

Regulamin Mobilnej Gry Miejskiej
„Złote Ust(k)a - Znajdźmy Wspólny Język”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Mobilnej Gry Miejskiej zatytułowanej „Złote Ust(k)a – Znajdźmy Wspólny Język”, zwanej w dalszej części niniejszego Regulaminu Grą, jest Biblioteka Miejska im. gen. Mariusza Zaruskiego, ul. Kopernika 22, 76-270 Ustka, zwana dalej Organizatorem.
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego (namiot przed Biblioteką Miejską w Ustce), wyznaczenie trasy i opracowanie 54 zadań związanych ze znajomością kultury języka polskiego, powiadomienie służb miejskich i porządkowych o fakcie realizacji Gry.
3. Autorami Gry są bibliotekarze: Paulina Stolarczuk, Krzysztof Konior i Agnieszka Klimaszewska-Kargul.
4. Gra została umieszczona na platformie ActionTrack, na którą Organizator ma wykupioną licencję.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się 22 września 2018 roku w Ustce (województwo pomorskie), w godzinach 11:00-15:00.
2. Każda z drużyn wyposażona musi być w telefon z dostępem do Internetu, aktywnym GPS i aparatem fotograficznym oraz zainstalowaną darmową aplikacją ActionTrack.
3. Organizatorzy przed rozpoczęciem Gry wyjaśniają jej zasady.
4. Kontrolerzy Gry (bibliotekarze) „startują” uczestników wg listy startowej, w równych interwałach.
5. Zadaniem zespołów, biorących udział w Grze, jest poruszanie się po wyznaczonej trasie przy pomocy GPS oraz wykonywanie następujących po sobie poleceń wyświetlanych na ekranie telefonu.
6. Celem Gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w możliwie najkrótszym czasie.
7. Ostatecznym terminem zakończenia Gry (bez względu na osiągnięty wynik) jest 22 września 2018 r. o godz. 15.00. Wszystkie drużyny mają obowiązek stawić się do tego czasu w Punkcie Końcowym.
8. Udział w Grze jest bezpłatny.
9. Zespoły poruszają się po trasie Gry pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów oraz jakichkolwiek innych pojazdów (w tym także rolek, deskorolek, wrotek i jeździków).
10. Zespoły mają obowiązek poruszać się wyłącznie po wyznaczonej trasie.
11. 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.
12. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym Zespoły są zobowiązane do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej osobom uczestniczącym w Grze.
 13. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
 14. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną przez cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
 15. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Organizator może także wykluczyć z Gry Zespół, jeżeli w czasie jej przebiegu którykolwiek jego członek spożyje alkohol lub zażyje inny środek odurzający.
 16. 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 wykluczenia Zespołu z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
 17. Organizator - w czasie trwania Gry - nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
 18. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
 19. Uczestnicy mogą w czasie Gry korzystać z telefonów komórkowych, smartfonów, tabletów oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.

§ 3. Uczestnicy Gry i warunki zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu trzyosobowego, a następnie telefoniczne potwierdzenie udziału (Organizator będzie się kontaktował z Zespołami) oraz – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Zespołu w siedzibie Organizatora w dniu 22 września o godzinie 10.45.
2. Rejestracji można dokonać do dnia 20 września 2018 r. włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie formularza zgłoszeniowego:
 - w postaci papierowej, dostępnego na www.biblioteka.ustka.pl lub w siedzibie Organizatora, a następnie dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres biblioteka.ustka.oprac@wp.pl, pocztą tradycyjną lub osobiście do siedziby Organizatora,
 - w postaci elektronicznej, dostępnej na www.biblioteka.ustka.pl.
3. W Grze mogą brać udział osoby dorosłe i młodzież, która ukończyła 11 lat.
4. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba, która ukończyła 14 lat.
5. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym. Zgodę rodzica/opiekuna prawnego można pobrać

ze strony internetowej www.biblioteka.ustka.pl lub osobiście w siedzibie Organizatora.

6. W Grze może brać udział maksymalnie 20 zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w Grze decyduje kolejność wpływu formularza zgłoszeniowego.
7. Przed przystąpieniem do Gry uczestnicy dobierają się w trzyosobowe drużyny (dopuszczalne jest uczestnictwo drużyn dwuosobowych w przypadku zdarzeń losowych).
8. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym udział w Grze.
9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu, czyli 22 września 2018 roku, po godzinie 15:00.
2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów (max. 74) w najkrótszym czasie i dotrze do Punktu Końcowego.

§ 5. Nagrody

1. Każdy członek zwycięskiej drużyny otrzymuje nagrodę.
2. Przewidziane jest nagrodzenie trzech pierwszych drużyn, które zdobędą największą liczbę punktów w najkrótszym czasie.
3. Nagrodami są:
 - za zdobycie 1. miejsca – książka + karta podarunkowa do sklepu Decathlon o wartości 100 zł (dla każdego członka drużyny),
 - za zdobycie 2. miejsca – książka + karta podarunkowa do sklepu Decathlon o wartości 50 zł (dla każdego członka drużyny),
 - za zdobycie 3. miejsca – książka + bilet do kina Delfin w Ustce (dla każdego członka drużyny).
4. Nagrody zostaną wręczone w dniu imprezy.
5. Uczestnik ma 7 dni na odebranie nagrody (licząc od daty zakończenia Gry). W przypadku nieodebrania nagrody Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania jej na inny cel.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora, podjęte w czasie Gry są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
2. W przypadku wystąpienia w czasie gry sytuacji wątpliwych lub sprzecznych, dotyczących jej przebiegu, uczestnicy mogą skontaktować się osobiście lub telefonicznie z Organizatorem Gry. Kontaktowy numer telefonu zostanie podany w chwili rozpoczęcia Gry w Punkcie Startowym.