



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Śladami różnorodności”

I. Organizatorzy:

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Grze Miejskiej pod nazwą „Śladami różnorodności”.
2. Organizatorem Gry Miejskiej „Śladami różnorodności” zwanej dalej „Grą”, jest Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Janikowie wraz z Centrum Promocji Dialogu w Janikowie, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Współorganizatorami Gry są: Szkoła Podstawowa w Janikowie, Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania „Czarnoziem na Soli” wraz z Zespołem “Kłopotanie”, Ochotniczą Strażą Pożarną w Janikowie przy CIECH Soda Polska S.A. oraz Kołem Gospodyń Wiejskich „Sami Swoi” z Odrzychowa, Piastowski Bank Spółdzielczy w Janikowie wraz z Agroturystyką „Zacisze” w Broniewicach, Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Broniewicach wraz z Kołem Gospodyń Wiejskich ”Świętojanki” z Dobieszewic, Dzienny Dom Senior+ wraz ze Świetlicą Środowiskową „Urwisy ”w Janikowie, First Steps in Football Janikowo wraz z MKS Janikowo, Pizzeria CheNoJo, Przedszkole „Słoneczko w Janikowie”, Szkoła Podstawowa im. Marii Skłodowskiej -Curie w Janikowie, Klub Honorowych Dawców Krwi w Janikowie wraz ze Środowiskowym Domem Samopomocy w Janikowie, Telewizja Młodzieżowa działająca przy MGOK w Janikowie wraz z Jagodą Sikorską, Domisiowy Zawrót Głowy.
4. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Janikowie.

II. Rejestracja drużyn

1. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenie należy przysyłać wypełniając formularz, który dostępny jest na stronie Organizatora: mgok-janikowo.pl lub dialog.janikowo.com.pl Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: nazwę drużyny, imię i nazwisko Kapitana drużyny, imiona i nazwiska uczestników, wiek uczestników, adres e-mail, nr telefonu a także informację o zaakceptowaniu niniejszego regulaminu oraz klauzuli informacyjnej.
2. Przesłanie niekompletnego zgłoszenia uniemożliwia zapis do udziału w Grze.
3. Za poprawność danych zawartych w zgłoszeniu odpowiadają Uczestnicy.

4. Zgłoszenia będą przyjmowane do **20.04.2025r. do godz. 14:00** lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze.
5. Zgłoszenia należy przestać na adres mailowy **gramiejska@mgok.janikowo.com.pl**
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 organizatorzy i ich rodziny oraz współorganizatorzy biorący czynny udział w Grze.

III. Udział w grze

1. Udział w grze jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Każda z drużyn składa się z zespołów min. 2 -osobowych max. 5 osobowych (przynajmniej 1 osoba pełnoletnia, dzieci w wieku od 6 roku życia).
3. W skład drużyny wchodzi m.in. zespoły rodzinne, młodzieżowe, zespoły znajomych, z terenu 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 jej trwania.

IV. Odbiór Pakietu startowego do Gry

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 10 maja 2025 roku (sobota), w godzinach 9:00-13:00.
2. Punkt Startowy Gry znajdować się będzie przy budynku Szkoły Podstawowej im. Marii Skłodowskiej -Curie w Janikowie przy ul. Głównej.
3. Odbiór pakietu startowego do Gry będzie możliwy 10 maja 2025r. od godz. 8:30 z podanego powyżej punktu startowego.
4. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez Koordynatora stoiska, wyznaczonego przez Organizatora.
5. Skład Drużyny jest niezmienny od momentu potwierdzenia przyjęcia zgłoszenia przez Organizatora.
6. W wyjątkowych sytuacjach losowych istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny na liście startowej.
7. O dokonaniu modyfikacji decyduje Koordynator punktu startowego.
8. Modyfikacja składu Drużyny nie może naruszać postanowień rozdziału III.

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 uczestnika 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. Poprzez odbiór Pakietu startowego do Gry uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) Wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) 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. Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się dokładnie o godz. 9:00. Drużyna ma do przejścia wyznaczoną trasę, którą powinna pokonać do godz. 13:00. Po upływie wyznaczonej godziny, drużyna nie jest liczona do klasyfikacji końcowej.
2. Gra złożona jest z 12 punktów, których przebieg kontrolowany jest przez Koordynatorów stanowisk oraz zadań i wyzwań oraz 13 punktu mety.
3. Każde stanowisko reprezentuje wybrany kraj (dekoracja, przebrania, rekwizyty, poczęstunek).
4. Za organizację stanowiska odpowiedzialni są wyznaczeni współorganizatorzy Gry.
5. Koordynatorzy odpowiedzialni są za przebieg Gry w obrębie stanowiska w tym: zadawanie pytań, realizację wyzwań oraz wypełnianie karty gry,.
6. Każda drużyna ma do wykonania 12 zadań (pytania lub wyzwania). Czas wykonywania zadań i wyzwań mierzony będzie za pomocą stopera od momentu zadania pytania/wyzwania przez koordynatora stanowiska. To czas wykonania zadania/wyzwania w poszczególnych punktach będzie liczony do końcowej klasyfikacji, nie szybkość pokonania trasy!

Zachęcamy do skorzystania z ofert stanowisk z krajami. To moment wytchnienia, który nie będzie liczony do czasu wykonywania zadań!

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 na trasie 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. 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, 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. Zakończenie Gry

1. Gra kończy się 10 maja br. o godz. 13:00
2. Po godzinie 13:00 karty do Gry przestaną być przyjmowane w punktach oraz na mecie.
3. Drużyny w punkcie finałowym (polana nad jeziorem Pakoskim) zdają karty Gry.
4. W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna
5. **O wyniku końcowym danego zespołu decyduje zsumowany czas wykonania zadań/wyzwań w poszczególnych stanowiskach.**

IX. Wyłonienie zwycięzców i przyznanie nagród

1. W Grze zwycięża drużyna, która uzyska **najkrótszy czas** z wykonania wszystkich zadań/wyzwań.
2. W przypadku uzyskania takich samych czasów przez Drużyny, 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 nagrody wyróżnienia.
4. Wyłonienie zwycięzców nastąpi 10 maja br., po obliczeniu wszystkich zsumowanych 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 Gry w wyniku głosowania w punkcie końcowym (meta).
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.
9. Każda Drużyna otrzyma zestaw gadżetów po ukończeniu trasy i dotarciu do mety.
10. W przypadku niepogody wręczenie nagród odbędzie się w Miejsko-Gminnym Ośrodku Kultury w Janikowie.

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.

Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Janikowie

ul. Przemysłowa 26, 88-160 Janikowo
tel: (52) 351-44-36
kontakt@mgok.janikowo.com.pl