

REGULAMIN
III CZEMPIŃSKIEJ GRY MIEJSKIEJ
„POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI”
16 września 2017 r.

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorem III Czempińskiej Gry miejskiej „POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej w dniu 16 września 2017 r. w Czempiniu jest Stowarzyszenie Przyjaciół i Sympatyków Ziemi Czempińskiej z siedzibą w Czempiniu przy ul. Nowej 2A, (zwany w dalszej części Regulaminu „Organizatorem”).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie gminy Czempień oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Uczestnicy i zgłoszenia

1. W Grze mogą wziąć udział mieszkańcy Gminy Czempień (zwani dalej Uczestnikami).
3. W Grze, jako aktywni uczestnicy zespołów nie mogą wziąć udziału członkowie Stowarzyszenia Przyjaciół i Sympatyków Ziemi Czempińskiej.
4. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 3-6 osób. Zespoły przyjmują nazwy. Nazwa nie może być obraźliwa, wulgarna, budzić niestosownych skojarzeń.
5. W przypadku, gdy Uczestnik Gry będzie osobą poniżej 13 roku życia, przynajmniej jeden z członków Zespołu powinien być osobą pełnoletnią.
6. Zgłoszenia do Gry na formularzu zgłoszeniowym (dostępnym na www.spiszcz.org, na profilu <https://pl-pl.facebook.com/SPiSZCz/>, Centrum Kultury Czempień, przy ul. Stęszewskiej 27, oraz w Cukierni Zachariasza Przygodzkiego, przy ul. Rynek 3) przyjmowane będą do 11 września 2017 r. włącznie:
 - za pośrednictwem maila mail@spiszcz.org,
 - w Cukierni Zachariasza Przygodzkiego,
 - w Centrum Kultury Czempień.
7. Poprzez złożenie zgłoszenia do udziału w Grze, Uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.08.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883)
 - opublikowanie na łamach prasy, w mediach oraz na stronach internetowych Organizatora oraz innych podmiotów związanych z organizacją Gry, informacji, zdjęć oraz nagrań z Gry.
8. Organizator przewidział ograniczoną liczbę zespołów. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń. Każdy przyjęty do Gry Zespół otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia, a następnie informacje niezbędne do rozpoczęcia Gry.

9. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają osobom uczestniczącym w Grze opieki medycznej.
10. Uczestnicy powinni również zadbać o odpowiedni, wygodny ubiór (zwłaszcza buty), a także (w razie niepogody) o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.

§ 3. Zasady Gry

1. Celem Gry jest:
 - przypomnienie i popularyzacja wiedzy na temat historii Gminy Czempin oraz osób z nią związanych;
 - zachęcenie, głównie ludzi młodych do czynnego udziału w odkrywaniu i poznawaniu miasta, w którym żyją;
 - integracja mieszkańców Gminy;
 - promocja miasta poprzez wykorzystywanie historii i prezentację przestrzeni Czempinia na podstawie żywej relacji z historią w postaci zabytków, historycznych miejsc i osób.
2. Informacje na temat Gry będą umieszczane na stronach internetowych Organizatora www.spiszc.org, www.facebook.com/SPiSZCz.
3. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mógł (w razie konieczności) skontaktować się z Organizatorem. Telefon powinien umożliwiać odczytywanie kodów qrs oraz mieć połączenie z Internetem.
4. Gra rozpocznie się 16 września 2017 r. o godz. 14.00 i będzie prowadzona na terenie miasta Czempin. O miejscu rozpoczęcia Gry Uczestnicy zostaną powiadomieni mailem lub telefonicznie przed jej rozpoczęciem.
5. Każdy zespół otrzyma Kartę Zespołu/zadań oraz wskazówki dotyczące trasy gry. Po zakończeniu rywalizacji, na mecie Gry Karty Zespołu/zadań są zwracane Organizatorowi.
6. Zadaniem Uczestników Gry będzie przejście całej wyznaczonej trasy oraz rozwiązanie wszystkich zadań, za które otrzymają punkty. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem.
7. W trakcie Gry Uczestnicy mogą się poruszać wyłącznie pieszo. W każdym punkcie kontaktowym liczba uczestników w Zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie. W razie niezgodności Zespół może zostać zdyskwalifikowany.
8. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i wymaga zachowania szczególnej ostrożności. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających. Osoby nietrzeźwe zostaną niezwłocznie wycofane z terenu przebiegu Gry.
9. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasady fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo odebrania Zespołowi Karty i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

10. Gra kończy się 16 września 2017 r. o godz. 17.00. Po tym terminie Zespoły zobowiązane są niezwłocznie udania się na mecie Gry. Na mecie przewidziano dodatkowe atrakcje oraz ogłoszenie wyników i rozdanie nagród.

§ 4. Wyłanianie zwycięzców

1. Grę wygrywa Zespół, który wykona wszystkie zadania oraz zbierze największą liczbę punktów.
2. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydowały zdobyte przez Zespoły punkty. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora.
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 16 września 2017 r., nie później niż o godz. 18.00 na mecie Gry.

§ 5. Nagrody

1. Dla Zwycięzców przewidziano nagrodę główną w postaci kart podarunkowych na kwotę 500 pln, za zajęcie 2 miejsca – 350 pln, za zajęcie 3 miejsca – 250 pln. Dla pozostałych Zespołów przygotowane zostaną zestawy gadżetów.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin zostanie zamieszczony na stronie www.spiszc.org, www.facebook.com/SPiSZCz oraz będzie do wglądu w Cukierni Zachariasza Przygodzkiego, przy ul. Rynek 3, w siedzibie Centrum Kultury Czempień, przy ul. Stęszewskiej 27.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian z Regulaminie z ważnych przyczyn.