

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

§ 1. Cele i założenia

1. Upowszechnienie gier miejskich na terenie Lublina.
2. Promocja Miasta Lublin jako miejsca przyjaznego dzieciom, młodzieży i osobom dorosłym.
3. Promocja pozytywnego i aktywnego spędzania czasu na zewnątrz.
4. Propagowanie idei wolontariatu.

§ 2. Organizator

1. Organizatorem gry miejskiej jest Lubelska Liga Gier Miejskich.
NIP: 7123397493 REGON: 385119955 ul. Montażowa 16, 20-214 Lublin
2. Przez organizację gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Lublin oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 3. Termin i miejsce

1. Gry będą odbywały się kolejno: 25.07.2020, 15.08.2020, 12.09.2019, na terenie miasta Lublin bez względu na pogodę, godziny zostaną opublikowane w późniejszym terminie na fanepagu LLGM.
2. Szczegółowa trasa z rozmieszczeniem punktów na trasie zostanie opublikowane na facebookowym fanepagu Lubelska Liga Gier Miejskich-LLGM po zakończeniu procesu uzgodniania z odpowiednimi służbami.

§ 4. Zasady uczestnictwa

1. W grze może wziąć udział każda osoba powyżej 3 r.ż (wraz z rodzicem/opiekunem).

3. Gra trwa zgodnie z opisem na jej stronie i instrukcjami rozdanyymi uczestnikom w dniu gry.

4. W grze może wziąć udział 40 drużyn. Drużyna może liczyć maksymalnie 4 osoby. Decydująca jest kolejność zgłoszeń. Lubelska Liga Gier Miejskich zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby uczestników w przypadku zbyt dużej ilości chętnych. Osoby, które do gry zostały zakwalifikowane zostaną o tym poinformowane mailowo. W przypadku dużej ilości chętnych na liście rezerwowej LLGM może zarządzać dodatkowego potwierdzenia obecności na grze na kilka dni przed nią – poprzez przesłanie maila zwrotnego z potwierdzeniem obecności. Nie przesłanie maila może oznaczać skreślenie z listy zapisanych. Osoby, które nie będą mogły przyjść na grę i nie zgłoszą tego przed nią mailowo mogą nie być brane pod uwagę w kolejnych grach.

6. Wysyłając mail ze zgłoszeniem na Grę, uczestnik akceptuje ten Regulamin.

7. Zasady gry są określone przez organizatorów przed grą wraz z nagrodami są określone na facebookowym fanpage LLGM, a szczegóły są dostępne u Organizatorów. Organizator zastrzega sobie prawo do nie ujawniania części informacji na temat gry do jej rozpoczęcia – celem przeprowadzenia jej na równych zasadach dla wszystkich uczestników.

8. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.

9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za poniesione straty/wypadki podczas gry.

10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników gry oraz następstwa z niego wynikające, w tym chwilowy lub stały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.

11. Udział w grze jest bezpłatny.

12. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.

13. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Uczestnicy mają zakaz poruszania się samochodami, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami, chyba że za przyzwoleniem organizatora w poszczególnych rozgrywkach komunikacją miejską.

14. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.

15. Organizator zapewnia opiekę medyczną dla osób uczestniczących w Grze.

16. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom drużyna może zostać zdyskwalifikowana w dowolnym momencie Gry.

17. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

18. Aby ukończyć grę trzeba pojawić się na wszystkich punktach wyznaczonych na mapie w przeciwnym razie może to skutkować dyskwalifikacją.

19. 15 minut przed startem odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.)

§ 5. Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa jest zgłoszenie i zarejestrowanie drużyny.

2. Zgłoszenia można dokonać na specjalnym formularzu, który będzie dostępny na fanepagu Lubelskiej Ligi Gier Miejskich **nie później niż do 7 dni roboczych** przed odbyciem się gry.

3. W dniu gry należy potwierdzić obecność w punkcie startowym **nie później niż do 20 minut przed rozpoczęciem**.

4. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

5. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

6. Ocena poszczególnych drużyn przez punktowych gry nie podlega negocjacom. Od wyników gry ogłoszonych na mecie gry nie podlega uczestnikom odwołanie, są one ostateczne. Ewentualne skargi prosimy zgłaszać mailowo na adres: biuro@llgm.pl, zostaną rozpatrzone niezwłocznie.

7. Podczas potwierdzania obecności w punkcie startowym musi posiadać przy sobie dokument ze zdjęciem w celu weryfikacji danych osobowych oraz wieku.

§ 6. Zwycięzcy gry i klasyfikacja

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Zespoły, które nie ukończą gry do określonego czasu nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia z każdym z uczestników wywiadu, robienia mu zdjęć i filmowania na potrzeby reklamowe, promocyjne, wykorzystania w Internecie lub w transmisjach radiowo-telewizyjnych oraz na inne potrzeby komercyjne.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania na całym świecie wszelkich zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników. Mogą one być wykorzystane przez Organizatora poprzez umieszczanie na nośnikach typu CD-ROM, DVD, w katalogach oraz mediach, na stronach internetowych, w gazetach i na wystawach, jak również na

potrzeby promocyjno-reklamowe związane z działalnością prowadzoną przez Organizatora.

7. Na miejsce Gry zabrania się wnoszenia środków odurzających, substancji nielegalnych, środków podnoszących wydolność fizyczną oraz napojów alkoholowych jakiegokolwiek rodzaju. Uczestnikom zabrania się zażywania takich środków i substancji zarówno przed, jak i podczas Gry pod rygorem wykluczenia z niego. W wypadku stwierdzenia, że uczestnik narusza powyższy zakaz, Organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia go do udziału w Grze lub wykluczenia go w jego trakcie.

8. Przez przekazanie do Organizatora prawidłowo wypełnionego i podpisanego formularza zgłoszeniowego uczestnik wyraża zgodę i zezwala na wykorzystanie podanych przez niego danych osobowych na potrzeby przesłania do uczestnika informacji o przyszłych imprezach, produktach handlowych, a także na wewnętrzne potrzeby administracyjne i analityczne, zgodnie z Rozporządzeniem PE i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych.

9. Uczestnikowi przysługuje prawo do wycofania takiej zgody i może to zrobić w dowolnym momencie, kierując korespondencję na adres Organizatora.

10. Organizator nie odpowiada za rzeczy zgubione w trakcie imprezy.