

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ODBIJ KOSZARY!”
SOBOTA, 21 KWIETNIA 2018 r.
(„REGULAMIN”)

§ 1. Organizator

1. Organizatorem historycznej gry miejskiej „Odbij koszary!” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej w sobotę 21 kwietnia 2018 roku w Krakowie jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie, z siedzibą przy ul. Rajskiej 1 (dalej: „Organizator”).
2. Fundatorem nagród jest Organizator.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikiem Gry mogą być osoby fizyczne, zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie które ukończyły 13. rok życia (dalej „Uczestnicy”). Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest zgoda rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z postanowieniami ust. 3 poniżej.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Zespoły. W skład każdego Zespołu wchodzi od 3 do 5 osób („Zespół”). Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu. Uczestnik biorący udział w Grze nie może posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizatorzy nie zapewniają dla Uczestników Gry opieki medycznej ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizatorzy nie zapewniają opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
3. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze wraz ze zgodą na publikację ich wizerunku przez Organizatora, według wzoru stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i dostarczyć ją przedstawicielowi Organizatora mailowo lub osobiście w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem.
4. Osoby pełnoletnie uczestniczące w Grze muszą wyrazić pisemną zgodę na publikację swojego wizerunku na zasadach określonych w § 7. Regulaminu, i dostarczyć ją przedstawicielowi Organizatora mailowo lub osobiście w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem. Wzór takiej zgody stanowi Załącznik nr 2. Załącznik będzie również dostępny dla Uczestników w miejscu startu Gry.
5. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne. Organizatorzy nie zwracają kosztów podróży.

§ 3. Zgłoszenia udziału w Grze

1. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 30 Zespołów. O zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są od środy 05.04.2018 r. do wtorku 17.04.2018 r. włącznie, mailem na adres: ksiazkairoza@rajska.info.
3. Zgłoszenie Zespołu musi zawierać: nazwę Zespołu, imię i nazwisko każdego członka Zespołu, jego wiek, numer telefonu komórkowego Zespołu oraz kontaktowy adres e-mail jednego z członków Zespołu. Zgłoszenia otrzymane przez Organizatora po upływie terminu dokonywania zgłoszeń nie będą brane pod uwagę.
4. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem otrzyma w ciągu 24 godzin potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie w formie e-mail.
5. Organizator zastrzega możliwość wydłużenia czasu rejestracji oraz zakończenia rekrutacji we wcześniejszym terminie.

6. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:
 - a. potwierdzeniem, że każdy z Uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
 - b. wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883).
7. Organizator zastrzega możliwość wydłużenia czasu rejestracji oraz zakończenia rekrutacji we wcześniejszym terminie.

§ 4. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona z okazji Małopolskich Dni Książki „Książka i Róża”, w sobotę 21 kwietnia 2018 roku w godz. 13.30-17.30 w budynku Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej w Krakowie (ul. Rajska 1).
2. „Odbij koszary!” to przygodowa gra historyczna nawiązująca do wydarzeń z października 1918 roku w Krakowie, poprzedzających odzyskanie przez Polskę niepodległości. Zespoły wcielą się w rolę oddziałów konspiratorów planujących przejąć obiekty wojskowe z rąk armii austro-węgierskiej. Zadaniem Zespołów będzie opanowanie koszar im. Franciszka Józefa przy ul. Rajskiej 1.
3. Najpóźniej na 2 dni przed rozpoczęciem Gry każdy Zespół otrzyma na podany w zgłoszeniu adres e-mail szczegółowe zasady Gry oraz informację o dokładnym miejscu rozpoczęcia i zakończenia Gry. Organizator zaleca dokładne zapoznanie się z tymi informacjami.
4. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma Przepustkę, mapę obszaru Gry, Listę Rozkazów oraz informację o miejscu, od którego rozpocznie Grę. Materiały można odbierać od godz. 13.30 do godz. 14.00.
5. Celem Zespołu jest wykonanie jak największej liczby rozkazów z Listy Rozkazów. Aby wykonać rozkaz, Uczestnicy będą musieli rozwiązać zadania i omijać pułapki przygotowane przez Organizatora. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane Uczestnikom Gry przed ich rozpoczęciem.
6. Zespoły mogą pojedynkować się między sobą. Zasady pojedynków zostaną opisane z zasadach gry, o których mowa w ust. 3 powyżej.
7. Dodatkowo na starcie Gry każdy Zespół otrzyma Kartę Oddziału z zaznaczoną pulą punktów do wykorzystania przez Zespół podczas Gry.
8. Utrata punktu przez Zespół odbywa się poprzez skreślenie punktu na Karcie Oddziału tego Zespołu.
9. Zespół może utracić punkty:
 - a) za błędy popełnione podczas wykonywania zadań i w pułapkach – punkty skreśla przedstawiciel Organizatora obsługujący to zadanie lub pułapkę
 - b) w wyniku przegranego pojedynku z innym Zespołem – punkty skreśla zwycięski Zespół.

