

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ  
„W POGONI ZA PRZESZŁOŚCIĄ”

I. Organizator.

1. Organizatorem gry miejskiej (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie miasta Katowice, dnia 09-11-2019 r., jest Fundacja ACONSS z siedzibą w Katowicach 40-061, ul. Andrzeja 11/5A.
2. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora.

II. Uczestnicy.

1. Uczestnicy startują w Grze pojedynczo, jako osoby fizyczne.
2. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
3. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
4. Uczestnicy Gry poruszają się na rolkach lub wrotkach, w zależności od indywidualnych preferencji.
5. Organizator nie zapewnia dla Uczestników Gry opieki medycznej, ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. Organizator nie zapewnia opieki dla osób niepełnoletnich towarzyszącym uczestnikom w Grze.
7. Samodzielnymi uczestnikami gry mogą być wyłącznie osoby powyżej 18-go roku życia.
8. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
9. Uczestnicy Gry zobowiązani są poruszać się w sposób nie zagrażający innym uczestnikom.
10. Osoby poruszające się w trakcie Gry, w tym na rolkach i wrotkach, zobowiązane są do stosowania się do przepisów ruchu drogowego. Za wykroczenia uczestników w tym zakresie Organizator nie ponosi odpowiedzialności.

III. Zasady Gry.

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest:
  - 1) Prawidłowe zgłoszenie chętnej osoby. Zasady zgłoszenia omówiono w pkt. IV Regulaminu Gry.
  - 2) Przybycie w oznaczonym terminie po czasie (przybycie na miejsce po 10:45 wg czasu Organizatora), będzie traktowane jako rezygnacja z uczestnictwa w Grze.

- 3) Przyjazd lub założenie na miejscu sprawnej pary rolek lub wrotek oraz posiadanie na głowie dopasowanego kasku ochronnego (zalecane jest wyposażać się w dodatkowe ochraniacze) i swój smartfon oraz plecak mieszczący sprzęt Uczestnika z obuwem zamiennym (w przypadku zmiany trybu pokonania trasy Gry piechotą).
  - 4) Sprawne poruszanie się na rolkach lub wrotkach wraz z wykazaną umiejętnością hamowania na nich, co będzie należeć do oceny Organizatora.
2. Gra rozpoczyna się 09.11.2019 r. o godzinie 11:00 przy pomniku Powstańców Śląskich w Katowicach (Al. Korfantego) i potrwa do godziny ok. 16:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce pomiędzy godziną 10:00 a 10:45 w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru pakietu startowego. Zakończenie gry odbędzie się w lokalizacji, którą Uczestnicy poznają od organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem gry, gdzie najpóźniej około godziny 15:15 - 16:00 zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody dla zwycięzców zabawy.
- a) część przedstartowa rozpoczyna się 09.11.2019 r. o godzinie 11:00 przy pomniku Powstańców Śląskich w Katowicach (Al. Korfantego) i potrwa do godziny 11:20. Uczestnicy będą rozwiązywać w tym czasie testy wiedzy o miejscach historycznych Katowic. Po upływie tego czasu, przekażą wypełnione testy Organizatorowi. Nie przekazanie testu będzie traktowane jako wypełnienie błędne. Za każdą poprawną odpowiedź, uczestnik Gry otrzyma jeden punkt. Przy podsumowaniu wyników na mecie, biorąc najkrótszy czas przebycia wyznaczonej trasy, będzie brana pod uwagę suma uzyskanych punktów z dwóch testów.
  - b) część terenowa gry zaczyna się w tym samym co wyżej dniu o godzinie 11:30 w miejscu rozwiązania testu wiedzy. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie gry w dowolny sposób z wyłączeniem transportu samochodowego i komunikacji miejskiej oraz roweru oraz innego środka transportu indywidualnego (np. hulajnoga, skuter).
  - c) udział w grze jest związany z wysiłkiem fizycznym i umysłowym.
  - d) celem Gry jest wykonanie w określonym czasie jak największej liczby zadań

(do zwycięstwa będzie wymagane zaliczenie wszystkich lub, jeśli nikt tego nie dokona, jak największej liczby zadań zawartych na Karcie Gry). Zadania będą realizowane w punktach na obszarze wcześniej wskazanym przez Organizatora.

- e) Na starcie Gry Uczestnik otrzyma Kopertę Gry zawierającą mapę obszaru, na którym odbywa się Gra. Ponadto w Kopercie Gry znajdą się wskazówki i zagadki do wykonania. Poprawnie uzupełniona Koperta Gry jest podstawą do określenia pozycji Uczestnika w Rankingu.
- f) Uczestnik musi poruszać się po terenie Gry indywidualnie oraz powinien indywidualnie wykonywać zadania. Jeśli Organizatorzy lub osoby przez nie upoważnione stwierdzą, że dana osoba dotarła do punktu zadaniowego i wymienia się wskazówkami dotyczącymi realizacji zadania z innymi uczestnikami Gry, zostanie zdyskwalifikowana.
- g) Spóźnienie się na rozpoczęcie Gry lub na jej zakończenie (przybycie na miejsce po godzinie 15:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Uczestnika.
- h) W przypadku naruszenia przez Uczestnika niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo zdyskwalifikować daną osobę. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
- i) W przypadku gdy uczestnik Gry z różnych powodów chce wcześniej zakończyć swój przejazd, zjeżdża z trasy i zgłasza się do jednego z trzech Punktów Informacyjnych wytyczonych/ustawionych na trasie przejazdu lub zgłasza się do Organizatora na Mecie w celu zdania sprzętu, który otrzymał na Starcie.
- j) Zabrania się uczestnikom Gry posiadania przy sobie w trakcie przejazdu przedmiotów i materiałów niebezpiecznych, zagrażających innym uczestnikom.
- k) Uczestnicy którzy są pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie mają prawa uczestniczyć w Grze Ulicznej.
- l) Zabrania się spożywania i sprzedaży alkoholu oraz innych środków

odurzających.

