

# Regulamin

## IV KARBiowskiej Gry Miejskiej

### I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem IV KARBiowskiej Gry Miejskiej zwanej dalej Grą, jest Parafia pw. Dobrego Pasterza w Bytomiu-Karbiu.
2. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. Celem organizacji Gry jest integracja i wspólne, wartościowe spędzenie czasu wolnego przez jej uczestników.
4. Temat tegorocznej Gry to: „110 lat kościoła w Bytomiu-Karbiu”.

### II. Gracze

1. Graczami mogą być wszyscy. Szczególnie zapraszamy mieszkańców Bytomia i tych, którzy czują się związani z Parafią pw. Dobrego Pasterza w Bytomiu.
2. W Grze mogą wziąć udział 3-5 osobowe drużyny.
3. Przystąpienie do Gry odbywa się w momencie rejestracji. Gracze przystępując do Gry zgadzają się na przedstawione zasady i zobowiązują się ich przestrzegać.
4. W każdej drużynie musi znajdować się przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, odpowiedzialna za nieletnich członków drużyny. Za nich gracz pełnoletni bierze na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną w czasie Gry.
5. Zabrania się udziału w grze osobom pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
6. Gra nie zwalnia z przestrzegania przepisów prawa, a zadania w żaden sposób nie zmuszają do łamania przepisów prawa i norm społecznych.

### III. Rejestracja drużyn

1. Rejestracja drużyny jest niezbędnym warunkiem udziału w Grze.
2. Rejestracja odbywa się do dnia 03.06.2019, do godz. 20.00.
3. Zgłoszenia należy dokonać poprzez formularz Google na stronie [https://docs.google.com/forms/d/1zPzbRhqADE618vhgCKT7F07ObDfl5hZ\\_NV93eXvqa98/edit](https://docs.google.com/forms/d/1zPzbRhqADE618vhgCKT7F07ObDfl5hZ_NV93eXvqa98/edit).
4. Zgłaszając się do Gry należy podać następujące informacje:
  - a) nazwa drużyny
  - b) Uczestnicy: nazwiska i imiona uczestników oraz ich wiek (pierwsza osoba to pełnoletni kapitan drużyny)
  - c) kontaktowy adres e-mail
  - d) Kontaktowy numer telefonu drużyny
5. Organizatorzy potwierdzą przyjęcie zgłoszenia do udziału w Grze e-mailem lub smssem, do 05.06.2019, do godz. 22.00.
6. Można drużynę zgłosić także w zakrystii lub kancelarii podając powyższe dane.
7. W razie wątpliwości związanych z rejestracją lub brakiem potwierdzenia prosimy o kontakt tel. 601 368-227.

### IV. Zasady, opis i przebieg Gry

1. Gra odbędzie się 09.06.2019 (wolna niedziela) w godzinach 14:00-16:00 na terenie bytomskiej dzielnicy Karb.
2. Uczestnicy Gry spotykają się na osiedlu, przy krzyżu na ul. Worpie o godz. 13:40.
3. Pierwszych 110 zarejestrowanych uczestników otrzyma na własność bezpłatną koszulkę okolicznościową, którą należy ubrać i nosić w trakcie całej Gry.
4. Gra polega na wykonaniu jak największej ilości zadań i zdobyciu jak największej liczby punktów za ich wykonanie oraz dotarciu do miejsca zakończenia Gry, nie później niż do godz. 16.00.
5. Dodatkowe punkty będzie można zdobyć za posiadanie takiego elementu ubioru, który będzie charakteryzował i wyróżniał wszystkich członków danej drużyny spośród pozostałych uczestników Gry.
6. W tym roku nie ma dodatkowych punktów za dotarcie na metę w jak najszybszym czasie. Nie przewidujemy także długich przejeżdż między zadaniami, czyli nie będzie trzeba tyle biegać co w latach poprzednich. Wszystko po to, by w Grze wzięły udział także mniejsze dzieciaki i osoby starsze.