W przypadku utraty przez Zespół wszystkich punktów z Karty Oddziału, Zespół musi zakończyć Grę.
10. Zespół otrzyma dodatkowe punkty za każdy poprawnie wykonany rozkaz z Listy Rozkazów. Punkty zostaną przyznane Zespołowi przez Organizatora na mecie Gry.
11. Gra zakończy się 21.04.2018 r. o godz. 16.50. Do godz. 17.00 wszyscy członkowie każdego Zespołu zobowiązani są stawić się na mecie Gry. Niedotrzymanie tego terminu jest równoznaczne z wykluczeniem Zespołu z końcowej klasyfikacji Gry. Oddanie Przepustki na mecie Gry jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Zespół.

12. Członkowie Zespołu muszą poruszać się i wykonywać zadania razem. W punkcie Gry przez rozpoczęciem zadania oraz na wezwanie przedstawicieli Organizatora członkowie Zespołu muszą okazać swoją Przepustkę. Zespół, który nie posiada w danej chwili Przepustki nie może otrzymywać ani wykonywać zadań.
13. O kolejności otrzymywania zadań na punktach Gry decyduje kolejność przybycia Zespołu na ten punkt.
14. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo odebrania członkom Zespołu Przepustki oraz wykluczenia Zespołu i wszystkich jego członków z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

§ 5. Wyłanianie zwycięzców

1. Gra toczy się na punkty. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji Zespołu jest łączna liczba punktów:
 - a) zachowanych (nie skreślonych) na Karcie Oddziału tego Zespołu
 - b) przyznanych Zespołowi na mecie Gry za poprawnie wykonane rozkazy.Im więcej punktów, tym wyższa pozycja Zespołu.
2. Dodatkowym kryterium końcowej klasyfikacji Zespołów jest czas ukończenia Gry przez Zespół. Za czas ukończenia Gry uznaje się oddanie przez członków Zespołu Kart Gracza na mecie Gry.
3. Wygrywa Zespół, który pierwszy zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów, a drugie, trzecie i czwarte miejsce zajmują kolejno Zespoły, które odpowiednio jako drugi, trzeci i czwarty Zespół zakończą daną Grę z największą łączną liczbą punktów.
4. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi podczas finału Gry 21.04.2018 r. o godz. 17.20 w siedzibie Organizatora.

§ 6. Nagrody

1. Zespoły, które zajmą miejsca od 1. do 4. otrzymają nagrody rzeczowe w postaci gier planszowych.
2. Warunkiem odbioru nagród jest zgłoszenie się Zespołu na finał Gry. W przypadku nie zgłoszenia się po odbiór nagrody, prawo do nagrody wygasa.
3. Nagrody mogą być wydane wyłącznie w postaci określonej niniejszym Regulaminem. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.
4. Regulamin nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane. Takie nagrody przepadają.
5. Wartość każdej z nagród, o których mowa w ust. 1 powyżej, nie przekracza 760 złotych brutto. Zatem Uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.

§ 7. Prawa autorskie

1. Przebieg Gry będzie utrwalony w formie zapisu fotograficznego. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na nieodpłatne utrwalenie swojego wizerunku, a także na jego rozpowszechnianie bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, w szczególności poprzez umieszczenie fotografii w serwisach internetowych prowadzonych przez Organizatora, w innych elektronicznych środkach przekazu, a także w publikacjach i serwisach osób trzecich z zastrzeżeniem, że przedmiotowe fotografie mogą jedynie ilustrować informacje o realizacji Gry.

2. Organizator zapewnia, że wizerunki uczestników Gry nie będą wykorzystywane przez niego w celach zarobkowych, a Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że z tytułu ich użycia nie przysługują im jakiegokolwiek roszczenia, w szczególności prawo do wynagrodzenia.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej www.rajska.info. W razie różnic w treści regulaminów wskazanych w zdaniu poprzednim, decyduje treść Regulaminu złożonego w siedzibie.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przerwania Gry bez podania przyczyny.
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z ust. 1 powyżej. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej www.rajska.info
5. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Każdy z Uczestników ma prawo wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania.
6. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane wyłącznie w celu organizowania, przeprowadzenia i promowania Gry oraz wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.