

Regulamin gry terenowej „GRAphic-traffic”

§ 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady gry terenowej “GRAphic-traffic”, której celem jest promocja czytelnictwa i gier planszowych oraz współudział w ogólnopolskich obchodach Dnia Gier Planszowych.
2. Organizatorami gry terenowej są koordynator akcji Projekt Grajmy! oraz Filia Nr 1 Biblioteki Miejskiej im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu (dalej: Biblioteka).
3. Gra, ani też żaden z jej składników, nie jest loterią w rozumieniu ustawy z dnia 19.11.2009 r. o grach hazardowych.

§ 2. Zasady i przebieg gry terenowej “GRAphic-traffic”

1. Gra zostanie przeprowadzona 10 października 2023 r. w godzinach od 17:00 do 18:00 na terenie należącym do Biblioteki oraz Szkoły Podstawowej Nr 21 w Grudziądzu oraz przedszkola “Bajkolandia” za zgodą ich dyrekcji.
2. Wydarzenie przeznaczone jest dla dzieci i rodzin z dziećmi. Uczestnicy startują drużynowo, a w każdym zespole musi znajdować się co najmniej jedno dziecko (0-18 lat) i jeden pełnoletni opiekun. Ewentualne wątpliwości w zakresie prawa do uczestniczenia w grze rozstrzyga organizator.
3. Wzięcie udziału w grze jest dobrowolne oraz oznacza zapoznanie się uczestnika z niniejszym regulaminem i zaakceptowanie jego warunków.
4. Warunkiem udziału w Grze jest posiadanie przyborów do pisania oraz Karty Uczestnika, otrzymanej w Bibliotece w momencie rozpoczęcia gry.
5. Zadaniem uczestników będzie odnalezienie kart z grafikami i opisem, które należy uważnie przeczytać i zastosować się do instrukcji. Organizator zobowiązuje się umieścić zadania w taki sposób, by dostęp do nich nie zagrażał w żaden sposób uczestnikom.
6. Aby wziąć udział w grze, należy 10.10.2023 r. w godzinach od 17:00 do 17:15 pobrać w Bibliotece Kartę Uczestnika. Karta musi zostać podpisana nazwą drużyny. Odgadnięte hasła i rozwiązywanie zadań należy uzupełnić w odpowiednich miejscach.
7. Gra odbywa się na terenie otaczającym Bibliotekę. Karty będą rozmieszczone wyłącznie na zewnątrz, w ogólnie dostępnych miejscach wokół budynku. Plan okolicy z orientacyjnymi punktami, w których znajdują się karty będzie dostępny w budynku biblioteki oraz na stronie www.projektgrajmy.blogspot.com przez cały czas trwania zabawy.
8. Na całość gry składa się 10 zadań, rozmieszczonych w 10 miejscach. Kolejność wykonywania zadań jest dowolna. Szybkość nie ma znaczenia, lecz obowiązuje ogólny limit czasu - 1 godzina. Ocenie podlegać będzie prawidłowość odpowiedzi oraz zaangażowanie i kreatywność uczestników.

9. Czytelnie wypełnioną i podpisaną na odwrocie kartę zgłoszenia dokumentującą wykonanie zadań należy dostarczyć organizatorowi bezpośrednio do Biblioteki w nieprzekraczalnym terminie do godziny 18:00 dnia 10.10.2023 roku.
10. Wśród uczestników, którzy ukończą grę zostaną przyznane nagrody - minimum jedna pełnowartościowa rodzinna gra planszowa na każde 5 zespołów. Nagrody pochodzą z zasobów Stowarzyszenia Grajmy! otrzymanych dzięki uprzejmości wydawców gier planszowych. Każda drużyna biorąca udział w zabawie otrzyma drobne gadżety związane z grami planszowymi.
11. Nagrody zostaną przyznane 10.10.2023 roku do godziny 18:30 i przekazane wyłącznie do rąk własnych uczestników. Nie ma możliwości późniejszego odbioru nagród ani ich wymiany na jakikolwiek ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy.
12. Uczestnicy przystępując do gry wyrażają zgodę na wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie oraz przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 Dz. U. nr 133 poz. 883).
13. Uczestnicy gry zobowiązani są do przestrzegania obowiązujących przepisów prawa, a także stosowania się do zaleceń i wskazówek organizatora.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia ciała, wypadki losowe, jak również straty materialne powstałe w czasie brania udziału w grze.
15. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych do celów konkursu, mając jednocześnie prawo wglądu do nich, ich poprawiania i cofnięcia zgody. Podstawowe dane osobowe uczestników zbierane są wyłącznie w celu realizacji konkursu. W przypadku osób niepełnoletnich zgody na udział w konkursie oraz na wykorzystanie wizerunku laureatów wraz z danymi wypełniają rodzice/opiekunowie prawni uczestników.
16. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikacji fotorelacji z wydarzenia oraz fragmentów prac konkursowych z zachowaniem praw autorskich, w celach niekomercyjnych, związanych z popularyzacją gier planszowych.

§ 3. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w Filii Nr 1 Biblioteki Miejskiej im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu (ul. Nauczycielska 19) i na stronie internetowej www.projektgrajmy.blogspot.com.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do organizatora.