- m) Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania uczestnika będącego pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
- n) w przypadku drastycznych sytuacji Organizator ma prawo wezwać do pomocy organa porządkowe tj. Straż Miejską lub Policję.
- o) podczas imprezy zabrania się wszelkiej reklamy firm oraz produktów bez zgody organizatora.
- p) uczestnicy zobowiązani są do wykonywania poleceń służb porządkowych organizatora.
- q) Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania imprezy lub wprowadzenie zmian w zasadach przeprowadzenia Gry ulicznej, jeżeli takie posunięcie uzna za stosowne lub gdy zaistnieją okoliczności wymuszające takie działanie.
- r) Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione przez uczestników Gry Miejskiej na miejscu Startu lub na Mecie.
- s) kwestie sporne nie określone w Regulaminie rozstrzyga Organizator Imprezy.

IV. Zgłoszenie udziału w Grze następuje do 07.11 do 23:59 poprzez rejestrację osoby na stronie:

**[https://b4sportonline.pl/W\\_POGONI\\_ZA\\_PRZESZ\\_O\\_CI\\_](https://b4sportonline.pl/W_POGONI_ZA_PRZESZ_O_CI_)**

A. Prawidłowe zgłoszenie formalne zawiera: imię i nazwisko, zgodę na przetwarzanie danych osobowych, zgodę na nieodpłatne udostępnienie swojego wizerunku, w związku z sporządzeniem relacji fotograficznej z Gry oraz informację o zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu.

1. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

- a) Bezwarunkową akceptacją, 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 ich danych osobowych zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 r. w sprawie

ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. Urz. UE L 119, s. 1;

c) Wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatora oraz jego mediach społecznościowych wizerunku Uczestnika, oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.

B. Warunkiem aktywnego uczestnictwa zarejestrowanej wcześniej osoby jest także osobiste stawienie się w oznaczonym miejscu i czasie, za okazaniem ważnego dokumentu ze zdjęciem (preferowany dowód osobisty), ze sprawnym sprzętem i czynną umiejętnością jazdy na posiadanych rolkach lub wrotkach – opisanych w zasadach Gry rozdz. III Regulaminu oraz rozumieniem komunikatów słownych oraz pisemnych.

2. Uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy Organizatora.

#### V. Wyłanianie zwycięzców.

1. Grę wygrywa osoba, która przybiegła w swej kategorii („rolki” i osobno „wrotki”), najszybciej na metę, zaliczyła wszystkie punkty zadaniowe oznaczone na mapie (zdobywając stosowne potwierdzenie zdjęciem na smartfonie) i zdobyła największą łączną liczbę punktów (za zadania w punktach zadaniowych oraz za pytania testowe o historii Katowic: na starcie i mecie). Warunkiem uznania dotarcia do wyznaczonego Grą punktu, jest przedstawienie na swoim smartfonie wyraźnego zdjęcia swego wizerunku, jako Uczestnika ,na tle widocznego obiektu w tym miejscu („selfie” ).

2. Jeśli żadna z osób nie zaliczy wszystkich punktów zadaniowych, brane będą pod uwagę te osoby, które zaliczyły ich najwięcej, a w następnej kolejności te, które mają największą liczbę punktów. Jeśli i w takim przypadku dojdzie do remisu, decydować będzie kolejność składania Kart Gry na mecie.

3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi do godziny po zakończeniu Gry w miejscu wskazanym przez Organizatorów bezpośrednio

przed rozpoczęciem Gry.

## VI. Nagrody.

1. Nagrody w Grze są przyznawane dwóch w pulach: rolkowych i wrotkowych - odpowiednio za zajęcie 1 miejsca, 2 miejsca lub 3 miejsca - pule pozostają bez zmian oraz jedno wyróżnienie za największą ilość zdobytych punktów w testach.
2. Warunkiem odbioru nagród jest: stawienie się osoby podczas ogłoszenia wyników Gry, okazanie do wglądu dowodu osobistego lub innego ważnego dokumentu określającego wiek Uczestnika i podanie danych osobowych: imienia, nazwiska i dokładnego adresu każdej z osób, oraz jej pisemne potwierdzenie odbioru nagrody.
3. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci rzeczowej. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę.
4. W przypadku nie zgłoszenia się po odbiór nagrody w miejscu i terminie wskazanym przez Organizatora albo w razie niespełnienia warunków określonych w ust. c., prawo do nagrody wygasa.
5. Regulamin nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane. Nagrody, które nie zostały odebrane z uwagi na niespełnienie wymogów określonych w niniejszym Regulaminie, przepadają.
6. Ze względu na wartość nagród Uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.

## VII. Postanowienia końcowe.

1. W przypadku niesprzyjających warunków pogodowych (deszcz, czy oblodzenie) Organizator może wprowadzić zmianę formuły poruszania się z jazdy na rolkach lub wrotkach na piechotę. O takiej zmianie poinformuję Uczestników najpóźniej na 15 minut przed startem. Od tego momentu wszyscy Uczestnicy pokonują trasę Gry pieszo. Niezastosowanie się do tego komunikatu przez Uczestnika oznaczać będzie nie branie jego miejsca na

mece pod uwagę przez Organizatora. Zachowuje on jednak prawo do uczestnictwa i wzięcia udziału w rankingu ilości zdobytych punktów z testów.

2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu. W razie zmiany Uczestnicy zostaną stosownie powiadomieni.
5. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane w celu przeprowadzenia Gry, 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.