

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Cudze chwalicie, swego nie znacie”

I. Organizatorzy:

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Grze Miejskiej pod nazwą „Cudze chwalicie, swego nie znacie”.
2. Celem Gry jest prowadzenie profilaktyki antyuzależnieniowej poprzez animację czasu wolnego oraz zaprezentowanie alternatywnych form wolnego czasu w duchu działań sportowych.
3. Organizatorem Gry Miejskiej „Cudze chwalicie, swego nie znacie” zwanej dalej „Grą”, jest Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Janikowie, zwany dalej „Organizatorem”.
4. Współorganizatorami Gry są: Szkoła Podstawowa w Janikowie, Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania „Czarnoziem na Soli” wraz z Ochotniczą Strażą Pożarną w Janikowie przy CIECH Soda Polska S.A., Szkoła Podstawowa w Broniewicach wraz z Tulalpaki, Dzienny Dom Senior+ wraz ze Świetlicą Środowiskową „Urwisy” w Janikowie, Akademia Piłkarska Unii Janikowo- Grupa Żaków wraz z Ośrodkiem Sportu i Rekreacji w Janikowie, Hotel Crystal wraz z Aleksandrą Gazdulską „Coonakombinuje”, Przedszkole „Słoneczko w Janikowie”, Ochotnicza Straż Pożarna Trłąg, Klub Honorowych Dawców Krwi w Janikowie wraz ze Środowiskowym Domem Samopomocy w Janikowie oraz Gminna Komisja Rozwiązywania Problemów Alkoholowych w Janikowie.
5. W skład współorganizatorów Gry wchodzi także sołectwa z terenu gminy Janikowo: sołectwo Głogówiec, sołectwo Góry, Sołectwo Broniewice, sołectwo Ludzisko, sołectwo Kołodziejewo, sołectwo Kołuda Mała, sołectwo Kołuda Wielka, sołectwo Wierzejewice, sołectwo Trłąg, sołectwo Dębowo oraz sołectwo Dobieszewice.
6. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Janikowie.

II. Zasady Gry- Rejestracja

1. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenie należy przestać wypełniając formularz, który dostępny jest na stronie Organizatora: mgok-janikowo.pl lub centrum.janikowo.eu. Kompletne zgłoszenie powinno

zawierać następujące dane: nazwę drużyny, imię i nazwisko Kapitana drużyny, imiona i nazwiska uczestników, wiek uczestników, adres e-mail, nr telefonu oraz informację o zaakceptowaniu niniejszego regulaminu.

2. Przesłanie niekompletnego zgłoszenia uniemożliwia zapis do udziału w Grze.
3. Za poprawność danych zawartych w zgłoszeniu odpowiadają Uczestnicy.
4. Zgłoszenia będą przyjmowane do **13.04.2022r.(środa) do godz. 14:00** lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze.
5. Zgłoszenia należy przestać na adres mailowy **gramiejskajanikowo@gmail.com**
6. Po pomyślnej rejestracji Organizator prześle drogą elektroniczną (e-mail) potwierdzenie rejestracji, a w późniejszym terminie informacje dotyczące Gry.
7. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora, jak również członkowie rodzin tych osób.

III. Zasady Gry- Udział w grze

1. Udział w grze jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Każdą drużyn stanowi zespół, liczący od 2 do 5 osób, w tym co najmniej 1 osoba pełnoletnia i 1 dziecko. Minimalny wiek dziecka przyjmowanego w Grze to 6 lat.
3. W skład drużyny wchodzi wyłącznie mieszkańcy miasta i gminy Janikowo.
4. Kapitanem drużyny jest osoba pełnoletnia.
5. Kapitan drużyny odbiera pakiet startowy w dniu wydarzenia. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania Gry.

IV. Odbiór Pakietu startowego do Gry

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 7 maja 2022 roku (sobota), w godzinach 9:00-14:00.
2. Punkt Startowy Gry znajdować się będzie przy budynku Szkoły Podstawowej w Janikowie przy ul. Głównej 6.
3. Odbiór pakietu startowego do Gry będzie możliwy 7 maja 2022r. od godz. 8:30 z podanego powyżej punktu startowego.
4. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez Koordynatora stoiska startowego, wyznaczonego przez Organizatora podczas odbioru pakietu startowego.
5. W wyjątkowych sytuacjach losowych, przed odbiorem pakietu startowego istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny na liście startowej.
6. O dokonaniu modyfikacji decyduje Koordynator stoiska startowego.

7. Modyfikacja składu drużyny nie może naruszać postanowień rozdziału III.
8. Skład drużyny jest niezmienny od momentu potwierdzenia przyjęcia zgłoszenia przez Organizatora.
9. Każda drużyna otrzyma: Kartę Gry i mapę obszaru, na której odbywa się Gra.
10. Odbierając Pakiet startowy do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem.
11. Nieodebranie pakietu startowego do Gry do godz. 8:50 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.

