

REGULAMIN EUROPEJSKIEJ GRY MIEJSKIEJ

I. Postanowienia ogólne

1. Europejska gra miejska, zwana dalej Grą, odbędzie się 9 maja 2016 roku, podczas Dnia Europy, w godz. 10.00. – 12.00 w centrum Lublina.
2. Za organizację Gry odpowiedzialni są: Punkt Informacji Europejskiej Europe Direct – Lublin oraz Wydział Funduszy Europejskich Urzędu Miasta Lublin zwani dalej Organizatorami.
3. Drużyny, które rozwiążą poprawnie wszystkie zadania i dotrą w wyznaczonym czasie do mety, dostaną nagrody (dla każdego członka drużyny indywidualnie).
4. W Grze biorą udział osoby zwane dalej Graczami.
5. Zasady Gry opisane są w poniższym dokumencie, zwanym dalej Regulaminem.
6. Jedno lub więcej z zadań wykonywanych przez uczestników może wymagać od nich użycia aparatu fotograficznego (zdjęcie będzie można zrobić także telefonem komórkowym).

II. Gracze

1. Graczami mogą być uczniowie szkół z województwa lubelskiego pod opieką nauczyciela lub innego pełnoletniego opiekuna.
2. Udział w Grze biorą Gracze zgłoszeni w drużynach złożonych z 5 uczniów i 1 nauczyciela lub opiekuna. Każda szkoła może zgłosić tylko jedną drużynę.
3. Przystąpienie do Gry odbywa się w momencie zarejestrowania uczestników na starcie oraz po odebraniu od Organizatorów materiałów przygotowanych do Gry. Gracz, przystępując do Gry, zgadza się na warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie i zobowiązuje się do ich przestrzegania.
4. Gracz wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych i udostępnia je w celu przeprowadzenia Gry.
5. Gracz wyraża zgodę na udostępnienie wizerunku w materiałach filmowych i fotograficznych wytworzonych podczas Gry.
6. Gracz w trakcie Gry ma obowiązek postępować zgodnie z Zasadami Gry oraz Regulaminem Gry pod groźbą wykluczenia.

III. Rejestracja w Grze

1. Rejestracja drużyn w Grze odbywa się poprzez przesłanie formularza zgłoszeniowego (zeskanowanego) e-mailem na adres: g.chrobak@eds-fundacja.pl. Udział w Grze zostaje ostatecznie potwierdzony poprzez rejestrację osobistą 9 maja 2016 r. przed rozpoczęciem Gry o godz. 10.15.
3. O zakwalifikowaniu do Gry decyduje kolejność zgłoszeń. Termin nadsyłania zgłoszeń upływa 5 maja 2016 r. o godzinie 13.00.
4. Rejestracja Gracza jest niezbędnym warunkiem udziału w Grze.

5. Zarejestrowani Gracze muszą stawić się w punkcie startu Gry najpóźniej o godzinie 9.45. Punkt startu znajduje się w namiocie przed Ratuszem przy Placu Łokietka w Lublinie. Po zarejestrowaniu wszystkich uczestników na starcie drużyny rozlosują trasę, którą będą pokonywały podczas Gry.
6. Niezgłoszenie się na start Gry jest traktowane równoważnie z rezygnacją z udziału w Grze.
7. Instrukcja dotycząca zadań realizowanych podczas Gry będzie przekazana w języku polskim

IV. Zasady Gry

1. Gracze są zobowiązani do znajomości Regulaminu Gry.
2. Na potrzeby Gry Organizator wyznaczy 3 różne trasy. Wszystkie trasy mają metę w tym samym miejscu. Wszystkie drużyny zaczynają pokonywać trasę w tym samym momencie.
3. Każda drużyna na starcie otrzymuje Kartę Gry zawierającą zadania do wykonania, na której w wyznaczonych miejscach wpisuje odpowiedzi. Drużyny otrzymują także mapkę.
4. W Grze może wziąć udział maksymalnie 60 osób (50 uczestników + 10 nauczycieli/opiekunów). Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany liczby Graczy podczas trwania Gry.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po terenie Gry można poruszać się wyłącznie pieszo.
7. W trakcie Gry Gracze nie mogą rozdzielać się w ramach swoich drużyn.
8. Kolejność wykonywania zadań jest ściśle określona dla każdej drużyny – należy wykonywać zadania w kolejności podanej na Karcie Gry.

V. Nagrody

1. Za ukończenie Gry przewidziane są nagrody rzeczowe.
2. Aby otrzymać nagrodę, należy poprawnie odpowiedzieć na wszystkie pytania oraz dojść na metę najpóźniej do godz. 12.00.
3. Nagrody zostaną wręczone po dojściu na metę i sprawdzeniu poprawności uzyskanych odpowiedzi oraz zrealizowanych zadań.

VI. Organizatorzy

1. Organizatorzy zobowiązują się do podjęcia wszelkich możliwych kroków w celu przygotowania Gry w sposób zgodny z Regulaminem.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Graczy podczas trwania Gry.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody poniesione przez Graczy podczas trwania Gry.

VII. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin obowiązuje na czas trwania Gry.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Gry.

3. Pracownicy, współpracownicy oraz członkowie rodzin Organizatora nie mogą brać udziału w Grze.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo odwołania Gry w przypadku niesprzyjających warunków atmosferycznych.