



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ pt. "Gra miejska Legnica - z nią zawsze po drodze do Celów"

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. "Gra miejska Legnica - z nią zawsze po drodze do Celów" jest United Nations Association Poland oraz Miasto Legnica.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Legnica oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. "Gra miejska Legnica - z nią zawsze po drodze do Celów" odbywa się 27 września 2020 roku w Legnicy.
2. Celem Gry jest praktyczne przybliżenie jej uczestnikom informacji dotyczących Agendy 2030, a tym samym 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju, wyznaczonymi zadaniami w zakresie poszczególnych Celów oraz działaniami na rzecz zrównoważonego rozwoju, które podejmuje Urząd Miasta Legnica.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.
4. Zadania wymagać będą spostrzegawczości, współdziałania w grupie, umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
7. Podczas Gry każdy zespół musi posiadać telefon wyposażony w aparat oraz internet za pośrednictwem, którego może otrzymywać informacje od Organizatora. Numer tego telefonu Zespół musi podać w zgłoszeniu rejestracyjnym.
8. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
9. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
10. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
11. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
12. Nad prawidłowym przebiegiem Gry czuwa Organizator. Zadania będą oceniać wolontariusze znajdujący się na każdym Punkcie Kontrolnym.

W: www.unapoland.org F: www.facebook.com/una.poland Email: biuro@unapoland.org

Adres korespondencyjny: ul. Kobierzyńska 117a/8 30-382 Kraków, Polska



13. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair-play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

14. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

16. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 3. Uczestnicy Gry i zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego 4 osoby. Uczestnikami Gry mogą być rodziny oraz młodzież bez ograniczeń wiekowych.

2. Zgłoszenia dokonać można poprzez wypełnienie formularza do dnia poprzedzającego Grę poprzez Google Form lub wysyłając formularz lub osobiście w dniu Gry w punkcie startowym.

3. W dniu Gry o godz. 12:00 odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.) w punkcie startowym.

4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

5. 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 (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

6. 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.



§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczony jako „Meta”.
2. Punkty będą jawnie przyznawane na każdej stacji po wykonanym zadaniu. Możliwość uzyskania punktów dodatkowych będzie możliwa za: przejście danej trasy przed lub w wyznaczonym czasie, polubienie profili w mediach społecznościowych oraz udostępnienie zdjęć zrobionych podczas Gry na których oznaczone będą United Nations Association Poland oraz Miasto Legnica, test końcowy, który dodatkowo będzie można rozwiązać pod koniec Gry (w teście nie można uzyskać punktów ujemnych). Organizator przewiduje punkty ujemne, które będą przyznane w przypadku, gdy: przerwania Gry, przekroczenia maksymalnego czasu przewidzianego na trasę tj. 1,5h, poproszenie o dodatkową podpowiedź na Punktach Kontrolnych, zgubienie się, powrót na poprzedni Punkt Kontrolny w celu uzyskania podpowiedzi.
3. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów oraz przejdzie Grę. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów, zwycięzcy zostaną wyłonieni poprzez dogrywkę.
4. Zwycięzcy Gry otrzymają nagrody.

§ 5. Wykorzystanie wizerunku

1. Uczestnik upoważnia Organizatora do wykorzystania jego utrwalonego wizerunku w następujących formach:
 - a. utrwalanie i zwielokrotnienie jakąkolwiek znaną techniką oraz rozpowszechnianie w dowolnej formie,
 - b. wprowadzenia do pamięci komputera i do sieci multimedialnej,
 - d. zwielokrotnianie zapisu utrwalonego wizerunku,
 - e. publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
 - f. zamieszczanie i publikowanie w prasie, na stronach internetowych, plakatach i billboardach,
 - g. emisja w przekazach telewizyjnych i radiowych,
 - h. publikowanie zdjęć uczestnika z udziału w grze miejskiej.
2. Wykorzystanie wizerunku uczestnika możliwe jest dla celów informacyjnych, promocyjnych oraz marketingowych związanych z realizacją celu określonego w §2, realizowaną przez Organizatora działalnością społeczną na rzecz zwiększania świadomości na temat Celów Zrównoważonego Rozwoju oraz celów działalności Organizatora poprzez

W: www.unapoland.org F: www.facebook.com/una.poland Email: biuro@unapoland.org

Adres korespondencyjny: ul. Kobierzyńska 117a/8 30-382 Kraków, Polska



umieszczenie wizerunku na stronach internetowych, blogach i fanpage'ach prowadzonych przez Organizatora.

3. Mając na uwadze bezpłatny i społeczny charakter organizowanej gry miejskiej oraz dobrowolny udział, uczestnik zrzeka się wszelkich roszczeń, w tym również o jakiegokolwiek wynagrodzenie (istniejących i przyszłych) z tytułu udostępnienia i rozpowszechniania jego wizerunku w celach określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 6. 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 lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.