

Regulamin Gry Miejskiej

Łomżyńskie wędrówki

1. Organizatorzy

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. *Łomżyńskie wędrówki*, realizowanej na terenie Łomży, jest Miejska Biblioteka Publiczna w Łomży, z siedzibą przy ul. Długiej 13.
2. Fundatorem nagród jest Miejska Biblioteka Publiczna w Łomży.

2. Uczestnicy

1. Gra miejska skierowana jest do uczniów łomżyńskich szkół gimnazjalnych.
2. W Grze może uczestniczyć maksymalnie 5 szkół. O zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszenia.
3. Uczestnicy grają w Zespołach.
4. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 4 osoby: 3 uczniów i jednego opiekuna. Opiekunem Zespołu musi być osoba pełnoletnia, nauczyciel lub rodzic. Opiekun nie może uczestniczyć w rozwiązywaniu zadań, które przeznaczone są tylko dla uczniów. Czuwa nad ich bezpieczeństwem.
5. Zespół reprezentujący szkołę zgłasza nauczyciel.
6. Zgłoszenie musi zawierać:
 - nazwę szkoły,
 - imię i nazwisko Opiekuna Zespołu,
 - imię i nazwisko oraz wiek każdego ucznia – uczestnika Zespołu,
 - numer telefonu komórkowego jednego z członków Zespołu.
7. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 22 maja 2015 r. w Oddziale dla Dzieci MBP w Łomży, ul. 3 Maja 6a. Formularz zgłoszenia jest dostępny na stronie internetowej MBP www.mbp-lomza.pl
8. Złożenie zgłoszenia do Gry jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu oraz ze zgodą na przetwarzanie danych osobowych graczy i wykonywanie im zdjęć podczas Gry oraz publikację zdjęć na stronie internetowej MBP.
9. Każdy członek Zespołu powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
10. Organizatorzy nie zapewniają uczestnikom Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
11. Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór sportowy, zwłaszcza o wygodne obuwie, a także, w razie niepogody, o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.
12. Udział w Grze jest bezpłatny.

3. Zasady Gry

1. Gra miejska pt. *Łomżyńskie wędrówki* odbywa się 13 czerwca 2015 r. w Łomży, w godz. 10⁰⁰ -13⁰⁰, w ramach obchodów Dni Łomży.
2. Celem Gry jest wykazanie się, przez jej uczestników, znajomością historii i topografii Łomży oraz ciekawostek związanych z dziejami miasta.
3. Rozpoczęcie Gry odbędzie się o godz. 10.00, przed budynkiem MBP przy ul. Długiej 13.
4. Na starcie Gry:
 - wszyscy jej uczestnicy dostaną identyfikatory i kolorowe szarfy określające przynależność do danego Zespołu,
 - każdy Zespół otrzyma Kartę Gry oraz kopertę z pierwszym zadaniem - wskazówką, do którego miejsca powinna udać się grupa.

5. Zadaniem każdego Zespołu jest:

- rozwiązanie pierwszego zadania – wskazówki, po czym dotarcie do odpowiedniego miejsca w mieście,
- rozpoznanie Strażnika strzegącego danego miejsca i uzyskanie od niego stempla na Karcie Gry oraz pobranie koperty z zadaniem dotyczącym danego miejsca,
- poprawne i dokładne rozwiązanie otrzymanego zadania w określonym czasie - max. 15 minut, za co Zespół otrzyma element układanki wyrazowej stanowiącej finałowe hasło Gry,

Uwaga! W przypadku nie rozwiązania zadania dotyczącego danego miejsca (błędna odpowiedź lub przekroczenie określonego czasu), Zespół nie otrzymuje elementu układanki wyrazowej, o którym mowa powyżej. Nie otrzymanie tego elementu nie wyklucza Zespołu z dalszej Gry.

- pobranie od Strażnika (po poprawnym rozwiązaniu zadania dotyczącego danego miejsca lub po upływie 15 minut) koperty z kolejnym zadaniem – wskazówką, stanowiącym następny etap Gry.

6. Podczas Gry przynajmniej jeden członek każdego Zespołu musi dysponować sprawnie działającym telefonem komórkowym, za pośrednictwem, którego będzie mógł, w razie konieczności, skontaktować się z Organizatorem.

7. W trakcie Gry członkowie Zespołu nie mogą rozdzielać się i muszą w pełnym składzie pojawiać się w wyznaczonych miejscach Gry.

8. O kolejności otrzymywania zadań Gry decyduje kolejność przybycia Zespołu do miejsca, w którym dyżuruje Strażnik.

9. Strażnicy, ubrani w charakterystyczne stroje, czuwają nad poprawnym wykonaniem zadań.

10. Oddanie Karty Gry na mecie oraz ułożenie układanki wyrazowej stanowiącej finałowe hasło Gry jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Zespół.

11. Każdy Zespół pokonuje trasę podobnej długości.

12. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub Zespół postanowień niniejszego regulaminu, utrudniania Gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, Organizatorzy, w dowolnym momencie Gry, mają prawo odebrać Zespołowi Kartę Gry i wykluczyć go z rywalizacji.

13. Brak Karty Gry, jej zgubienie lub zniszczenie eliminuje Zespół z Gry.

14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody poniesione lub wyrządzone przez uczestników Gry.

15. Po trasie Gry Zespoły poruszają się pieszo zgodnie z przepisami ruchu drogowego. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i uczestnicy proszeni są o zachowania szczególnej ostrożności.

4. Wylanianie zwycięzców

1. Zwycięzcą Gry jest Zespół, który jako pierwszy dotrze na metę, poprawnie wykona wszystkie zadania oraz zaprezentuje pełną układankę wyrazową stanowiącą finałowe hasło Gry.

2. W przypadku przybycia na metę, w tym samym czasie, dwóch lub więcej Zespołów przeprowadzona zostanie dogrywka - *Quiz wiedzy o Łomży*.

3. W kwestiach spornych wynikłych w trakcie Gry decyzje podejmuje Komisja powołana przez Organizatora.

4. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi w dniu Gry, po dotarciu na metę wszystkich Zespołów biorących udział w rywalizacji, tj. około godziny 13⁰⁰.

5. Nagrody

1. Dla Zwycięzców Gry przewidziano nagrody główne, a dla członków pozostałych Zespołów nagrody pocieszenia.

2. Nagrody zostaną wręczone przez Organizatora w dniu Gry, po dotarciu na metę wszystkich Zespołów biorących udział w Grze.

3. Każdy nagrodzony uczestnik Gry zobowiązany jest do pisemnego potwierdzenia odbioru nagrody.