

Regulamin Gry Miejskiej na Targówku Fabrycznym

§1 Organizator

1. Gra Miejska na Targówku Fabrycznym (nazywana dalej Grą) odbywa się w ramach projektu „Tanecznie i spacerowo na Targówku Fabrycznym” finansowanego w ramach Zintegrowanego Programu Rewitalizacji m.st. Warszawy do 2022 roku.
2. Gra jest organizowana przez Bibliotekę Publiczną w Dzielnicy Targówek m.st. Warszawy we współpracy z Radą Osiedla Targówek Fabryczny oraz Stowarzyszeniem Obrony Pozostałości Warszawy „Kolejka Marecka” – zwanych dalej Organizatorem oraz w partnerstwie z Centrum Kultury i Aktywności w Dzielnicy Targówek m.st. Warszawy – zwanego dalej Partnerem.

§2 Ogólne zasady Gry

1. Gra Miejska odbywa się 26 października 2019 roku w godzinach 11.00-14.00. Z przyczyn losowych termin może ulec zmianie.
2. Celem Gry jest popularyzacja wiedzy o historii i współczesnym obliczu Targówka Fabrycznego.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Uczestnicy Gry pokonują zaplanowaną przez Organizatora i Partnera trasę, co połączone jest z wykonywaniem zlecanych uczestnikom zadań.
5. Uczestnicy biorą udział w Grze w zespołach składających się z od dwóch do pięciu osób. W składzie zespołu musi znajdować się przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, pełniąca rolę lidera i opiekuna zespołu.
6. Uczestnicy podczas udziału w Grze biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną. W odniesieniu do osób niepełnoletnich, odpowiedzialność ponoszą rodzice bądź opiekunowie prawni.
7. Wyłączona jest jakakolwiek odpowiedzialność Organizatora, Partnera i podmiotów z nim współpracujących za wypadki losowe, szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe oraz naruszenia porządku publicznego, mające miejsce w trakcie Gry. Powyższe dotyczy także zdarzeń związanych z uczestnictwem w Grze, mających miejsce przed jej rozpoczęciem i po jej zakończeniu.
8. Uczestników obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów Prawa o Ruchu Drogowym.
9. Organizator nie zapewnia uczestnikom Gry opieki medycznej.
10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół zasad niniejszego regulaminu, złamania zasad „fair play” bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo do wykluczenia zespołu w dowolnym momencie Gry. Decyzja Organizatora jest wiążąca i ostateczna.

§3 Uczestnicy, zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest elektroniczne zgłoszenie zespołu przesłane na adres e-mail: gra@kolejkamarecka.org.pl. Zgłoszenie powinno zawierać wybraną nazwę drużyny oraz imię, nazwisko i numer telefonu pełnoletniej osoby (lidera) odpowiedzialnej za zespół.
2. W przypadku, gdy nadesłane zgłoszenie nie będzie zawierać kompletu wymaganych informacji, zgłaszający zostanie poinformowany o występujących brakach i poproszony o ich uzupełnienie. Nieprzesłanie wymaganych danych spowoduje niezakwalifikowanie zespołu do udziału w Grze.
3. Potwierdzeniem zakwalifikowania zespołu do Gry będzie wiadomość zwrotna na adres, z którego wysłano zgłoszenie.
4. Zgłoszenia przyjmowane będą do godziny 24.00 dnia 24 października 2019 r.

5. Liczba zespołów Gry jest ograniczona i wynosi 25. W przypadku gdy nie zostanie wyczerpany zakładany limit zespołów biorących w Grze, wówczas możliwe będzie zgłoszenie zespołu do udziału w Grze w dniu 26 października 2019 r. na punkcie startowym zlokalizowanym w Centrum Kultury i Aktywności w Dzielnicy Targówek przy ulicy Siarczanej 6, nie później, niż do godziny 10.50. Organizator poinformuje o takiej możliwości w dniu 25 października 2019 r. do godziny 12.00 na stronach internetowych i Facebookach Organizatora.
6. Wyklucza się udział Organizatorów i Partnera w Grze.

