

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „CIEPŁO W MIEŚCIE”

Data, godzina i miejsce rozpoczęcia gry

10 grudnia, godzina 10:00, Infobox w Gdyni (ul. Świętojańska 30)

I Cel gry

Zabawa ma na celu przybliżenie mieszkańcom Gdyni tematyki miejskiej sieci ciepłowniczej i płynących z niej korzyści w atrakcyjny sposób. Ciepło sieciowe jest przedstawione jako jedno z rodzajów **ciepła**, które jest motywem przewodnim gry. Jesiennie - zimowa aura wydarzenia sprzyja docenieniu posiadania komfortowego oraz bezpiecznego dostępu do ogrzewania i ciepłej wody w mieszkaniu. Gra sprzyja także poznaniu przez uczestników ciekawostek na temat bardziej i mniej znanych punktów na mapie Śródmieścia Gdyni. Jest to również doskonała okazja do integracji mieszkańców i zachęcania ich do aktywnego, wspólnego spędzania czasu na świeżym powietrzu, mimo zimowej pory roku.

II Regulamin gry – będzie dostępny na stronie www.cieplolubni.com.pl

§ 1. Informacje ogólne

1. Organizatorami wydarzenia są: Urząd Miasta Gdyni, EDF Wybrzeże, OPEC Sp. z o.o. oraz Agencja Media Support Group Sp. z o.o.
2. Na trasie będzie zlokalizowanych 7 stacji (łącznie z metą), do których uczestnicy gry mają dotrzeć za pomocą mapy i zawartych na niej wskazówek.

§ 2. Zasady gry i punktacja

1. Zadaniem uczestników jest pokonanie całej wyznaczonej trasy o długości ok. 3,4 km w Gdyni Śródmieściu.
2. Na stacjach zawodnicy będą musieli zrealizować zadania. Po ich prawidłowym wykonaniu, otrzymują pieczętkę na karcie gry od Animatora (opiekuna stacji). Dopiero po otrzymaniu pieczętki, mogą przejść do następnej stacji. Wyjątkiem jest jedna stacja, na której nie ma obowiązkowego zadania – uczestnicy mogą opuścić stację bez pieczętki, o czym będą poinformowani na miejscu.
3. Gracze nie mogą przystąpić do realizacji zadania na kolejnej stacji, jeżeli nie posiadają pieczętek z poprzednich punktów, czyli nie przeszli pozytywnie wcześniejszych zadań. Wyjątkiem jest jedna ze stacji, na której nie będzie obowiązkowego zadania do wykonania – uczestnicy mogą przejść od razu do kolejnej stacji.
4. Każdy gracz/zespół na wstępie gry otrzymuje 2 punkty.
5. Za każde zrealizowane zadanie uczestnicy otrzymują 5 punktów (wyjątkiem jest dobrowolne do wykonania zadanie za „ekstra punkty”).
6. Uczestnicy mają możliwość wykorzystania 1 podpowiedzi w trakcie gry, dzwoniąc do organizatora – tracą jednak w ten sposób 2 punkty.
7. Gracze mogą zdobyć dodatkowe 2 punkty wykonując „zadanie extra”, które jest przewidziane na jednej ze stacji gry. Otrzymują za nią „ekstra pieczętkę”.
8. Za najszybsze przejście wszystkich stacji gracz/zespół otrzymuje dodatkowe 4 punkty (warunkiem jest posiadanie wszystkich pieczętek na karcie gry, nie trzeba mieć jedynie „ekstra pieczętki”).

9. Gracze mogą maksymalnie zdobyć 33 punkty.
10. Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania poruszają się wyłącznie pieszo. W każdym punkcie kontrolnym liczba graczy w zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na karcie drużyny. W razie niezgodności drużyna może zostać zdyskwalifikowana. W przypadku naruszenia regulaminu przez uczestnika gry, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie gry organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi karty i wykluczenia go z gry.
11. Gra rozpocznie się 10 grudnia 2016 r. o godz. 10:00, a zakończy finałem o godz. 13:00 przy mecie - Gimnazjum numer 1 w Gdyni przy ulicy 10 Lutego. Do tej godziny zespoły zobowiązane są udać się do mety.
12. Zbiórka uczestników przed startem wyznaczona jest w Infobox Gdynia na ul. Świętojańskiej 30 w Gdyni.

§ 3. Uczestnicy gry i zgłoszenia

1. Warunkiem udziału w grze jest rejestracja uczestnictwa na stronie www.cieplolubni.evena.pl (od 28.11 do 08.12.2016).
2. Uczestnikami gry mogą być osoby indywidualne jak i zespoły (od 2 do 5 osób).

§ 4. Zwycięzcy

1. Grę wygrywa zawodnik /zespół, który spełni wszystkie poniższe wymagania:
 - wykona poprawnie, zgodnie z regulaminem wszystkie zadania (otrzyma wszystkie pieczątki na karcie gry). Nie musi jednak posiadać „pieczątki ekstra”;
 - zbiera najwięcej punktów.
2. W przypadku remisu punktowego o zwycięstwie decyduje szybsze dotarcie do mety, a w dalszej kolejności posiadanie „extra pieczątki”.
3. W sprawach niejasnych ostateczna decyzja o wyniku należy do Organizatorów.
4. Ogłoszenie wyników gry i wręczenie nagród nastąpi 10 grudnia o godzinie 13:00 przy budynku gimnazjum nr 1 w Gdyni przy ulicy 10 Lutego.
5. Na miejscu zaplanowana jest niespodzianka dla wszystkich uczestników gry – pokaz sokolniczy oraz poczęstunek (grochówka, kawa, herbata). Planowana jest także nagroda za pierwsze miejsce – power bank i album o Gdyni oraz upominki firmowe.

§ 5. Dane osobowe

1. Poprzez zgłoszenie uczestnicy wyrażają zgodę na wzięcie udziału w grze miejskiej na warunkach ustanowionych przez Organizatorów, zgodnymi z regulaminem, oraz na przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestników (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.08.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883). Zgadniają się także na wykorzystanie ich wizerunku oraz stworzonych przez nich w trakcie gry prac – w postaci materiałów tekstowych, filmowych i zdjęciowych. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji regulaminu, głos rozstrzygający należy do organizatorów.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Zawodnicy uczestniczą w zawodach na własną odpowiedzialność. Organizator nie bierze odpowiedzialności za szkody osobowe oraz majątkowe uczestników i osób trzecich w wyniku zdarzeń nie wynikających z winy organizatora.

2. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione bez opieki w trakcie imprezy.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu i zasad gry, szczególnie w przypadku złych warunków atmosferycznych.