

REGULAMIN GRY „SKARBY ŚRÓDMIEŚCIA”

12 WRZEŚNIA 2016 r.

I. POSTAWNIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Gry „Skarby Śródmieścia” (zwanej dalej „Grą”) jest Katolickie Stowarzyszenie Pomocy Osobom Potrzebującym „AGAPE” (zwane dalej „Organizatorem”).
2. Gra „Skarby Śródmieścia” jest częścią projektu „Kreatywny plac zabaw w Śródmieściu”, który jest współfinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Dom Kultury + Inicjatywy lokalne 2016.
3. Gra jest połączeniem zasad geocachingu, gry terenowej oraz zagadek i konkursów wiedzy.
4. Gra będzie odbywać się na terenie Śródmieścia Miasta Lublin (ul. Zamojska-Bernardyńska-Lubartowska-Żmigród i okolice) od 12 września do 28 października 2016 roku i będą brać w niej udział Zespoły-Uczestnicy.
5. Konkurs przeprowadzany jest również za pośrednictwem Funpage`a Organizatora i zgodny jest z regulaminem serwisu.
6. Serwis Facebook w pełni zwolniony jest z odpowiedzialności. Wszelkie wątpliwości, pytania i zastrzeżenia uczestnicy konkursu lub osoby zainteresowane powinny zgłaszać bezpośrednio do Organizatora. Najpóźniej w terminie 2 dni od zakończenia konkursu.
7. Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany ani przeprowadzany przez serwis Facebook ani z nim związany.

II. CEL GRY

Głównym celem konkursu jest przybliżenie ciekawostek i historii tej części Lublina Uczestnikom oraz zachęcenia ich do wspólnej aktywności.

Cele szczegółowe konkursu to:

- przybliżenie historii i tradycji związanych ze Śródmieściem
- zachęcanie do samodzielnego poszukiwania i poznawania ciekawostek o swoim mieście
- zdrowa rywalizacja i współzawodnictwo
- wzmocnienie więzi rodzinnych/koleżeńskich
- zwiększenie aktywności wśród Uczestników Gry
- dobra zabawa i polepszenie nastroju wśród Uczestników Gry

III. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Uczestnikiem Gry może być każda osoba (dzieci, młodzież, dorośli, seniorzy) niezależnie od wieku, po przystąpieniu do realizowania pierwszego zadania.
2. Uczestnicy Gry (osoby indywidualne) przystępują do Gry i realizowanych zadań w Zespole.
3. Zespół może liczyć od 2 do 5 osób.
4. Uczestnictwo w Grze ma charakter otwarty i następuje w chwili realizowania pierwszego zadania.
5. Gra kończy się w dniu 28 października 2016 roku i do tego czasu można realizować zadania (czas planowany jest przez sam Zespół).

Projekt „Kreatywny plac zabaw w Śródmieściu” jest współfinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Dom Kultury + Inicjatywy lokalne 2016

6. Jeśli Zespół składa się z Uczestników, którzy nie posiadają konta na serwisie Facebook, Zespół może przystąpić do Gry po informacji wysłanej na email: anna.los@agape.lublin.pl. Z tego emaila będzie również dostawał informacje o nowych zadaniach.
7. Na zakończenie Gry (o czym pojawi się również informacja w ostatnim zadaniu) Zespół będzie przekazywał Organizatorowi informacje o Uczestnikach Zespołu (imię, wiek, osiedla/miejscowość zamieszkania oraz telefon i email kontaktowy do Zespołu).
8. Każda osoba niepełnoletnia może przystąpić do udziału w konkursie jedynie za zgodą rodzica/opiekuna prawnego. Przystąpienie do Gry jest jednoznaczne ze zgodą i informacją przekazaną rodzicowi/opiekunowi o uczestnictwie oraz o czasie i miejscu realizowania zadań przez Zespół, w którym osoba niepełnoletnia jest Uczestnikiem.

