materiałach informacyjnych i promocyjnych.
8. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizator nie zapewnia dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej. Oprócz tego Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór sportowy (zwłaszcza buty) a także (w razie niepogody) o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem. Gra będzie się toczyć na otwartej przestrzeni miejskiej.
9. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mógł (w razie konieczności) kontaktować się z Organizatorem gry.
10. Gra rozpoczyna się (START) i kończy (META) na Serockim Rynku, przed Ratuszem (Rynek 21. 05-140 Serock).
11. Przed rozpoczęciem Gry należy zgłosić swoją obecność (w przypadku wcześniejszych zapisów) lub wyrazić gotowość do wzięcia udziału w Grze obecnemu na miejscu Koordynatorowi do godziny 12:45. Po tej godzinie nie będzie możliwości wzięcia udziału w Grze. Gra rozpoczyna się o godzinie 13:00 wprowadzeniem i wylosowaniem grup. Następnie, po dokonaniu wprowadzenia i przedstawieniu zadań Uczestnikom, Organizator wystartuje zegar. Gra zakończy się dokładnie po 180 minutach od rozpoczęcia. Wszystkie grupy Uczestników, które do tego czasu nie zgłoszą zakończenia wykonywania zadań, zostaną zdyskwalifikowane.
12. Od chwili startu, grupy mogą wykonywać działania w ramach Gry w dowolnym tempie i kolejności. W każdej chwili do tego momentu grupa może zdecydować się zgłosić zakończenie wykonywania zadań w punkcie

startowym. Gdy tak się stanie, koordynator zapisze czas, w jakim grupa się zgłosiła, a następnie sprawdzi wykonane zadania oraz podliczy punkty. Do czasu zakończenia Gry ilość przyznanych punktów oraz poprawność odpowiedzi będzie niejawna dla Uczestników.

13. Niektóre zadania wymagają od grupy Uczestników interakcji z Animatorem w terenie. Podczas gdy jakaś grupa wykonuje zadania z animatorem bądź znajduje się z nim w interakcji, pozostałe grupy **muszą zaczekać w odległości co najmniej 10 metrów od animatora** oraz nie przeszkadzać innej grupie w wykonywanych zadaniach. Za naruszenie tej zasady Organizator będzie egzekwować środki karne (ujemne punkty, a w krytycznych przypadkach wykluczenie z gry osoby bądź całej drużyny) względem grup które jej nie przestrzegają, bądź inaczej naruszającej zasady Fair Play i ducha przyjaznego współzawodnictwa.
14. Niektóre zadania lub podpowiedzi napisane są w języku angielskim. **Dozwolone jest korzystanie z pomocy naukowych, w tym z translatorów.**
15. Ogłoszenie wyników gry i wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu gry, po podliczeniu punktów i ewentualnych naradach związanych z potencjalnymi nieprawidłowościami po stronie uczestników.
16. Podczas Gry zespoły będą wykonywać zadania różnej treści i o różnych wymogach, jednakowoż zadania te **nigdy** nie mają miejsca na terenach prywatnych i rozgrywają się całkowicie w przestrzeni publicznie dostępnej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie czyjejkolwiek własności – odpowiedzialność ta leży całkowicie po stronie Uczestników.
17. Uczestnicy Gry w trakcie jej trwania mogą się poruszać **wyłącznie pieszo.**
18. W przypadku naruszenia regulaminu przez uczestnika gry, złamania zasad Fair Play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie gry organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi otrzymanych uprzednio narzędzi oraz wykluczenia go z gry. Decyzja Organizatora gry w tej kwestii jest ostateczna.
19. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, zatem należy zwrócić uwagę na zachowanie szczególnej ostrożności i stosowanie się do zaleceń koordynatora gry dotyczących zasad bezpieczeństwa podczas spotkania wprowadzającego. Teren gry jest określony mapą, którą Organizator zapewnia Uczestnikom i znajduje się w całości na wschód od ulicy Pułtuskiej.
20. Uczestnik Gry wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych (imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu) w sprawach związanych z przeprowadzeniem Gry przez Organizatora. Jednocześnie ma prawo wglądu w swoje dane osobowe oraz możliwość ich modyfikowania. Dane te nie będą przekazywane innym podmiotom. Administratorem danych osobowych przekazanych na potrzeby przeprowadzenia Gry jest Centrum Kultury i Czytelnictwa w Serocku z siedzibą w Serocku przy ul. Pułtuskiej 35. Więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych w Centrum znajduje się na stronie: [www.kultura.serock.pl](http://www.kultura.serock.pl). W sprawach ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z inspektorem ochrony danych pod adresem mailowym: [iod\[at\]kultura.serock.pl](mailto:iod[at]kultura.serock.pl).

### § 3. Wylanianie zwycięzców

1. Wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów. Czynnikiem rozstrzygającym remisy punktowe jest czas zgłoszenia zakończenia wykonywania działań przez grupę (krótszy czas wyznacza wyższe miejsce).
2. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydować kolejne wyniki punktowe, jakie uzyskają grupy. Czynnikiem rozstrzygającym remisy punktowe jest czas zgłoszenia zakończenia wykonywania działań przez grupę (krótszy czas wyznacza wyższe miejsce).
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi bezpośrednio po zakończeniu gry.
4. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora gry.

### § 4. Nagrody

Dla zwycięskiej grupy przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych grup gadzety ufundowane przez Organizatora.

### § 5. Postanowienia końcowe

1. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.