

## REGULAMIN

### Gry miejskiej „Kolbuszowa w okresie okupacji”

#### I. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

- 1 Organizatorem gry miejskiej jest Regionalne Towarzystwo Kultury im. J. M. Goslara w Kolbuszowej we współpracy z Miejską i Powiatową Biblioteką Publiczną w Kolbuszowej (zwanymi dalej Organizatorami).
- 2 Gra miejska zorganizowana jest w ramach realizacji projektu „Czytanie jest fajne” realizowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego priorytet „Promocja literatury i czytelnictwa 2016”.
- 3 Celem gry jest poznanie historii miasta Kolbuszowa w okresie okupacji niemieckiej podczas II Wojny Światowej.
- 4 Przez organizację gry rozumie się przygotowanie i zaaranżowanie przez Organizatorów zadań oraz zagadek związanych z historycznym tematem gry oraz wykorzystania w tym celu przestrzeni miasta.
- 5 Odpowiedzi na pytania dotyczące Gry miejskiej udziela Janusz Kozłowski, tel. 17 22 70 220 w. 26.
- 6 W grze mogą wziąć udział zgłoszone zespoły liczące maksymalnie 4 osoby, które nie mogą rozdzielać się podczas udziału w grze miejskiej. Zespół powinien wybrać lidera, który będzie ostatecznie decydował o treści udzielonej odpowiedzi oraz wyborze trasy przejścia.
- 7 Zespoły należy zgłosić do dnia 17 września 2016 roku osobiście w Miejskiej i Powiatowej Bibliotece Publicznej w Kolbuszowej lub mailem na adres: [mipbp.kolbuszowa@vp.pl](mailto:mipbp.kolbuszowa@vp.pl). Zgłoszenie powinno zawierać: Imiona i nazwiska wszystkich członków zespołu.
- 8 Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w grze pod opieką osoby dorosłej.
- 9 Udział w grze jest bezpłatny.
- 10 Zwycięzcy Gry otrzymają nagrody.
- 11 Regulamin Gry oraz termin jej rozpoczęcia dostępny jest na stronie współorganizatora: [www.biblioteka.kolbuszowa.pl](http://www.biblioteka.kolbuszowa.pl).
- 12 Z uwagi na plenerowy charakter Gry, każdy z jej uczestników powinien być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym czynny udział w Grze. Organizator nie zapewnia opieki medycznej Graczom na trasie Gry.
- 13 Poprzez udział w grze uczestnicy wyrażają zgodę na:
  - Wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
  - Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna w Kolbuszowej z siedzibą w: ul. Piłsudskiego 7, 36-100 Kolbuszowa.
  - Dane przetwarzane są wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry (ewidencja uczestników i rozliczenie się organizatora z przekazanych nagród). Dane osobowe uczestników nie będą udostępniane żadnym odbiorcom. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści danych oraz ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do

realizacji celu wskazanego powyżej. Przetwarzanie odbywa się zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. Nr 133 poz. 883).

- Publikację przez organizatora wizerunku uczestnika w dokumentacji fotograficznej i filmowej Gry;
  - Opublikowanie na łamach strony internetowej i w formach medialnych przez organizatorów wizerunku uczestnika, oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę lub wyróżnienie.
- 14 Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna w Kolbuszowej, ul. Piłsudskiego 7 jest miejscem rejestracji oraz **STARTU** i **ZAKOŃCZENIA** (POWROTU) Zespołów biorących udział w grze miejskiej.

## II. ZASADY GRY

1. Gra odbędzie się **22 września 2016 r.**, w godz.: 9.00 - 14.00.
2. Każdy Zespół otrzyma Kartę Gry. Odbierając Kartę, uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z Regulaminem Gry. Podczas rejestracji i wydawania kart Gry zostanie na niej wpisany numer grupy, lista uczestników oraz godzina rozpoczęcia gry. Do Karty gry zostanie dołączona mapka z zaznaczonymi punktami.
3. Na każdym punkcie Gry liczba graczy w Zespole będzie porównywana z liczbą graczy podaną na Karcie. W przypadku niezgodności Zespół może zostać przez Organizatorów wykluczony z dalszego udziału w Grze.
4. Gra polega na dotarciu do punktów oznaczonych na mapie, gdzie uczestnicy otrzymają materiały źródłowe. Po zapoznaniu się z tekstem Zespół otrzyma pytanie a odpowiedź wpisze na Karcie Gry w obecności osoby od której otrzymano pytanie..
5. Gra będzie się odbywać w przestrzeni miasta (ulice, budynki).
6. Zadania wymagać będą spostrzegawczości, współdziałania w grupie, umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów.
7. Nad prawidłowym przebiegiem Gry czuwa Organizator. Zadania będzie oceniać jury.
8. Po wykonaniu wszystkich zadań Zespoły wracają na miejsce startu, gdzie zostanie wpisana godzina ich powrotu.
9. Kolejność dotarcia do poszczególnych punktów na mapie wybiera sam Zespół.

## III. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW

1. Zwycięży ten Zespół, który odpowie poprawnie na największą ilość pytań i ukończy Grę w najszybszym czasie.
2. Nagroda główna dla zwycięskiego zespołu zostanie wręczona w dniu odbycia Gry miejskiej po jej zakończeniu w Miejskiej i Powiatowej Bibliotece Publicznej w Kolbuszowej, ul. Piłsudskiego 7.

#### IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W przypadku naruszenia przez Zespół lub któregokolwiek z jego członków postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Zespołom, Organizatorzy mają prawo wykluczyć go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Nowy regulamin obowiązuje od momentu jego zamieszczenia na stronie Organizatorów. Dalsze uczestnictwo w Grze, po zmianie Regulaminu, uznaje się za wyrażenie zgody na dokonaną zmianę Regulaminu.
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 przesunięcia, przedłużenia, przerwania gry z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną o tym poinformowani na stronie internetowej biblioteki: [www.biblioteka.kolbuszowa.pl](http://www.biblioteka.kolbuszowa.pl)