

Regulamin Gry Miejskiej

§ 1. Organizator

1. Organizatorem gry miejskiej **“Na tropie przemian - złam kod wolności”** (zwanej dalej „Grą”), która odbędzie się w **niedzielę 14.09.2014r. w Warszawie**, jest Fundacja Forum Obywatelskiego Rozwoju – FOR z siedzibą przy al. J. Ch. Szucha 2/4 lok. 20, 00-582 Warszawa, zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem KRS 0000277658.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry mogą być osoby fizyczne: zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie (dalej „Uczestnicy”). Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest:

a. udział w Grze takiej osoby wraz z osobą pełnoletnią z pełną zdolnością do czynności prawnych i uprawnioną do sprawowania opieki nad tą osobą niepełnoletnią lub

b. udział osoby niepełnoletniej za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z postanowieniami ust. 3 poniżej.

2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Zespoły. **W skład każdego Zespołu wchodzi od 3 do 5 osób** („Zespół”). Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu. Uczestnik biorący udział w Grze nie może posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizatorzy nie zapewniają dla uczestników Gry opieki medycznej ani jakiegokolwiek ubezpieczenia, w tym od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.

3. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze bez opiekuna muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze, według wzoru stanowiącego **załącznik nr 1** do niniejszego Regulaminu i dostarczyć ją przedstawicielowi organizatorów osobiście w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem.

§ 3. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w Warszawie.

2. Gra ma na celu przybliżenie uczestnikom Warszawy, poszerzenie wiedzy o tym, jak doszło do dekomunizacji Polski, pogłębienie świadomości historycznej oraz wzajemną integrację.

3. Uczestnicy Gry w trakcie jej trwania mogą poruszać się zarówno pieszo jak i przy wykorzystaniu komunikacji miejskiej, zgodnie z zasadami ruchu drogowego.

4. Członkowie Zespołu **muszą poruszać się i wykonywać zadania razem.**

5. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 20 zespołów. O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń zespołów.

6. Formularz zgłoszeniowy znajduje się na stronie www.for.org.pl. Zgłoszenie Zespołu musi zawierać: nazwę Zespołu, imię i nazwisko każdego Uczestnika, datę urodzenia, numer telefonu komórkowego kapitana Zespołu oraz kontaktowy adres e-mail kapitana Zespołu.

7. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem Gry otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia. Zgłoszenie jest ważne, jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie w formie e-mail. Potwierdzenie zgłoszenia zostanie wysłane w ciągu dwóch dni roboczych po dniu wysłania zgłoszenia przez Zespół.

8. Gra rozpocznie się 14 września 2014 r. o godz. 12.00 na ulicy Krakowskie Przedmieście 34.

9. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma jedną Kartę Gry dla całego Zespołu, którą należy okazać Animatorowi przy każdym odwiedzionym punkcie.

10. Gra kończy się 14 września 2014 r. o godz. 14:30. Adres mety Gry jest tożsamy z miejscem startu. Oddanie Kart Gracza na mecie Gry przez członków Zespołu jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Zespół.

11. O kolejności otrzymywania zadań na punktach Gry decyduje kolejność przybycia Zespołu. O kolejności oceny realizacji ww. zadań przez Organizatorów na punktach Gry decyduje kolejność ukończenia realizacji zadania przez Zespół.

12. W każdym punkcie drużyna ma do zdobycia określoną liczbę punktów.

13. Punkty przyznawane są przez animatorów. Ich decyzja jest ostateczna.

14. W przypadku niedotarcia całej drużyny na miejsce mety do godziny 15:00, za każde rozpoczęte 10 minut odjęte zostaną 4 punkty.

15. Na mecie podliczone zostaną przez niezależną komisję punkty wszystkich drużyn jako suma punktów uzyskanych w punktach stacjonarnych, zmniejszone o ew. punkty za przekroczenie dozwolonego czasu.

16. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania członkom Zespołu Karty Gracza i wykluczenia Zespołu i wszystkich jego członków z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

17. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

a. potwierdzeniem, że każdy z członków Zespołu (Uczestników) zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;

b. wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);

c. wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) zgody na opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów wizerunku Uczestnika, oraz imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku wygrania Gry.

§ 4. Zwycięzcy

1. Za Zwycięzców uznaje się trzy Zespoły, które uzyskały kolejno największą liczbę punktów („Zwycięzcy”).

§ 5. Nagrody – upominki

1. Nagrody przyznane zostaną Zwycięzcom po zakończeniu Gry Miejskiej w punkcie mety („Nagrody”).

2. Jako nagrody przewidziano następujące upominki:

- Dla każdego uczestnika - koszulka gry miejskiej;
- Dla każdego uczestnika - książka „Polskie wolności”;
- Dla każdego uczestnika, trzech pierwszych zespołów- Książka „Gospodarka w PRL”, prof. Janusz Kaliński, książka „Odkrywając wolność”, prof. Leszek Balcerowicz, Komiksy Ekonomiczny, Medale, Zestaw Kubków barowych „Spodlady”;
- Dla każdego zespołu- gra planszowa „Kolejka”,
- Dla trzech pierwszych wygranych zespołów dodatek do gry „Ogonek”;

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej: www.for.org.pl

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. 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 Gry. Reklamacja winna być przesłana listem poleconym na adres Organizatora, z dopiskiem „Reklamacja w sprawie gry miejskiej”.

4. Reklamacje wniesione po terminie, o którym mowa w ust. 3 powyżej, nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w ciągu 14 dni.

5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z ust. 1 powyżej. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej www.for.org.pl

6. Administratorem danych osobowych Uczestników do celów związanych z Grą jest Organizator.

7. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.