V. Bezpieczeństwo i dodatkowe wymagania w czasie gry

1. Odebranie Pakietu Startowego stanowi równocześnie potwierdzenie przez Uczestników dobrego stanu zdrowia umożliwiającego udział w Grze.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach obowiązującego prawa. Każdy Uczestnik odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich odpowiada Kapitan drużyny- osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
3. Organizator zapewnia punkt pierwszej pomocy zlokalizowany na mecie Gry.
4. Poprzez odbiór Pakietu startowego do Gry uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) Wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) Przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. Urz. UE L 119, s. 1).
 - c) Opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i innych współorganizatorów zdjęć oraz nagrań z Gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika, w jedno lub wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

VI. Zasady gry- Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się o godz. 9:00 w punkcie startowym. Od tej godziny liczony jest czas wykonywania zadań.
2. Gra złożona jest z 11 punktów. Przebieg Gry w każdym z tych punktów kontrolowany jest przez Koordynatorów stoisk oraz zadań i wyzwań.
3. Każde stoisko reprezentuje wybrany kraj oraz sołectwo gminy Janikowo.
4. Za organizację stoiska odpowiedzialni są wyznaczeni współorganizatorzy Gry.
5. Koordynatorzy stoisk odpowiedzialni są za przebieg Gry w obrębie stoiska w tym: realizację wyzwań.
6. Każda Drużyna ma do wykonania 11 zadań (pytanie lub wyzwanie), 12 punkt to meta. Czas wykonywania zadań i wyzwań mierzony będzie za pomocą klepsydry.
7. Miejsca wykonywania zadań znajdują się na mapie terenu Gry, którą uczestnicy otrzymają razem z Pakietem startowym w miejscu startu.
8. Do zadań będzie można przystąpić dopiero od momentu startu Gry- tj. od godz. 9:00.
9. Kolejność wykonywania zadań będzie wskazana przez Organizatora, który wyznaczy kilka tras. Trasy zostaną przydzielone Drużynom w drodze losowania.
10. Korzystanie z Internetu podczas odpowiadania na pytania jest zabronione pod rygorem dyskwalifikacji Drużyny.
11. W kolejce do wykonywania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.
12. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.

VII. Zasady Gry-Poruszanie się po terenie Gry oraz dyskwalifikacja

1. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się **wyłącznie pieszo**. Nie wolno w czasie trwania Gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym rowerów, rowerów elektrycznych, hulajnóg, rolek, wrotek.
2. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne ruchowo, które mogą korzystać ze wszystkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
3. Udział w grze jest związany z wysiłkiem fizycznym.
4. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania Gry.
5. W przypadku wykrycia przez Organizatorów lub Przedstawicieli Organizatorów złamania regulaminu, na kartę Gry danej drużyny wpisywana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
6. Decyzja o dyskwalifikacji jest ostateczna.

VIII. Zasady Gry- Zakończenie Gry

1. Gra kończy się 7 maja br. o godz. 14:00.
2. Po godzinie 14:00 karty do Gry przestaną być przyjmowane w punktach oraz na mecie.
3. Czas wykonywania wszystkich zadań liczy się od momentu startu Gry do momentu dotarcia do punktu finałowego (teren Plaży nad Jeziorem Pakoskim)i zdania karty.
4. O wyniku końcowym danego zespołu, decyduje łączny czas pokonania trasy.
5. Na mecie Uczestnicy otrzymają arkusze do głosowania w celu wyłonienia najatrakcyjniejszego stanowiska.
6. W przypadku niesprzyjających warunków atmosferycznych wręczenie nagród odbędzie się w Miejsko-Gminnym Ośrodku Kultury w Janikowie.
7. Poprzez zdanie karty Gry rozumie się oddanie jej przedstawicielom Organizatora w punkcie finałowym.
8. W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.

IX. Wyłonienie zwycięzców i przyznanie nagród

1. W Grze zwycięża drużyna, która jako pierwsza wykona wszystkie zadania i dotrze z wypełnioną Kartą Gry do punktu finałowego w jak najkrótszym czasie.
2. W przypadku przybycia do punktu finałowego dwóch drużyn w tym samym czasie, Organizator wyłoni zwycięzcę poprzez dogrywkę tj. wykonanie zadania dodatkowego.
3. Drużyny, które w rankingu zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymają nagrody główne, pozostałe Drużyny, które zajmą w rankingu kolejne miejsca odpowiednio 4,5 i 6 otrzymają atrakcyjne nagrody o mniejszej wartości niż nagrody główne.
4. Wyłonienie zwycięzców nastąpi 7 maja br., po obliczeniu wszystkich czasów uzyskanych przez drużyny biorących udział w Grze.
5. Warunkiem odbioru nagród jest stawienie się całej drużyny podczas ogłoszenia wyników Gry.
6. Przedstawiciele najatrakcyjniejszego stanowiska otrzymają nagrodę, która zostanie przyznana przez Uczestników w wyniku głosowania w punkcie końcowym.
7. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci rzeczowej. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę.
8. Ze względu na wartość nagród Uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.

X. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. 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 musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres Organizatora: Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Janikowie, ul. Przemysłowa 26, 88-160 Janikowo.
5. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w ciągu 30 dni.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
7. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Organizator. Dane osobowe Uczestników Gry (w tym ich wizerunek) będą przetwarzane w celu: przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych, wręczenia im nagród, a także w celach archiwalnych oraz w celu dokumentowania i rozpowszechniania działań podejmowanych przez Organizatora.
8. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.