

## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

### „Znajdź mnie!”

#### § 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa warunki i zasady uczestnictwa w konkursie, pod nazwą „Znajdź mnie!”, w dalszej części Regulaminu zwanego „Grą”.
2. Osoby przystępujące do Gry stają się jej uczestnikami (zwanymi dalej Uczestnikami lub Graczami). Uczestnicy przed przystąpieniem do Gry zobowiązani są do zapoznania się z treścią Regulaminu i złożenia oświadczenia, że akceptują w pełni warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie i zobowiązują się do ich przestrzegania.
3. W trakcie Gry Uczestnicy mają obowiązek postępować zgodnie z Regulaminem pod rygorem ich wykluczenia z Gry.
4. Uczestników obowiązuje zasada wzajemnego poszanowania i tolerancji.
5. Udział w Grze nie wymaga od Uczestników wniesienia opłat.
6. Gra nie jest grą losową, w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz. U. Nr 201, poz. 1540 z późn. zm.).
7. Zasady Gry opisane są w Regulaminie, wszelkie inne opracowania i materiały mają charakter wyłącznie informacyjny.

#### § 2 Organizatorzy

1. Organizatorem gry jest Fundacja ITAKA-Centrum Poszukiwań Ludzi Zaginionych. Zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem 0000126459 (zwana dalej Organizatorem).

#### § 3 Uczestnicy Gry

1. Osoby nie mające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem uzyskania uprzedniej, pisemnej zgody swego przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Grze.
2. Opiekun rejestrujący uczestników gry ponosi odpowiedzialność prawną za uczestników w trakcie trwania Gry.
3. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora, a także innych podmiotów współpracujących przy organizacji i przeprowadzeniu Gry, jak również członkowie ich najbliższej rodziny. Odpowiednie zastosowanie znajduje § 3 ust. 2.
4. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Organizator. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez Uczestników Gry będą przetwarzane w celu realizacji Gry. Dane osobowe mogą być także przetwarzane, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionych celów administratora danych. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak w przypadku nie udostępnienia danych osobowych Uczestnik nie zostanie dopuszczony do udziału w Grze.
5. Uczestnicy biorą udział w grze w Zespołach o maksymalnej liczebności pięciu osób. W trakcie gry zespoły nie mogą się rozdzielać.
6. Zespoły złożone z osób niepełnoletnich mogą poruszać się po terenie gry samodzielnie.
7. Organizator gry zapewnia ubezpieczenie uczestników od NNW w czasie trwania gry.
8. **Ubezpieczenie, o którym mowa w pkt 7 nie dotyczy osób w wieku powyżej 70 lat. Zakres ubezpieczenia jest ograniczony do czasu trwania imprezy. Ochrona jest świadczona w systemie świadczeń proporcjonalnych.**

#### **§ 4 Zasady Gry – REJESTRACJA**

1. Gra zostanie przeprowadzona w Warszawie w dniu 21 marca 2013r., w godz. od 10.00 do 12.30.
2. Zapisy na Grę prowadzone są poprzez przesłanie zgłoszenia drużyny wraz z danymi opiekuna i nazwą szkoły na adres [izabela.swiergiel@zaginieni.pl](mailto:izabela.swiergiel@zaginieni.pl). Zgłoszenia będą przyjmowane do 19 marca 2013 r. lub do wyczerpania się możliwości do obsłużenia liczby Uczestników.
3. Rejestracji uczestników gry, którzy nie mają zdolności do czynności prawnych dokonuje ich prawny opiekun.
4. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez serwer pocztowy uznane będą za dostarczone.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zachowania określonej puli miejsc w Grze dla osób, które nie zapisały się przez Internet, a pojawią się bezpośrednio na miejscu startu Gry.
6. Warunkiem koniecznym do potwierdzenia uczestnictwa w Grze jest zarejestrowanie się zgłoszonych wcześniej Uczestników w Punkcie Startowym dnia 21 marca 2013 r. w godzinach 9.30 – 10:00.
7. Uczestnik poprzez przystąpienie do Gry potwierdza pozostawanie w dobrym stanie zdrowia, pozwalającym na branie udziału w Grze.
8. Poprzez odbiór Kart do Gry Uczestnik wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.

