

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Zakręcona niedziela z pomarańczowym ślimakiem”

§ 1. Cele i założenia

1. Gra miejska jest imprezą promującą ideę Cittaslow oraz miasto Barczewo jako miejsce przyjazne dzieciom, młodzieży i osobom dorosłym, zachęcające do aktywnego spędzania czasu wolnego.

§ 2. Organizator

1. Organizatorem gry miejskiej (zwanej w dalszej części regulaminu Grą) jest Centrum Kulturalno-Biblioteczne w Barczewie (zwane w dalszej części regulaminu Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie Barczewa oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 3. Termin i miejsce

1. Gra rozpocznie się **28.09 2025 r., o godz. 12.00** i odbędzie na terenie Barczewa.
2. Szczegółowa trasa z rozmieszczeniem Punktów Kontrolnych zostanie podana uczestnikom przed rozpoczęciem Gry.

§ 4. Zasady uczestnictwa

1. W Grze może wziąć udział każda osoba, dzieci do ukończenia 9 roku życia muszą znajdować się pod opieką rodzica lub dorosłego opiekuna.
2. Osoby poniżej 18 lat muszą dostarczyć zgłoszenie uczestnictwa podpisane przez rodzica/opiekuna prawnego.
3. Gra trwa zgodnie z opisem i instrukcjami rozdanyymi uczestnikom przed jej rozpoczęciem.
4. W Grze może wziąć udział maksymalnie 10 zespołów. Decydująca jest kolejność zgłoszeń. Zespół może liczyć maksymalnie 6 osób.
5. W każdej drużynie musi znajdować się przynajmniej jedna pełnoletnia osoba ponosząca odpowiedzialność za niepełnoletnich członków zespołu.
6. Zgłoszeń można dokonywać w dniach **22-25.09.2025r.** drogą elektroniczną **mbpbarcz@wbp.olsztyn.pl** (skan) lub osobiście w siedzibie Organizatora w **Bibliotece w Centrum Kulturalno-Bibliotecznym w Barczewie**, ul. Słowackiego 5 poprzez złożenie wypełnionej **Karty Zespołu wraz z kompletem indywidualnych Kart Zgłoszeń** wszystkich członków danego zespołu.
7. **Zgłoszenia niekompletne lub wpływające po podanym terminie nie będą uwzględniane!**
8. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie przypisanych do nich zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują naklejkę, którą należy wkleić w określone miejsce na karcie kontrolnej.
9. **Uczestnicy Gry poruszają się pieszo**, z wyjątkiem osób, które ze względu na wiek, stan zdrowia lub niepełnosprawność nie mają możliwości poruszać się samodzielnie. Małe dzieci do ukończenia 5 roku życia mogą być przewożone w wózkach dziecięcych, korzystać z rowerków, hulajnóg itp., osoby starsze, chore lub niepełnosprawne mogą korzystać z wózków inwalidzkich.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za poniesione straty i wypadki podczas Gry.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające, w tym chwilowy lub stały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.
12. Udział w Grze jest bezpłatny.
13. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego chociaż jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
14. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad uczciwej konkurencji bądź utrudniania Gry innym uczestnikom drużyna może zostać zdyskwalifikowana w dowolnym momencie Gry.
15. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

16. Aby ukończyć Grę trzeba pojawić się we wszystkich Punktach Kontrolnych wyznaczonych na mapie, w wyznaczonym przez Organizatora czasie.
17. Przy głównym wejściu na teren obiektu wszystkie Punkty, oznaczone są tablicą informującą, że na terenie obiektu znajduje się Punkt Kontrolny lub Punkt Końcowy – Meta.
18. Kolejność odwiedzania Punktów Kontrolnych jest dowolna
19. W przypadku jednoczesnej obecności w Punkcie Kontrolnym kilku zespołów o kolejności przystąpienia do wykonywania zadania decyduje kolejność przybycia danego zespołu do Punktu Kontrolnego.
20. W trakcie Gry członkowie poszczególnych zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
21. Punktem Startowym jest Centrum Kulturalno-Biblioteczne w Barczewie, ul. Słowackiego 5.
22. 15 minut przed startem w Punkcie Startowym odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.)

§ 5. Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa jest zgłoszenie zespołu.
2. Zgłoszenia należy dokonać w wyznaczonym przez organizatora terminie, na specjalnym formularzu, który będzie dostępny na stronie internetowej <https://www.ckbbarczewo.pl/> lub w siedzibie organizatora nie później niż do 7 dni roboczych przed odbyciem się Gry.
3. W dniu Gry należy potwierdzić obecność w Punkcie Startowym nie później niż do 15 minut przed jej rozpoczęciem.
4. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry.
 - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w mediach wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia nazwiska uczestnika w celu promowania wydarzenia oraz działalności Organizatora.

§ 6. Zwycięzcy gry i klasyfikacja

1. Ocena poszczególnych drużyn przez opiekunów Punktów Kontrolnych nie podlega negocjacom. Ewentualne skargi prosimy zgłaszać u osoby dyżurującej w Punkcie Końcowym - Mecie lub mailowo na adres: ckb@barczewo.pl, zostaną one rozpatrzone niezwłocznie. Ich rozpatrzenie może wpłynąć na końcową klasyfikację.
2. Podczas potwierdzania obecności w Punkcie Startowym uczestnik musi posiadać przy sobie dokument ze zdjęciem w celu weryfikacji danych osobowych oraz wieku.
3. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Zespoły, które nie ukończą gry w określonym czasie nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
4. Zwycięzcą Gry zostaje zespół, który w najkrótszym czasie odwiedzi wszystkie Punkty Kontrolne i przedłoży w Punkcie Końcowym - Mecie kompletną kartę kontrolną.
5. Zwycięski zespół otrzyma nagrodę niespodziankę.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia, przerwania lub odwołania Gry.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
5. Organizator nie odpowiada za rzeczy zgubione w trakcie imprezy.