

INDUSTRIADA

10 CZERWCA 2017



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

DRUKARSKIE KALAMBURY

I. Postanowienia ogólne

1. Gra miejska „DRUKARSKIE KALAMBURY”, zwana dalej Grą, odbędzie się w dniu 10 czerwca 2017 roku w godzinach od 16:00 do 18:00 na terenie miasta Pszczyzna.
2. Gra ma charakter spacerowy ograniczony do terenu starówki pszczyńskiej oraz terenu parku zamkowego.
3. Za organizację Gry odpowiedzialne jest Towarzystwo Miłośników Ziemi Pszczyńskiej (TMZP), Gmina Pszczyzna oraz Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego, zwani dalej Organizatorem.
4. Organizatora reprezentuje 3 osobowe Jury.
5. Organizator przewiduje nagrody o łącznej wartości 600 zł (sześćset złotych) brutto dla 3 kolejnych drużyn, które poprawnie w określonym czasie wypełnią zadania i zdobędą największą ilość punktów.
6. W Grze biorą udział osoby, zwane dalej Graczami.
7. Zasady Gry opisane są wyłącznie w poniższym dokumencie, zwanym dalej Regulaminem. Wszelkie inne informacje mają charakter wyłącznie informacyjny.

II. Gracze

1. Graczem może być osoba fizyczna, która:
 - a) ukończyła 18 lat (dopuszczalne jest zarejestrowanie osoby niepełnoletniej, urodzonej nie później niż w 2002 r., wyłącznie za okazaniem pisemnej zgody prawnych opiekunów takiej osoby).
 - b) zaprosiła do zespołu drugą osobę, która staje się członkiem zespołu (dopuszczalny jest zarówno start zespołu jednoosobowego jak i wieloosobowego),
 - c) zarejestrowała się Grze,
 - d) nie jest pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających.
2. Członek zespołu odgrywa rolę nieformalną i może pomagać w trakcie Gry, ale nie jest uprawniony do odbioru Nagrody Głównej, do czego uprawniony jest tylko Gracz.
3. Przystąpienie do Gry odbywa się w momencie odebrania od Organizatorów Karty Gry. Gracz przystępując do Gry akceptuje warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie

- i bezwzględnie zobowiązuje się do ich przestrzegania.
4. Gracz wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych i udostępnia je w celu przeprowadzenia Gry.
 5. Gracz przystępując do Gry bierze na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry za siebie oraz członka swojego zespołu. Odpowiedzialność obejmuje przede wszystkim szkody wyrządzone przez Gracza i/lub członka zespołu, a także szkody poniesione na Graczu i/lub jego członku zespołu.
 6. Gracz w trakcie Gry ma obowiązek postępować zgodnie z opisem zadań oraz Regulaminem Gry pod groźbą wykluczenia z Gry w przypadku postępowania niezgodnego.
 7. Graczy obowiązują zasady wzajemnego poszanowania i tolerancji.

III. Rejestracja w Grze

1. Rejestracji w Grze dokonuje się poprzez zgłoszenie Gracza:
 - a) na skrzynkę internetową umieszczoną pod adresem: industriada@muzeumprasy.pl, podając dane zgodnie z formatem:

Imię i nazwisko:

Miasto:

Tel. kom.:

e-mail:

Rok urodzenia:

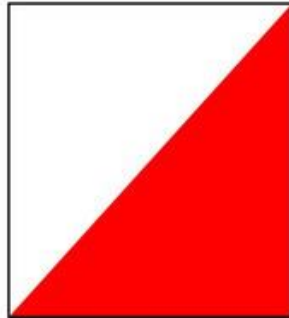
- b) osobistą w dniu Gry w Muzeum Prasy Śląskiej w Pszczynie przy ul. Piastowskiej 26.
2. Zapisy będą przyjmowane:
 - a) w przypadku zgłoszenia internetowego od godz. 0:00 w dniu 1 czerwca 2017r. do godz. 23:59 w dniu 9 czerwca 2017r.
 - b) w godzinach od 12.00 do 15:50 w dniu 10 czerwca 2017 r. lub do wyczerpania łącznego limitu 80 Graczy.
3. Rejestracja Gracza jest niezbędnym warunkiem udziału w Grze.
4. Zarejestrowani Gracze muszą stawić się w punkcie Startu Gry (zwanym Strefą Startu) najpóźniej o określonej godzinie w celu potwierdzenia startu i pobrania materiałów startowych (karta startowa wraz z opisem gry).
5. Strefa Startu znajduje się na ul. Piastowskiej tuż przed budynkiem Muzeum Prasy Śląskiej.
6. Niezgłoszenie się na start Gry w określonym czasie jest traktowane równoważnie z rezygnacją z udziału w Grze.

