

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ
„DUCH SZYPRA”
WŁADYSŁAWOWO, 3 MAJA 2018 r.

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorem gry miejskiej „Duch Szypra” (zwanej dalej „Grą”) jest Centrum Kultury, Promocji i Sportu we Władysławowie (zwane dalej „Organizatorem”).

§ 2. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona 3 maja 2018 r. w godz. 11:00 – 13:30 na terenie Władysławowa.
2. Celem Gry jest popularyzacja rekreacji na świeżym powietrzu połączonej ze zdrową rywalizacją. Zadaniem uczestników Gry będzie odnalezienie w terenie wskazówek pozwalających na odgadnięcie zaszyfrowanej zagadki.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Gra składa się z 12 bezobsługowych etapów. Pominięcie jakiegokolwiek etapu uniemożliwi ukończenie Gry.
5. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Uczestnika lub Zespołu liczącego 2-4 osoby i posiadanie urządzenia mobilnego (smartfon, tablet) z dostępem do Internetu, wyposażonego w czytnik kodu QR (aplikacje: QR Online, I-Nigma, Kaywa Reader itp.). Organizator nie zapewnia mobilnych urządzeń elektronicznych.
6. Uczestnicy zabawy powinni być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizator nie zapewnia osobom uczestniczącym w Grze opieki medycznej.
7. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze wyłącznie pod okiem opiekunów (w tej sytuacji opiekun musi być jednym z członków Zespołu), w przeciwnym razie powinny posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w wydarzeniu.
8. Rejestracja Uczestników i Zespołów odbędzie się w dniu imprezy (3 maja 2018 r.) w godz. 11:00 – 11:30 w biurze terenowym Centrum Kultury, Promocji i Sportu we Władysławowie (ul. Towarowa 8, przy dworcu PKS). Tutaj też zlokalizowana zostanie meta Gry.
9. Każdy Uczestnik lub Zespół otrzyma Kartę Uczestnictwa. Karta Uczestnictwa zawierać będzie część wskazówek oraz plan miejscowości.



Centrum Kultury, Promocji i Sportu we Władysławowie
ul. Gen. J. Hallera 19
84-120 Władysławowo
NIP 5871696384 REGON 221507825
tel. 58 6745441 www.facebook.com/ckpiswladyslawowo

10. Start Uczestnika lub Zespołu następuje bezpośrednio po otrzymaniu Karty Uczestnictwa i rejestracji Zespołu, między godziną 11:00 a 11:30.
11. Gra kończy się 3 maja 2018 r. o godz. 13:30. Do tej godziny każdy Uczestnik lub Zespół zobowiązany jest zdać Kartę Uczestnictwa na mecie Gry. Przekroczenie tego limitu jest równoznaczne z wykluczeniem Uczestnika lub Zespołu z końcowej klasyfikacji. Zdanie Karty Uczestnictwa na mecie oznacza zakończenie Gry przez Uczestnika lub Zespół.
12. Podczas Gry Uczestnicy i Zespoły będą odnajdywać wskazówki, w tym zaszyfrowane instrukcje (kody QR), które prowadzić będą do kolejnych jej etapów.
13. W przypadku trudności z rozszyfrowaniem danej wskazówki, Uczestnik lub Zespół może skorzystać z „koła ratunkowego” i poprosić o odpowiedź telefoniczną (nr tel. podany będzie na Karcie Uczestnictwa). Każdorazowe wykorzystanie „koła ratunkowego” skutkować jednak będzie dodaniem na mecie 5 minut do ogólnego czasu gry Uczestnika lub Zespołu.
14. Uczestnicy Gry w trakcie jej trwania mogą się poruszać wyłącznie pieszo.
15. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania zabawy innym Graczom bądź niszczenia rozmieszczonych w terenie wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo wykluczenia go z Gry.
16. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim – uprasza się o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie ubezpiecza uczestników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
17. Poprzez wypełnienie Karty Uczestnictwa w Grze uczestnicy wyrażają zgodę na:
- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie,
 - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry,
 - opublikowanie na stronach internetowych Organizatora i materiałach prasowych wizerunku oraz nazwisk uczestników, a w szczególności zwycięzców Gry.
18. Odbierając Kartę Uczestnictwa, Uczestnicy i Zespoły zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznały się z jej Regulaminem.

§ 3. Wyłanianie zwycięzców

1. Wygrywa Uczestnik lub Zespół, który ukończy Grę w najkrótszym czasie, licząc od momentu startu. Poprzez ukończenie Gry rozumie się zaliczenie wszystkich etapów Gry i pomyślne rozwiązanie finałowej zagadki.
2. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 3 maja 2018 r. około godz. 14.00 na mecie Gry.

§ 4. Nagrody

1. Dla najlepszego Uczestnika lub Zespołu przewidziano nagrody rzeczowe.
2. Warunkiem odbioru nagród jest:
 - zgłoszenie się Uczestnika lub Zespołu na metę Gry w dniu 3 maja 2018 r. do godz. 13.30,
 - zwycięstwo Uczestnika lub Zespołu w Grze zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie, w tym zgodnie z postanowieniami § 3.
3. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w biurze terenowym Organizatora (84-120 Władysławowo, ul. Towarowa) i na stronie internetowej www.wladyslawowo.pl.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z niniejszym regulaminie bez podania przyczyny.