#### **§ 5 Zasady Gry - START GRY**

1. Gra rozpoczyna się wraz z wydaniem i zarejestrowaniem zespołu w Punkcie Startowym.
2. Odbierając Kartę do Gry, Uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej Regulaminem.
3. Punkt Startowy znajdować się będzie w miejscu wyznaczonym przez Organizatora.
4. Karta Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków Zespołu lub przyjętą na potrzeby Gry nazwą Zespołu

#### **§ 6 Zasady Gry – ZADANIA**

1. W trakcie gry Uczestnicy muszą wykonać 5 zadań głównych.
2. Miejsce wykonywania Zadań Głównych są zaznaczone na terenie zaznaczonym na mapie jako Teren Gry.
3. Zlokalizowanie punktów wykonywania zadań głównych jest zadaniem Graczy.
4. Po wykonaniu zadania należy uzyskać od Animatora wpis potwierdzający zaliczenie tego zadania, poprzez przyznanie stosownej liczby punktów.
5. Za każde rozwiązane zadanie Animatorzy mogą przyznać Uczestnikom maksymalnie 4 punkty.
6. Warunkiem przystąpienia do zadania jest ustalenie przez Animatora, czy Zespół uczestniczy w pełnym składzie.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zalecane jest zachowanie przez Uczestników szczególnej ostrożności podczas Gry.
8. Wykonanie niektórych zadań może wymagać od Uczestników posłużenia się sprawnym telefonem komórkowym poprzez wysłanie na podany przez Organizatora numer wiadomości SMS. Uczestnicy niniejszym wyrażają zgodę na poniesienie kosztów wysłania wiadomości, zgodnie z cennikiem operatora sieci komórkowej.
9. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.
10. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inny Zespół, decyzja o szukaniu

- następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do Zespołu.
11. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo.
  12. Zakazane jest jakiegokolwiek kontaktowanie się Zespołów między sobą w trakcie Gry.
  13. Zakazane jest rozdzielanie się Uczestników Zespołów podczas Gry.
  14. Przebieg Gry monitorowany będzie przez przedstawicieli Organizatora. W przypadku naruszenia przez Uczestników danego Zespołu zasad zawartych w niniejszym Regulaminie, Organizator może podjąć decyzję o obniżeniu punktacji tego Zespołu.

### **§ 7 Zasady Gry - PUNKTACJA**

1. Suma zdobytych punktów będzie obliczana na podstawie zaszyfrowanych ocen zadań wpisanych przez Animatorów do Karty Gry.
2. Za wykonanie zadania głównego zespół otrzymuje o 1 do 4 punktów. Punkty są przyznawane przez Animatora według określonych przez Organizatora dla każdego zadania kryteriów oceny.

### **§ 8 Zasady Gry - ZAKOŃCZENIE GRY**

1. Gra kończy się 21 marca 2013r. o godz. 12:30, Zespoły zobowiązane są oddać Karty do Gry w Miejscu Zakończenia Gry do godziny 12:45 Animatorom obecnym w Miejscu Zakończenia Gry.
2. Uczestnicy mają możliwość zdecydować o oddaniu Karty do Gry przed godziną 12:45
3. Miejsce Zakończenia Gry zostanie wskazane Zespołom po wykonaniu ostatniego zadania lub poprzez wiadomość SMS po zakończeniu czasu gry.

### **§ 9 Nagrody**

1. Grę wygrywa zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów. Kolejność pozostałych zespołów ustala się w zależności od liczby zdobytych przez nich punktów. W przypadku gdy dwa zespoły zdobędą tę samą liczbę punktów Organizator gry przeprowadzi Dogrywkę.
2. Dogrywka będzie polegała na naprzemiennym zadawaniu zespołom pytań dotyczących Kampanii Nie Uciekaj!. Zespół, który jako pierwszy udzieli błędnej odpowiedzi na zadane pytanie przegrywa Dogrywkę.
3. Nagrody w grze miejskiej:
4. Fundacja ITAKA zobowiązuje się przygotować nagrody dla zwycięskiej drużyny.
5. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny. Uczestnicy nie mają prawa zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród.
6. Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów Gry na inne osoby.
7. O przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.
8. Warunkiem przyznania nagrody jest ukończenie Gry w Miejscu Zakończenia Gry zgodnie z zasadami Regulaminu.
9. Warunkiem odbioru nagrody jest stawienie się o godz. 12.45 w Miejscu Zakończenia Gry lub odbiór nagrody w siedzibie Zleceniodawcy w wyznaczonym przez Organizatora terminie.
10. Wartość pojedynczej nagrody nie przekracza kwoty, która zobowiązywałaby osobę uprawnioną do zapłaty podatku dochodowego.