IV. Zasady Gry

1. Gracze są zobowiązani do znajomości Regulaminu Gry oraz opisu zadań umieszczonego na Karcie Gry.
2. Gracze zobowiązani są do posiadania długopisu lub innego permanentnego pisaka, koniecznego do udzielania odpowiedzi na karcie startowej.
3. Gra odbywać się będzie w dniu 10 czerwca 2017 r. między godziną 16.00, a 18.00 na terenie Pszczyny.
4. Gra polega na dotarciu przez Gracza do miejsc zgodnie z opisem umieszczonym na materiałach startowych dostarczonych przez Organizatora, zidentyfikowaniu ich i

odnalezieniu w terenie, oznaczenie/opisanie ich na karcie startowej, wykonaniu opisanych w materiałach zadań. Opis Gry:

- a) Odszukanie w terenie miejsc (punktów kontrolnych – PK) opisanych w materiałach startowych.
- b) Na podstawie zadań opisowych dotrzeć do wskazanych miejsc (punktów kontrolnych – PK).
- c) W niektórych punktach Gracz napotka na dodatkową obsługę Gry, która potwierdzi w odpowiedni sposób zaliczenie PK.
- d) Potwierdzenie zaliczenia PK dokonuje się w przygotowanych do tego wolnych polach karty startowej zgodnie z oznaczeniem na tzw. lampionie PK.



!!! Prosimy nie ZRYWAĆ Impreza na Orientację !!!

- e) Gracz ma prawo do poprawień pierwotnie potwierzonego miejsca:
 - za dokonanie każdorazowego poprawienia PK otrzymuje się odpowiednią liczbę punktów karnych;
 - po dokonaniu poprawień ocenie podlegają wyłącznie ostatnie potwierdzenia danego PK oraz liczba dokonanych poprawień.

V. Punktacja

1. Zadania należy wykonać zgodnie z opisem umieszczonym na materiałach startowych.
2. Zwycięża Gracz, który za pokonanie trasy uzyska największą liczbę punktów. Przy czym w zadaniu I liczone będą punkty karne, których wartość będzie ujemna. W zadaniu II zaś będzie możliwe uzyskanie punktów dodatnich, których łączna ilość będzie wynikać z podsumowania ilości punktów stanowiących wartość liter z których będą się składać słowa ułożone przez Gracza.
3. Punkty karne uzyskuje się za:
 - a) brak opisu lub zły opis punktu kontrolnego – 10 pkt;
 - b) błędną odpowiedź na pytanie lub jej brak – 10 pkt;
 - c) za każdą zmianę potwierdzenia punktu kontrolnego – 10 pkt;
 - d) za każdą pełną minutę spóźnienia na metę – 10 pkt.
4. Zasady przyznawania punktów dodatnich:
 - a) Punkty dodatnie uzyskuje się za ułożenie i zapisanie na odwrocie karty startowej nie więcej niż pięciu słów oznaczających nazwy maszyn i narzędzi drukarskich, które niegdyś powszechnie występowały w warsztatach drukarskich.
 - b) W przypadku występowania nazw dwuczłonowych punktowane będzie wyłącznie słowo bazowe (rzeczownik).
 - c) Każde utworzone słowo da zdobyć punktową, która będzie sumą wartości punktowych poszczególnych liter tworzących to słowo.
 - d) Każda z odnalezionych czcionek będzie miała swoją wartość punktową, która została określona liczbą. Będzie ona tożsama z numerem pola w którym zostanie odcisnięta

- znaleziona czcionka.
- e) Numer pola w którym zostanie odcisnięta czcionka będzie oznaczona na tzw. lampionie PK.
 - f) Dopuszcza się tworzenie słów z użyciem dodatkowych liter, które nie występują na karcie gry. Wówczas litery te nie będą dodatkowo punktowane, ale całe słowo zawierające odnalezione „czcionki” liter da sumę punktów, które stanowią te litery (zgodnie z opisem gry umieszczonym na materiałach startowych).
5. Gracz, aby mógł być sklasyfikowany, musi:
 - a) potwierdzić co najmniej jeden punkt kontrolny (PK),
 - b) przybyć na metę przed jej zamknięciem o godz. 18:15 w dniu rozgrywania Gry,
 - c) oddać kartę startową w stanie umożliwiającym identyfikację potwierdzeń.
 6. Ogłoszenie wyników Gry, czyli wskazanie Graczy otrzymujących nagrody odbędzie się 10 czerwca 2017 r. o godz. 18:30 w Strefie Startu.
 7. Elementem identyfikującym Gracza jest specjalnie przygotowana w tym celu Karta Startowa.
 8. Osobami uprawnionymi do nanoszenia zmian na Karcie Gry są przypisany Karcie Gracz oraz Organizator.
 9. Informacje na Karcie Gry można nanosić wyłącznie w miejscach do tego wyznaczonych.
 10. Nieoddanie Karty Gry eliminuje Gracza z Gry.
 11. Gracz może posiadać tylko i wyłącznie jedną Kartę Startową podczas całej Gry.
 12. Podczas Gry Gracze otrzymają wszelkie niezbędne informacje do udziału w Grze.
 13. W Grze może wziąć udział nie większa liczba niż 80 Graczy. Jury zastrzega sobie możliwość zmiany liczby Graczy podczas trwania Gry.
 14. Przystąpienie do Gry jest bezpłatne.
 15. Po terenie Gry można poruszać się wyłącznie pieszo.
 16. W trakcie Gry Gracze nie mogą rozdzielać się w ramach swoich dwuosobowych zespołów.
 17. W przypadku dostrzeżenia niezgodności w liczebności zespołów podczas Gry przedstawiciele Organizatora mają prawo wykluczyć Gracza z Gry bez prawa odwołania.
 18. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i Gracze są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
 19. Kolejność zaliczania punktów Gry jest dowolna.
 20. Pomocnym w wykonywaniu zadań będzie kompas, który powinien znaleźć się na wyposażeniu Gracza.
 21. Po zakończeniu Gry w Strefie Startu zostaną wywieszane poprawne odpowiedzi do zadań.

