

**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „DEMOLKA NA DOBRANOC”**  
**SOBOTA, 9 CZERWCA 2018 r.**  
**(„REGULAMIN”)**

**§ 1. Organizator**

1. Organizatorem rodzinnej gry miejskiej „deMOLka na dobranoc” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej w sobotę 9 czerwca 2018 roku w Krakowie jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie, z siedzibą przy ul. Rajskiej 1 (dalej: „Organizator”).
2. Wydarzenie organizowane jest w ramach projektu Fantastyczny Kraków. Literatura w mieście i miasto w literaturze finansowanego z budżetu Województwa Małopolskiego w ramach II edycji Budżetu Obywatelskiego, którego organizatorem jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie a jego Partnerem Biblioteka Kraków.
3. Fundatorem nagród jest Organizator.

**§ 2. Uczestnicy**

1. Ze względu na tematykę i poziom trudności, Gra adresowana jest przede wszystkim do dzieci w wieku 6-13 lat.
2. Uczestnikiem Gry mogą być osoby fizyczne, zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie które ukończyły 5. rok życia (dalej „Uczestnicy”). Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest zgoda rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z postanowieniami ust. 3 poniżej.
3. 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. **W każdym Zespole MUSI znaleźć się przynajmniej jeden uczestnik w wieku 6-13 lat.** 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.
4. **Osoby niepełnoletnie** uczestniczące w Grze, które **ukończyły 13 lat**, 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.
5. **Osoby niepełnoletnie** uczestniczące w Grze, które **nie ukończyły 13 lat**, muszą brać udział w Grze pod opieką osoby pełnoletniej, nieograniczonej w zdolności do czynności prawnych, oraz 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.
6. **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.
7. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne. Organizatorzy nie zwracają kosztów podróży.

### **§ 3. Zgłoszenia udziału w Grze**

1. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 60 Zespołów. O zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są od piątku 18.05.2018 r. do wtorku 05.06.2018 r. włącznie, mailem na adres: gramiejska@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).

### **§ 4. Zasady Gry**

1. Gra zostanie przeprowadzona, w sobotę 9 czerwca 2018 roku w godz. 18.30-22.15 w budynku Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej w Krakowie (ul. Rajska 1).
2. „deMOLka na dobranoc” to rodzinna literacka gra miejska, oparta na przerośnięciach, kreatywnych zabawach słownych i ucząca dzieci budowania opowieści. Zespoły wcielą się w rolę entoMOLogów, których zadaniem będzie walka z molami książkowymi. Celem Zespołu jest odnalezienie kartek z książek zjedzonych przez mole (dalej „Kartki”) i zbudowanie z nich własnej opowieści.
3. Najpóźniej na 3 dni przed rozpoczęciem Gry każdy Zespół otrzyma na podany w zgłoszeniu adres e-mail szczegółowe zasady Gry oraz informację o miejscu rozpoczęcia i zakończenia Gry. Organizator zaleca dokładne zapoznanie się z tymi informacjami.
4. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma Książeczkę, w której będzie umieszczal Kartki zgromadzone podczas gry, pulę punktów – MOLekuł - do wykorzystania podczas Gry, oraz mapę obszaru Gry. Materiały można będzie odbierać od godz. 18.00 do godz. 18.30.
5. Aby zdobyć Kartki, Uczestnicy będą musieli rozwiązać zadania i omijać pułapki przygotowane przez Organizatora. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane Uczestnikom Gry przed ich rozpoczęciem.
6. Zespół może utracić punkty – MOLekuły za błędy popełnione podczas wykonywania zadań i wyniku wpadnięcia w pułapkę. W przypadku utraty przez Zespół wszystkich punktów, Zespół musi zakończyć Grę.
7. Zespół otrzyma dodatkowe punkty za każdą zdobytą Kartkę oraz za ułożoną z Kartek opowieść. Punkty zostaną przyznane Zespołowi przez Organizatora na mecie Gry.
8. Gra zakończy się 9 czerwca 2018 roku o godz. 21.45. Do godz. 21.50 wszyscy członkowie każdego Zespołu zobowiązani są stawić się na mecie Gry. Niedotrzymanie tego terminu jest równoznaczne z wykluczeniem Zespołu z końcowej klasyfikacji Gry.

Oddanie Książeczki na mecie Gry jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Zespół.

9. 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 Książeczkę. Zespół, który nie posiada w danej chwili Książeczki nie może otrzymywać ani wykonywać zadań.
10. O kolejności otrzymywania zadań na punktach Gry decyduje kolejność przybycia Zespołu na ten punkt.
11. 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 Książeczki 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) MOLEkuł zachowanych przez Zespół z puli otrzymanej na starcie Gry,
  - b) przyznanych Zespołowi na mecie Gry za zdobyte Kartki,
  - c) przyznanych Zespołowi na mecie Gry za opowieść ułożoną z Kartek.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 9 czerwca 2018 r. o godz. 22.15 w siedzibie Organizatora.

### **§ 6. Nagrody**

1. Zespoły, które zajmą miejsca od 1. do 4. otrzymają nagrody rzeczowe w postaci gier planszowych i książek.
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 działalności Biblioteki

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](http://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](http://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.