

## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

### „Zabawa z pszczołami...” w dniu 11 maja 2019 r.

#### § 1. Organizatorzy

1. Organizatorami gry miejskiej „Zabawa z pszczołami..” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej 11 maja 2011 r. w Śmiglu jest Koło Pszczelarzy w Śmiglu oraz Urząd Miejski Śmigla.
2. Fundatorem nagród jest Organizator.
3. W grze mogą brać udział osoby niepełnoletnie wraz z opiekunem lub rodzicem.

#### § 2. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w środę 11 maja 2011 r. w godz. 16.00 – 18.00 na terenie miasta Śmigla w okolicy Śmigielskich Wiatraków podczas „Imienin Wiatraków”.
2. Celem uczestników Gry jest przejście całej trasy, rozwiązanie wszystkich zadań oraz **zebranie rekwizytu zostawionego w jednym z miejsc**. Szczegóły realizacji tych celów zostaną podane uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem.
3. W Grze uczestniczy dowolna ilość zespołów. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja zespołu liczącego 2 lub 3 osoby. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej. Oprócz tego Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór sportowy (zwłaszcza buty) a także (w razie niepogody) o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.
4. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mógł (w razie konieczności) skontaktować się z Organizatorem.
5. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 10 maja 2011 r. włącznie, telefonicznie (tel. Do Urzędu/CK Kultury) lub za pomocą poczty internetowej (pod adresem: [swidzinski24@gmail.com](mailto:swidzinski24@gmail.com))
6. Gra rozpocznie się 11 maja 2011 r. ok godz. 16.30. O dokładnym czasie i miejscu rozpoczęcia Gry uczestnicy zostaną powiadomieni na festynie przed jej rozpoczęciem.
7. Podczas Gry każdy Zespół otrzyma Kartę Drużyny.
8. Gra kończy się 11 maja 2011 r. o godz. 18.00. Po tym terminie Zespoły zobowiązane są niezwłocznie udać się na metę Gry.
9. Podczas Gry Zespoły będą wykonywać zadania, za które będą przyznawane punkty. Każdy Zespół będzie musiał odszukać przedmiot, który dostarczy na metę.
10. Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania mogą się poruszać wyłącznie pieszo. W każdym punkcie kontaktowym liczba uczestników w Zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie. W razie niezgodności Zespół może zostać zdyskwalifikowany.
11. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania Zespołowi Karty i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

12. Gra toczy się wokół terenu Śmigiejskich Wiatraków, parku i okolicy stawów prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności.
13. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na: wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie oraz przetwarzanie przez Organizatorów 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)).

### **§ 3. Wylanie zwycięzców**

1. Wygrywa Zespół, który osiągnie najlepszy czas i dotrze na metę z kompletem rozwiązanych zadań i rekwizytem odebrany na trasie.
2. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydowały zdobyte przez Zespoły punkty. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora.
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 11 maja 2011 r. nie później niż ok godz. 19.00 na mecie Gry.

### **§ 4. Nagrody**

1. Dla Zwycięzców przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych Zespołów zestawy gadżetów ufundowane przez Organizatora.

### **§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu w miejscu organizacji gry.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.

### **Kosztorys**

Koszt materiałów (głównie papierniczych: afisze, plakietki, materiały dla zespołów pokrywa organizator - Koło Pszczelarzy w Śmiglu). Nagrody dla uczestników gry Urząd Miejski Śmigla / Koło Pszczelarzy w Śmiglu).