### **§ 10 Postanowienia końcowe**

1. Wszelkie kwestie związane z przebiegiem Gry rozstrzyga Organizator, czuwa nad

- przestrzeganiem Regulaminu przez Uczestników, a także wyłania zwycięzców Gry.
2. Decyzje Organizatora są ostateczne i nieodwołalne, bez prawa wnoszenia reklamacji.
  3. W sytuacjach zagrażających bezpieczeństwu i zdrowiu Uczestników, Organizator ma prawo przerwać Grę w dowolnej chwili.
  4. Niniejszy Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania Gry.
  5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu przez cały czas trwania Gry, w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Gry.
  6. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub cały Zespół niniejszego Regulaminu lub niedochowania zasad „fair play”, albo utrudniania Gry innym Uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć danego Uczestnika lub cały Zespół z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii będzie ostateczna, bez prawa odwoływania się od niej.
  7. Organizator gromadzi dane osobowe Uczestników, którym przyznane zostaną nagrody oraz dane osób dokonujących rejestracji i będzie używać ich jedynie w celu i przez okres niezbędny do przeprowadzenia Gry (zarejestrowania Uczestników Gry, wyłonienia Zwycięzców Gry, przekazania nagród. Dane osobowe Uczestników nie będą wykorzystywane w celach marketingowych, a także udostępniane innym podmiotom. Niezwłocznie po zakończeniu Gry i przekazaniu nagród, Organizator usunie dane osobowe Uczestników z wszelkich posiadanych nośników w sposób uniemożliwiających ich odtworzenie.
  8. Uczestnik, podając dane osobowe oświadcza, że są one aktualne oraz zgodne z prawdą, może je w trakcie trwania Gry i do czasu wydania nagród, czyli w okresie, kiedy dane są w dyspozycji Organizatora poprawiać lub żądać ich usunięcia.
  9. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, nieodwołalnej i bezterminowej zgody na wykorzystanie (rozpowszechnianie i korzystanie) wizerunku utrwalonego na fotografiach sporządzonych w trakcie trwania Gry. Uczestnicy wyrażają zgodę, aby zdjęcia były wykorzystywane dla potrzeb związanych z działaniami informacyjnymi, promocyjnymi programu Nie uciekaj, w tym stronach [www.zaginieni.pl](http://www.zaginieni.pl), [www.strefanastolatka.pl](http://www.strefanastolatka.pl), [www.nieuciekaj.pl](http://www.nieuciekaj.pl) oraz [www.grymiejskie.pl](http://www.grymiejskie.pl)
  10. Wszystkie utwory powstałe w wyniku wykonywania zadań przez uczestników (filmy wideo, zdjęcia, rysunki) stanowią własność Zleceniodawcy. Uczestnicy gry udzielają Organizatorowi i Zleceniodawcy nieodpłatnej, nieodwołalnej i bezterminowej zgody na wykorzystanie tych utworów wykorzystanie dla potrzeb związanych z działaniami informacyjnymi, promocyjnymi programu Nie uciekaj, w tym stronach [www.zaginieni.pl](http://www.zaginieni.pl), [www.strefanastolatka.pl](http://www.strefanastolatka.pl), [www.nieuciekaj.pl](http://www.nieuciekaj.pl)
  11. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz innych ustaw. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie internetowej gry.
  12. Odpowiedzialność odszkodowawcza Organizatora ograniczona jest względem Uczestnika do wysokości wartości nagrody.
  13. Zmian niniejszego Regulaminu może dokonać Zleceniodawca lub Organizator.
  14. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 marca 2013r.