§4 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Targówek m.st. Warszawy.
2. Przez wzięcie udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie przez danych osobowych przez Bibliotekę Publiczną w Dzielnicy Targówek m.st. Warszawy w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry, zgodnie rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (DZ. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1).
3. Wzięcie udziału w Grze jest równoznaczne z wyrażeniem przez uczestnika (w przypadku uczestników niepełnoletnich, przez rodziców lub opiekunów prawnych) zgody na opublikowanie przez Organizatora i Partnera wizerunku – na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych. Za pozyskanie wyżej wymienionych zgód odpowiada Lider zespołu.
4. Lider zespołu wyraża zgodę na publikację imienia i nazwiska, która może nastąpić na zasadach określonych w punkcie 3 w przypadku zajęcia przez jego zespół nagrodzonego (pierwszego, drugiego lub trzeciego) miejsca.
5. W związku z wymaganiami sprawozdawczymi wobec podmiotu finansującego, dane osobowe oraz wizerunki uczestników Gry będą wykorzystywane przez Organizatora i Partnera dla celów dokumentacji realizacji projektu „Tanecznie i spacerowo na Targówku Fabrycznym”.
6. Podpisanie Oświadczenia Lidera / Opiekuna Zespołu, stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu jest równoznaczne z zapoznaniem się z niniejszym Regulaminem oraz wyrażeniem zgody na uczestnictwo w Grze.
7. Podanie przez uczestnika danych jest dobrowolne, lecz konieczne do wzięcia udziału w Grze.

§5 Szczegółowe zasady Gry

1. Uczestnicy rozpoczynają udział w Grze zgłaszając się na punkt startowy zlokalizowany w Centrum Kultury i Aktywności w Dzielnicy Targówek przy ulicy Siarczanej 6.
2. Zgłoszenie się na punkt startu zespołów zarejestrowanych powinno nastąpić nie później, niż o godzinie 11.00 dnia 26 października 2019 r.
3. Uczestnicy Gry wykonują zadania, których opis otrzymują na starcie oraz punktach kontrolnych.
4. Dla prawidłowego wykonywania zadań, każdy zespół musi być wyposażony w:
 - długopis, umożliwiający zapisywanie na karcie gry odpowiedzi na zadawane pytania
 - telefon komórkowy lub tablet, umożliwiający wykonywanie i późniejszą demonstrację zdjęć.
5. Zespoły poruszają się po trasie Gry wyłącznie pieszo, lub z wykorzystaniem komunikacji miejskiej. Niedopuszczalne jest korzystanie z innych pojazdów – zarówno poruszanych siłą mięśni jak rowery czy hulajnogi, jak też pojazdów mechanicznych.

6. Karty gry oraz wszelkie materiały zawierające opisy zadań oraz pomagające w orientacji na trasie Gry, uczestnicy otrzymają w punkcie startu oraz na punktach kontrolnych.
7. Obowiązkiem uczestników jest każdorazowe dokładne zapoznanie się z opisem zadań przeznaczonych do wykonania. Opisy zadań zawierać będą także zasady przyznawania punktów za ich realizację.
8. W trakcie wykonywania zadań zespół nie może rozdzielać się. Zespół wykonuje zadanie wspólnie.
9. Lider każdego zespołu wyznacza spośród jego członków jedną osobę, której powierza wykonywanie zdjęć, dokumentujących realizowanie zleconych zespołowi zadań. Wykonana dokumentacja zdjęciowa będzie na mecie Gry stanowić dowód, na podstawie którego będą przyznawane punkty.
10. Za dowód realizacji przez zespół zleconych na trasie Gry zadań mogą posłużyć wyłącznie zdjęcia wykonane przez jedną, wyznaczoną wcześniej przez lidera zespołu osobę, która na mecie przedstawi je członkom komisji przyznającej zespołom punkty. Zdjęcia przedstawiane przez innych członków zespołu nie będą brane pod uwagę.
11. Uczestnicy muszą odwiedzić trzy znajdujące się na trasie punkty kontrolne, uzyskując na karcie gry pieczątki, potwierdzające dotarcie do każdego z nich. Za opuszczenie punktu kontrolnego zespół otrzymuje punkty karne.
12. Punkty kontrolne działają od godziny 11.20 do momentu przejścia przez nie wszystkich zespołów, które wyruszyły z punktu startowego – jednak nie dłużej, niż do godziny 13.40. Po tej godzinie, punkty zostaną zlikwidowane i nie będą przyjmować spóźnionych zespołów.
13. Meta Gry zlokalizowana jest w miejscu wcześniejszego startu – na terenie Centrum Kultury i Aktywności przy ulicy Siarczanej 6.
14. Meta przyjmuje zespoły powracające z trasy Gry od godziny 12.30 do 14.00. Zespoły przybywające na metę po godzinie 14.00 otrzymują punkty karne.
15. Zespół zgłaszający się na metę otrzymuje na karcie gry potwierdzenie godziny przybycia, po czym oczekuje na ocenę wykonania zadań, na podstawie wypełnionych kart gry oraz wykonanych na trasie zdjęć.

