

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „JAKUBOWA SPUŚCIZNA, CZYLI BIBLIOTECZNĄ ŚCIEŻKĄ”

§ 1. Organizatorzy:

1. Organizatorem gry jest Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy w Barcinie.
2. Przez organizację gry rozumie się zaaranżowanie i przygotowanie szeregu zadań na terenie miasta Barcina, w miejscach związanych z tematem historii biblioteki oraz jej patrona, koordynację działań uczestników w trakcie przeprowadzania Gry, oraz przygotowanie nagród.

§ 2. Cel :

1. Celem Gry Miejskiej jest upowszechnienie wiedzy o historii Biblioteki Publicznej Miasta i Gminy Barcin oraz patrona placówki, Jakuba Wojciechowskiego. Interaktywna forma Gry umożliwia przyswojenie ww. informacji w sposób odmienny od typowego nauczania szkolnego oraz integruje różne grupy społeczne wokół Biblioteki.

§ 3. Postanowienia ogólne:

1. Gra odbędzie się 28 października 2013 roku w Barcinie (poniedziałek), start o godzinie 11:00. Przewidywany czas akcji to 2 godziny.
2. Zadaniem uczestników jest rozwiązanie zagadek Gry i wykonanie powierzonego im zadania finałowego.
3. Uczestnicy grają w zespołach. Warunkiem udziału w grze jest rejestracja zespołu złożonego z 3 osób (zwany dalej: Zespół bądź Drużyna). Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Osoby, które nie dostarczyły daty urodzenia, nie podlegają ubezpieczeniu. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze pozostają pod opieką osoby dorosłej – opiekuna; muszą także posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów na udział w Grze. W każdym zespole musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia.
4. Organizatorzy nie zapewniają opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
5. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 18 października 2013 r. telefonicznie lub osobiście w siedzibie Biblioteki. Zgłoszenie powinno zawierać: imię i nazwisko uczestnika, jego datę urodzenia oraz telefon kontaktowy i adresy e-mail.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Każdy uczestnik jest ubezpieczony od następstw nieszczęśliwych wypadków . Ubezpieczony zostanie tylko ten gracz, który w określonym czasie nadeśle wszystkie wymagane dane osobowe.
8. Gra rozpocznie się 28.10.2013 r. o godz. 11:00. O miejscu rozpoczęcia Gry uczestnicy zostaną poinformowani na spotkaniu organizacyjnym w dniu 18.10.2013 r. o godz.11.00 w Bibliotece Publicznej Miasta i Gminy / nowa siedziba ul. LWP 4a /. Organizatorzy podadzą Zespołom dodatkowe szczegóły Gry oraz informację o miejscu i czasie rozpoczęcia Gry. Drużyny ruszą w trasę w 10-minutowych odstępach czasu.
9. Gra kończy się 28.10.2013 r. ok. godziny 13.00.
10. Koordynatorem Gry Miejskiej ze strony Organizatora w trakcie trwania Gry jest tzw. Agent Incognito, poruszający się wraz z zespołami wytyczoną trasą. Zespoły otrzymają numery telefonów Agent Incognito, oraz dodatkowo, pracownika Biblioteki w razie konieczności kontaktu.

11. Założeniem Gry jest współpraca zespołów, nie rywalizacja. Warunkiem ukończenia Gry Miejskiej jest pokonanie całej trasy i rozwiązanie zadań. Dla wszystkich drużyn przewidziane są atrakcyjne nagrody. Na każdym punkcie kontaktowym liczba graczy w zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na karcie gry. W razie niezgodności gracze nie otrzymają kolejnej wskazówki.
12. Po trasie gry poruszamy się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów i innych pojazdów silnikowych oraz rowerów, hulajnogi itp.
13. Uczestnicy Gry Miejskiej zostaną wyposażeni w oznaki identyfikujące. Również Agenci otrzymają identyfikatory.
14. W czasie gry obowiązuje **bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego**. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu jest automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
15. Zaleca się, by uczestnicy Gry Miejskiej ubrani byli stosownie do aury, w wygodny ubiór nie krępujący ruchów oraz odpowiednie obuwie. Mile widziany sprzęt typu: aparat fotograficzny, kompas itd.
16. W przypadku naruszenia przez gracza lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi karty uczestnika i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
17. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 28.10.2013r.,
18. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze oraz odbiór Karty Startowej uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. Nr133poz.883).
 - opublikowanie na stronie internetowej i w informacjach medialnych przez organizatorów wizerunku uczestnika, oraz imienia i nazwiska uczestnika.
19. Odbierając Kartę Startową, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej regulaminem.

§ 4. Zasady Gry:

- a) Udział może wziąć drużyna zarejestrowana wcześniej u organizatorów.
- b) Każdy uczestnik drużyny zobowiązany jest do zgłoszenia swojego udziału w Grze Miejskiej.
- c) Każda drużyna ma obowiązek potwierdzić swój udział u Organizatora, który będzie znajdował się biblioteka w dniu 28.10.2013 (poniedziałek). Wszelkie zmiany składu drużyn należy zgłaszać Organizatorowi na bieżąco. Zmiany składu drużyn w trakcie rozgrywania Gry są niedozwolone, z wyjątkiem nieprzewidzianych sytuacji (np. wypadek, choroba itd.)
- f) Drużyna składa się z 3 osób. Trasa musi zostać pokonana w całości przez wszystkich członków drużyny. W konkurencjach udział bierze jeden gracz wytypowany przez drużynę do danego zadania.
- g) Każdej drużynie przypisany zostanie numer.
- h) Każda drużyna otrzyma pakiet startowy, w skład którego wchodzi:
 - regulamin,
 - Karta Gry,
 - mapa miasta,
 - pierwsza wskazówka.

- i) W przypadku zgubienia bądź zniszczenia Karty Gry, zaleca się podjęcie duplikatu u Agenta Incognito.
- k) Gra polega na odnalezieniu wszystkich stanowisk rozmieszczonych na terenie Barcina i zaliczeniu każdego z zadań przygotowanych na danym punkcie.
- l) Po ukończeniu kolejnego etapu, drużyna otrzyma wskazówkę lub zagadkę dotyczącą usytuowania następnej części gry.
- L) Elementem Gry Miejskiej mogą być tzw. Agenci, Martwe Punkty, zagadki intelektualne czy wymagające sprawności fizycznej.
- m) Wszelkie spory będą rozstrzygane przez organizatorów. W razie jakichkolwiek problemów poleca się, by drużyny zgłaszały się do Agenta Incognito.

§ 5. Nagrody:

1. Warunkiem otrzymania nagrody jest zaliczenie Gry Miejskiej. Prawa do odbioru nagrody posiada zespół, który zaliczy 90 % zadań .

Postanowienia końcowe:

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej organizatorów.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.

Termin i miejsce gry:

- a) Termin: 28.10.2013 r.
- b) Miejsce: Barcin.

Dyrektor BPMiG w Barcinie
Grażyna Szafraniak