

## **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ pt. "Kto zabił Laurę Palmerek?"**

### **1. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Kto zabił Laurę Palmerek?” jest Miejska Biblioteka Publiczna w Żorach.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Żory oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### **2. Zasady Gry**

1. Gra Miejska pt. „Kto zabił Laurę Palmerek?” odbędzie się 21 września 2018 w godzinach 17:00 – 19:00 w Żorach.
2. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. Celem Gry jest zdobywanie punktów oraz poszlak na poszczególnych Punktach Kontrolnych, dzięki którym Uczestnicy rozwiązują zagadkę tajemniczego morderstwa.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie zadań. Każde zadanie ma określony limit czasowy. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności. O liczbie punktów decyduje osoba odpowiedzialna za dany Punkt Kontrolny.
5. Gra toczy się w ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze. Charakter gry powoduje, że Uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osoby niepełnoletniej odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice bądź opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
6. W przypadku naruszenia przez Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

### **3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Zespołu liczącego 2 - 5 osób.
2. Zgłoszenia dokonać można osobiście w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Żorach (Zespół ds. marketingu i projektów), telefonicznie pod nr tel. 32 43 44 584, 43 43 197 wew. 26 lub drogą mailową na adres: [marketing@mbpzory.pl](mailto:marketing@mbpzory.pl) do dnia 20.09.2018 r.

3. W przypadku dużej ilości zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby Uczestników, decyduje wtedy kolejność zgłoszeń.

4. W dniu Gry (21.09.2018) do godz. 16:45 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym (Parking przy Westernowym Parku Rozrywki Twinpigs). Po potwierdzeniu udziału odbędzie się odprawa Uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania oraz ewentualnych wątpliwości).

5. Ze względu na tematykę Gry oraz charakter niektórych zadań przynajmniej jeden z członków każdego z Zespołów musi być osobą pełnoletnią. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub opiekun prawny muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz ze zgłoszeniem lub w dniu Gry (tj. 21.09.2018). Minimalny wiek osób niepełnoletnich to 16 lat.

6. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);
- publikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

7. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

#### **4. Zwycięzcy Gry**

1. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym około godz.19:00.

2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który prawidłowo wskaże sprawcę morderstwa i dokona tego w najkrótszym czasie. W przypadku, gdy dwa Zespoły zakończą grę z tym samym czasem, przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego.

#### **5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.