VI. Nagrody

1. Nagrodę stanowią gry i przedmioty przeznaczone do zabawy o łącznej wartości 600 zł (sześćset złotych) brutto.
2. Nagroda zostaną przyznane trzem wytypowanym Graczom, którzy poprawnie wypełnią zadania.
3. Zwycięzcy wytypowani będą przez Jury, na podstawie wyników zapisanych w oddanych kartach startowych.
4. Do otrzymania nagród uprawnieni są Gracze, którzy w wyznaczonym czasie zakończyli Grę i uzyskali największą ilość punktów.

5. Nagrody mogą być przyznane wyłącznie Graczom, którzy wykonali zadania i oddali karty startowe w określonym czasie.
6. W sytuacji, w której ilość Graczy z największą ilością zdobytych punktów będzie przekraczała ilość nagród zwycięzcy zostaną wyłonieni spośród nich drogą losowania.
7. Nagrody zostaną przekazane przez Jury zwycięskim Graczom po ukończeniu Gry.
8. Nagrodzeni Gracze zobowiązani są do pisemnego potwierdzenia odebrania nagrody.
9. Ilość nagrodzonych Graczy może zostać zwiększona w przypadku, kiedy Jury stwierdzi, że wyniki pozostałych zespołów nie odbiegały znacząco od trzech zwycięskich Graczy.
10. Ewentualne nagrody dodatkowe ufundowane przez Sponsorów przyznawane będą na podstawie osobnych ustaleń Organizatorów ze Sponsorami.

VII. Jury

1. Jury składa się z 3 osób, które zostaną wskazane przez Organizatora, a jego skład zostanie upubliczniony w dniu Gry.
2. Zadaniem Jury jest rozstrzygnięcie wszelkich kwestii związanych z przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu Gry.
3. Opinia Jury jest nieodwozalna i nie podlega weryfikacji.
4. Jury ma prawo wyeliminować Gracza z Gry bez podania przyczyny.
5. Jury ma prawo przerwać Grę w dowolnym momencie po podaniu uzasadnienia.
6. Jury podejmuje decyzje zwykłą większością głosów.
7. Jury może podejmować decyzje wyłącznie w obecności wszystkich członków.
8. Ostateczna interpretacja Regulaminu Gry należy do Jury.

VIII. Organizator

1. Organizator zobowiązuje się do przeprowadzenia wszelkich możliwych kroków w celu przygotowania Gry w sposób zgodny z Regulaminem.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Graczy podczas trwania Gry.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody poniesione przez Graczy podczas trwania Gry.
4. Organizator nie jest stroną między Graczami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone przez Grę.

IX. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin obowiązuje na czas trwania Gry.
2. Aktualny Regulamin znajduje się na stronach internetowych Organizatora www.tmpzp.pl oraz www.muzeumprasy.pl.
3. Gra ma charakter Konkursu, który nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (Dz.U. z 2004, Nr. 4, poz 27 z późniejszymi zmianami).
4. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację konkursu.
5. Gracz przystępując do Gry wyraża zgodę Organizatorowi na nieodpłatne utrwalenie w formie fotograficznej i rozpowszechnianie jego wizerunku zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz.U. z 2006 r. Nr 90 poz. 631 ze zm.) poprzez umieszczanie fotografii na stronach internetowych Organizatora, przy czym rozpowszechnianie, o którym mowa powyżej nastąpi wyłącznie dla celów

- promocji działań podejmowanych przez Organizatora.
6. Wszelkie zmiany Regulamin będą upublicznione na wskazanych powyżej stronach internetowych.

(pb / MMXVII)