

REGULAMIN GRY LITERATU(G)RA III

1. Organizatorami gry terenowej są Stowarzyszenie „Nowe możliwości” i Miejska Biblioteka Publiczna w Nisku.
2. Gra ma na celu zapoznanie z literaturą i szeroko pojętą kulturą oraz stanowić dobrą zabawę na świeżym powietrzu.
3. Gra odbędzie się 10 sierpnia 2024 r. o godzinie 10:00 na terenie miasta Nisko.
4. W przypadku niekorzystnych warunków pogodowych Organizatorzy przeniosą grę w inne miejsce lub zmienią jej datę i poinformują uczestników najpóźniej 2 godziny przed planowanym rozpoczęciem gry.
5. W grze mogą brać udział osoby, które zarejestrowały się w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Nisku oraz osoby, które rejestrują się w dniu rozpoczęcia gry – jednak tylko w razie wolnych miejsc.
6. W grze, jako uczestnicy, nie mogą brać udziału osoby związane z Organizatorami, tj. Stowarzyszenia „Nowe możliwości” i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Nisku oraz ich najbliższa rodzina.
7. Gra jest przewidziana dla uczestników od 16 roku życia. Osoby poniżej 18-stego roku życia muszą zgłosić się z rodzicem/opiekunem lub dostarczyć pisemną zgodę rodzica/opiekuna na udział w grze.
8. 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”.
9. Gra trwa około 2,5 godziny i przebiega zgodnie z instrukcjami rozdanyymi uczestnikom w dniu gry.
10. W grze może wziąć udział od 3 do 6 drużyn, liczących 1-2 graczy. Decydująca jest kolejność zgłoszeń (formularze dostępne na stronach www.mbp.nisko.pl i www.mbp.nisko.pl/stowarzyszenie). Osoby zakwalifikowane do gry zostaną o tym poinformowane mailowo lub telefonicznie przez Organizatorów.
11. Zwycięzcy z poprzednich edycji gry (licząc rok wstecz) nie mogą brać udziału w tegorocznej edycji gry.
12. Uczestnictwo w grze jest bezpłatne.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki losowe powstałe w trakcie gry.
14. Ocena poszczególnych drużyn przez Animatorów gry nie podlega negocjacji. Wyniki gry są ostateczne – nie ma od nich odwołania.
15. Nagrodami są bonony do księgarni Świat Książki lub Empik. Za I miejsce uczestnicy otrzymują bonon o wartości 350 zł. Za II miejsce 250 zł. Za III miejsce 150 zł. Pozostali uczestnicy otrzymają upominki za udział.

ZASADY GRY

§ 1. START GRY

1. Punkt startowy i końcowy gry znajduje się na terenie Zespołu Szkolno-Przedszkolnego nr 2 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. Na odprawie zostaną przypomniane zasady gry oraz rozdane zestawy składające się z kart do gry i mapy – po jednym komplecie na drużynę.
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. 10:00. Uczestnicy ruszają na trasę gry po sygnale Organizatora.

§ 2. ZADANIA

1. Do wykonania jest 6 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez Animatorów.
2. 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 rozdanej uczestnikom na starcie gry.
4. Kolejność wykonywania zadań na trasie gry jest określona indywidualnie dla każdej drużyny i wypisana jest na karcie gry, którą drużyny dostają na punkcie startowym.

§ 3. PUNKTACJA I DYSKWALIFIKACJA

1. Karta do gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny lub nazwą drużyny, wymyśloną przez jej uczestników.
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 10 sierpnia 2024 roku około 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 końcowego gry.
4. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się do momentu dotarcia na punkt końcowy 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 12:00.
7. Po godzinie 12:35 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 księgarni Świat Książki lub Empik o wartości 350 zł dla całej drużyny. Nagroda za II miejsce to bon księgarni Świat Książki lub Empik o wartości 250 zł dla całej drużyny. Nagroda za III miejsce to bon księgarni Świat Książki lub Empik o wartości 150 zł dla całej drużyny. Pozostali uczestnicy otrzymają od Organizatorów upominki.
3. Warunkiem odbioru nagród jest stawienie się całej drużyny podczas finału i ogłoszenia wyników gry w punkcie końcowym (Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2) 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 stronach: www.mbp.nisko.pl i www.mbp.nisko.pl/stowarzyszenie oraz w punkcie rejestracji w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Nisku ul. Tysiąclecia 12 a.