

REGULAMIN GRY LITERATU(G)RA

1. Organizatorem gry miejskiej jest Stowarzyszenie „Nowe możliwości” i Miejska Biblioteka Publiczna w Nisku.
2. Gra ma na celu zapoznanie z literaturą i dobrą zabawę na świeżym powietrzu.
3. W Grze mogą brać udział osoby, które zarejestrowały się w MBP w Nisku oraz osoby, które rejestrują się w dniu rozpoczęcia gry – jednak tylko w razie wolnych miejsc.
4. Gra jest przewidziana dla uczestników od 16 roku życia. Osoby poniżej 18-stego roku życia muszą się zgłaszać z opiekunem lub dostarczyć pisemną zgodę rodzica lub opiekuna na udział w grze.
5. Uczestnicy gry, biorąc w niej udział, wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych (w tym wykorzystanie zdjęć z gry). Administratorem danych jest Stowarzyszenie „Nowe możliwości”
6. Gra trwa 2,5 godziny i przebiega zgodnie z instrukcjami rozdanyymi uczestnikom w dniu gry.
7. W grze może wziąć udział od 3 do 6 drużyn, liczących 2-3 graczy. Decydująca jest kolejność zgłoszeń (formularze dostępne na stronie www.mbp.nisko.pl). Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby uczestników w przypadku zbyt dużej ilości chętnych. Osoby zakwalifikowane do gry, czyli te, które zgłoszą się jako pierwsze, zostaną o tym poinformowane mailowo.
8. Uczestnictwo w grze jest bezpłatne.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki losowe powstałe w trakcie gry.
10. Ocena poszczególnych drużyn przez Animatorów gry nie podlega negocjacom. Wyniki gry są ostateczne – nie ma od nich odwołania.
11. Nagrodami są bony do Galerii VIVO!
Za I miejsce uczestnicy otrzymują bon o wartości 300zł.
Za II miejsce 200 zł.
Za III miejsce 100 zł.
Pozostali uczestnicy otrzymają upominki za udział.

ZASADY GRY

§ 1. START GRY

1. Punkt Startowy i Końcowy gry znajduje się na terenie PSP nr 5 w Nisku.
2. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności.
3. Gra rozpoczyna się odprawą dla uczestników, która odbędzie się w Punkcie Startowym Gry po rozdaniu wszystkim uczestnikom kart do Gry.
4. Odbierając kartę do Gry drużyna zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznała się z jej Zasadami.
5. Start Gry przewidziany jest na godz. 10:30. Uczestnicy ruszają na trasę Gry po sygnale Organizatora.
6. Każdy zespół w momencie rozpoczęcia gry otrzyma kopertę z zawartością – kartą do Gry oraz mapą terenu Gry.

§ 2. ZADANIA

1. Do wykonania jest 6 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez Animatorów.
2. Animatorzy są osobami wcielającymi się w postacie ze świata Gry. Każdy Animator posiada zadanie do wykonania, które przekazuje drużynie po jej dotarciu do punktu.
3. Punkty pilnowane przez Animatorów znajdują się na terenie Niska i są oznaczone na mapie.
4. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest określona indywidualnie dla każdej drużyny.

§ 3. PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA

1. Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
2. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Nie wolno w czasie trwania gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym rowerów, rowerów elektrycznych, hulajnóg, deskorolek i samochodów.
3. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z niezbędnych do poruszania się pomocy.
4. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania Gry.
5. W przypadku wykrycia złamania regulaminu przez uczestników Gry na kartę drużyny wpisuje się decyzję o dyskwalifikacji wraz z podaniem jej powodu, potwierdzonej podpisem osoby (Organizatora lub Animatora), która ją podjęła.
6. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

§ 4. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 20 sierpnia wrzesnia 2022 r. o godz. 13:00 ogłoszeniem wyników i wręczeniem nagród zwycięzcom.
2. Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 12:30 tj. do momentu opuszczenia punktu przez obsługujących je Animatorów.
3. Czas pomiędzy zejściem Animatorów z punktu a końcem Gry uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do Punktu Finałowego Gry.
4. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się do momentu dotarcia na Punkt Finałowy i zdania karty w punkcie rejestracyjnym, w którym drużyna odbierała kartę do Gry.
5. W momencie zdania karty do gry w Punkcie Końcowym musi być obecna cała drużyna.
6. Gracze mają możliwość zdecydować o zdaniu karty przed godziną zejścia Animatorów z Punktów Zadaniowych. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy. Punkt Końcowy – odbierania Kart od Graczy działać będzie już od godziny 12:30.
7. Po godzinie 12:55 Karty do Gry przestaną być przyjmowane.

§ 5. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW I OPIS NAGRÓD

1. O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decydują kolejno:
 - a. Liczba punktów zdobytych łącznie w czasie Gry;
 - b. Łączny czas wykonania wszystkich zadań, w przypadku, gdy kilka drużyn uzyska taki sam wynik końcowy;
2. Nagrodą za I miejsce jest bon do Galerii VIVO! o wartości 300 zł dla całej drużyny.
Nagroda za II miejsce to bon o wartości 200 zł dla całej drużyny.
Nagroda za III miejsce to bon o wartości 100 zł dla całej drużyny.
Pozostali uczestnicy otrzymają od Organizatorów upominki.
3. Warunkiem odbioru upominków jest stawienie się całej drużyny podczas finału i ogłoszenia wyników Gry w Punkcie Finałowym (PSP nr 5) oraz podpisanie dowodu odbioru nagrody.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin gry dostępny będzie do wglądu w Punkcie Rejestracyjnym.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

5. Karty zgłoszeń i wymagane zgody będą na stronie www.mbp.nisko.pl i w punkcie rejestracji w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Nisku ul. Tysiąclecia 12 a.