IV. CZAS TRWANIA I PRZEBIEG GRY

1. Gra ma charakter otwarty i odbywa się od 12 września do 28 października 2016 roku.
2. We wskazanym terminie Zespoły mogą w dowolnym czasie wykonać zadania. Po dniu 28 października 2016 Zespoły nie mogą realizować zadań.
3. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród zwycięskim Zespołom nastąpi 31 października w godz. 8:00-20:00 w siedzibie Organizatora (ul. Bernardyńska 5, Lublin).
4. Każdy Uczestnik może być członkiem wyłącznie jednego Zespołu i z nim realizować zadania. Zespół sam decyduje, ile zadań chce wykonać (przy czym realizacja wszystkich zadań pozwala zdobyć większą ilość punktów).
5. Zespół w chwili przystąpienia do pierwszego zadania stanowi Zespół zamknięty i nie mogą do niego dołączać dodatkowi Uczestnicy.

V. ZASADY PRZEPROWADZENIA GRY

1. Gra odbywa się w sposób ciągły od 12 września do 28 października 2016 roku. W tym czasie w wydarzeniu „Skarby Śródmieścia” na portalu społecznościowym Facebook pojawiać się będą kolejne zagadki do wykonania przez Zespoły.
2. W Grze zaplanowano 15 zagadek, które pojawiają się w Wydarzeniu. Zespoły, których Uczestnicy nie mają konta na portalu Facebook, mogą dostawać informacje o zagadkach na emaila, jaki wskaże Zespół.
3. Zespół sam decyduje, kiedy od momentu pojawienia się/przesłania zagadki będzie ją realizował, o ile zachowany zostanie termin trwania Gry.
4. Zagadka wskazuje miejsce, gdzie ukryta jest puszka/pudełko/wskazówka, gdzie trzeba się pojawić i wykonać zadanie.
5. Zadania mają różną formę i czasami trzeba się do nich odpowiednio przygotować. Jeśli Zespół będzie do wykonania zadania potrzebował dodatkowych przedmiotów lub specjalistycznej wiedzy, zostanie to uwzględnione w zagadce.
6. Za każde zrealizowane zadanie Zespół dostaje 1 punkt. Zespół zbiera również „skarby”, które schowane są razem z puszką/pudełkiem/wskazówką zadania. Za każde wykonane zadanie Zespół zabiera ze sobą 1 „skarb”.
7. Organizator planuje przekazanie dodatkowych punktów dla Zespołów w następujących kategoriach:
 - a) kreatywne rozwiązania
 - b) systematyczne wykonywanie zadań
 - c) prawdziwość przygotowanych informacji
 - d) zachowanie zasad fair-play

Projekt „Kreatywny plac zabaw w Śródmieściu” jest współfinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Dom Kultury + Inicjatywy lokalne 2016

e) dbałość o puszki/pudełka/wskazówki w terenie

f) zaproszenie innych Zespołów do udziału w Grze

Dodatkowe punkty może zdobyć każdy Zespół lub Zespół wyróżniony, jeśli wykazał się jakimś szczególnym pomysłem/zaangażowaniem w danej kategorii.

8. Organizator zastrzega możliwości zmiany regulaminu w związku ze sprawami spornymi lub na prośbę Uczestników Gry.

VI. NAGRODY KONKURSOWE

1. Przyznane zostaną trzy nagrody główne (I, II, III miejsce) dla Zespołów, które okażą się najlepsze podczas Gry i zdobędą najwyższą ilość punktów.

2. W przypadku remisu, Organizator zastrzega sobie prawo do sprawiedliwego podziału zaplanowanych nagród, aby wartość nagród dla Zespołów, które zremisowały była jednakowa.

3. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody rzeczowe (m.in. gry planszowe, karnety do pokoi Escape Room, na basen, kręgle, książki o Lublinie, upominki)

4. Wyniki Gry zostaną opublikowane na stronie Organizatora oraz na wydarzeniu Gry dnia 30 października.

VII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Werdykt komisji jest ostateczny i nieodwoalny.

2. Uczestnicy Gry realizują zadania na własny koszt (dotarcie do zagadek, potrzebne dodatkowe przedmioty, np. długopis, aparat do zdjęć itp.).

3. W razie pytań lub wątpliwości zachęcamy do kontaktowania się z Organizatorem:

- w wydarzeniu „Skarby Śródmieścia” na profilu Facebook

- poprzez profil Organizatora na Facebook`u

- email: anna.los@agape.lublin.pl

- telefon: 695142583 / 815343887

Projekt „Kreatywny plac zabaw w Śródmieściu” jest współfinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Dom Kultury + Inicjatywy lokalne 2016