§6 Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu. Oficjalne ogłoszenie wyników nastąpi 26 października 2019 roku w Centrum Kultury i Aktywności. Zwycięzcą zostanie ogłoszony zespół, który otrzyma największą liczbę punktów, przyznawanych za wykonane podczas Gry zadania.
2. W przypadku, gdy dwa lub więcej zespołów zdobędą taką samą liczbę punktów, kolejność miejsc zostanie określona na podstawie czasu przejścia trasy - wyższą lokatę uzyska zespół, który pokonał trasę Gry w krótszym czasie.
3. Dla zwycięskich zespołów przewidziano trzy główne nagrody o wartości:
 - I miejsce: 750,00 zł
 - II miejsce: 500,00 zł
 - III miejsce: 250,00 złNagrody będą mieć postać kart podarunkowych.

§7 Szczególne zasady bezpieczeństwa

1. Stan zdrowia uczestnika musi zapewniać mu możliwość udziału w Grze, w szczególności pozwalając na piesze pokonanie odległości co najmniej 5 kilometrów w czasie nieprzekraczającym 180 minut. Wyłącznie odpowiedzialność za prawidłowość oceny stanu zdrowia uczestnika ponosi uczestnik, zaś w przypadku osób niepełnoletnich, prawny opiekun uczestnika.

2. Organizator nie wyrazi zgody na start uczestnika w razie podejrzenia, że znajduje się on pod wpływem alkoholu bądź podobnie działających środków.
3. Podczas Gry zabrania się noszenia oraz używania broni, niebezpiecznych przedmiotów, materiałów pirotechnicznych, posiadania i spożywania napojów alkoholowych, przyjmowania środków odurzających.
4. Gra toczy się na terenie Targówka Fabrycznego, Elsnerowa, Wilna i Utraty, na obszarze ograniczonym ulicami Naczelnikowską, Zabraniecką, Gwarków, granicą Dzielnicy Targówek, Janowiecką, Pohulanka, Wierną i torami linii kolejowej Warszawa-Białystok. Wykonywanie jakichkolwiek zadań wynikających z przebiegu Gry nie wymaga opuszczenia opisanego terenu.
5. Organizator udostępni każdemu z zespołów informację o lokalizacji punktów kontrolnych oraz numery telefonów, pod którymi w każdym momencie Gry możliwe będzie uzyskanie pomocy w sytuacjach jej wymagających.

§8 Postanowienia końcowe

1. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieuregulowanych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający ma Organizator.
2. W razie wystąpienia ważnych przyczyn, Organizator zastrzega sobie prawo do przesunięcia terminu, przedłużenia lub przerwania Gry.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym regulaminie. Treść wprowadzonych zmian zostanie niezwłocznie przekazana uczestnikom Gry.
4. Organizator uprawniony jest do interpretacji postanowień niniejszego regulaminu.
5. Zgłoszenie się do udziału w Grze i udział w niej są równoznaczne z oświadczeniem o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem oraz zobowiązaniem do przestrzegania jego postanowień.

Załącznik nr 1

OŚWIADCZENIE LIDERA / OPIEKUNA ZESPOŁU BIORĄCEGO UDZIAŁ W GRZE

Zapoznałam/em się z Regulaminem Gry Miejskiej odbywającej się na Targówku Fabrycznym w dniu 26 października 2019 r. Zobowiązuje się niniejszym do jego przestrzegania. Oświadczam, iż ponoszę pełną odpowiedzialność za niepełnoletnich członków prowadzonego przeze mnie Zespołu.

Nazwa drużyny:, liczba uczestników Gry

Imię i nazwisko Lidera Zespołu, telefon

Warszawa, 26 października 2019 r.

podpis