

REGULAMIN

GRA MIEJSKA –quest „Wyprawa odkrywców po Starym Mieście”

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Gra miejska – quest odbędzie się w trakcie IX Jarmarku Kasztelańskiego organizowanego przez Muzeum Zamek w Oświęcimiu.
2. Organizatorem Gry miejskiej jest STOWARZYSZENIE MIŁOŚNIKÓW ZABYTKÓW I HISTORII ZIEMI OŚWIĘCIMSKIEJ, ul. Dąbrowskiego 15, Oświęcim.
3. Fundatorem nagród jest Urząd Miasta Oświęcim, ul Zaborska 2 oraz organizator Gry.
4. Gra miejska odbędzie się 6 maja 2018 r. Start na Rynku Głównym w Oświęcimiu.

§ 2

TEMATYKA KONKURSU

Stowarzyszenie organizuje Grę miejską ze znajomości zabytków Oświęcimia z czasów walki o odzyskanie Niepodległości Polski.

Uczestnicy Gry rozwiązując zadania poznają historię swojego miasta, muszą wykazać się pomysłowością i zaradnością w docieraniu do informacji. Wiedza nabyta poprzez osobiste doświadczenia z pewnością na długo zapadnie w pamięć.

§ 3

WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Rozpoczęcie Gry miejskiej - godz. 10:00
2. Najpóźniej rozpocząć Grę można o godz. 14:30
3. Zakończenie Gry miejskiej - godz. 15
4. W Grze miejskiej mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani
5. Każdy zawodnik bądź drużyna otrzymuje kartę uczestnictwa z zadaniami i mapkę.
6. Dopuszcza się wykonanie Gry drużynowo (rodzina, para znajomych itp.), jednakże zostanie wydana tylko jedna karta uczestnictwa dla całej drużyny i będzie przysługiwała jedna nagroda
7. Karta uczestnictwa zawiera dane osobowe uczestnika (w przypadku drużyny dane reprezentanta drużyny) dokładną godzinę rozpoczęcia oraz zadania

8. Uczestnicy Gry miejskiej muszą wykonać wszystkie zadania, polegające na wędrówce kierując się informacjami zawartymi we wskazówkach. Przy każdym zadaniu poprzez wskazówkę trzeba rozwiązać hasło, z którego należy przenieść zaznaczone litery do diagramu hasła końcowego.
9. Hasło końcowe jest rozwiązaniem Gry miejskiej - questu.
10. Po zakończeniu zadania należy jak najszybciej udać się do miejsca w którym otrzymano kartę.
11. Zakończenie Gry uważa się w chwili oddania wypełnionej karty i zanotowaniu czasu powrotu.
12. Wygrywa ten kto prawidłowo wykona wszystkie zadania wraz z hasłem końcowym oraz rozwiązanie je w najkrótszym czasie.
13. Zawodnicy którzy prawidłowo rozwiązali cały quest z późniejszym czasem wykonania, kwalifikują się do kolejnych miejsc nagradzanych.
14. W przypadku rozwiązania prawidłowo hasła końcowego ale z błędnymi hasłami poszczególnych zadań, do czasu wykonania questu doliczane będzie 5 minut za każde błędne hasło zadania.
15. W przypadku błędnego hasła końcowego, quest nie będzie kwalifikowany do nagrody.

§ 4

NAGRODY

1. Nagrody rzeczowe w Konkursie przewidziane są dla dziesięciu pierwszych osób, które rozwiązały prawidłowo hasło końcowe oraz wykonały wszystkie zadania w najkrótszym czasie.
2. W przypadku rozwiązania prawidłowo questu w tym samym czasie co inni zawodnicy, nagroda z kolejnych po sobie miejsc będzie wybierana losowo.
3. Wręczenie nagród będzie miało miejsce na scenie na Rynku Głównym między godziną 15 30 a 16 00.
4. Nad prawidłowym przebiegiem Gry czuwają członkowie Stowarzyszenia (Organizatorzy Gry)

§ 5

DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU

1. Warunkiem udziału w Grze jest podanie prawdziwych danych osobowych, tj.: imienia i nazwiska oraz adresu zamieszkania uczestnika lub reprezentanta drużyny oraz telefonu kontaktowego.
2. Przystępując do Gry i akceptując niniejszy regulamin uczestnicy wyrażają także zgodę na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych. Dane będą przetwarzane w celu przeprowadzenia niniejszej Gry oraz w związku z wydaniem nagród.

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Grze miejskiej.