7. Punkty przyznawane są za jakość wykonanych zadań. Zadania mogą mieć charakter rebusów, układanek, dopasowywania brakujących elementów, szukania przedmiotów i orientowania się w przestrzeni, zadań ruchowych i zręcznościowych, zadań sprawdzających wiedzę.
8. Pomocne w lepszym przygotowaniu się do Gry może być zapoznanie się ze stroną internetową Parafii, historią Parafii, obiektami sakralnymi znajdującymi się na terenie Parafii, architekturą kościoła i jego wyposażeniem, materiałami pomocniczymi zamieszczanymi do końca maja 2019 na stronie internetowej Parafii ([www.dobrypasterz.opw.pl](http://www.dobrypasterz.opw.pl)) i samej Gry ([www.facebook.com/karbgra](http://www.facebook.com/karbgra)).
9. Drużyna otrzymuje na starcie Kartę Gry i musi ją zachować do końca Gry. Karta służy do wpisywania zdobywanych punktów. Należy ją oddać w momencie zakończenia wykonywania zadań.
10. Przed rozpoczęciem Gry uczestnicy otrzymują wszelkie informacje dotyczące udziału w Grze.
11. Gracze w czasie gry poruszają się tylko pieszo.
12. Członków drużyny obowiązuje zakaz rozdzielania się.
13. Gracze jednej drużyny w czasie gry nie mogą konsultować się oraz dzielić odpowiedziami z członkami innych drużyn.
14. Drużyna w czasie Gry ma ze sobą włączony telefon, w razie konieczności kontaktu z Organizatorem (numer telefonu podany w czasie rejestracji). Rozwiązując zadania zabrania się korzystania z Internetu oraz urządzeń elektronicznych: telefonów, tabletek itp.
15. Nieprzestrzeganie regulaminu może skutkować dyskwalifikacją lub odjęciem punktów.
16. Drużyny mogą składać u organizatorów zastrzeżenia co do punktacji oraz niezgodnego z regulaminem zachowania innych drużyn w czasie trwania Gry, nie dłużej niż do godz. 16.10.

## **V Zakończenie i nagrody**

1. Podsumowanie i ogłoszenie wyników oraz rozdanie nagród odbędzie się w miejscu zakończenia Gry.
2. Ta część połączona będzie z zabawami integracyjnymi dla wszystkich uczestników Gry Miejskiej w domu katechetycznym lub ogrodzie parafialnym.
3. Do otrzymania gwarantowanej nagrody uprawnione są 3 drużyny, które zakończą Grę z najwyższą liczbą punktów.  
W przypadku remisu decyduje dodatkowy konkurs, którego zasady zostaną przedstawione przed ogłoszeniem wyników. Pozostałe nagrody zostaną rozdane kolejnym drużynom z odpowiednio wysoką ilością punktów.

## **VI. Organizator**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody poniesione przez graczy podczas trwania Gry.
2. Organizator nie jest stroną między Graczami, a osobami trzecimi, których dobra zostaną naruszone przez uczestników.
3. Zadaniem Organizatora jest rozstrzygnięcie wszelkich kwestii związanych z przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu Gry.
4. Decyzje Organizatora są nieodwołalne i nie podlegają weryfikacji.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania Gry w dowolnym momencie.

## **VII. Postanowienia końcowe**

1. Gra nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2. ustawy z dnia 29 lipca 1992 o grach losowych i zakładach wzajemnych (Dz. U. 1998, Nr 102, poz. 650 z późn. zm.).
2. Fakt zgłoszenia do Gry i wzięcia udziału w niej przez uczestnika oznacza, iż wyraża on sam lub w przypadku uczestników poniżej 18 roku życia jego rodzice/prawni opiekunowie zgodę na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych w rozumieniu rozporządzenia Parlamentu Europejskiego z dnia 27.04.2016 o ochronie danych osobowych. - w celach związanych z przeprowadzaniem Gry, w szczególności przeprowadzania poszczególnych etapów gry, wyłanianiem zwycięskich zespołów i przyznawaniem nagród, wydawaniem, odbiorem i rozliczaniem nagród, jak również w celach statystycznych. Administratorem tych danych jest Organizator. Uczestnik lub jego prawny opiekun w każdym czasie może cofnąć wyrażoną zgodę. Cofnięcie zgody jest równoznaczne z rezygnacją uczestnika z udziału w Grze.
3. Organizator zastrzega sobie prawo publikacji wizerunku uczestników, powstałego podczas trwania Gry w materiałach promocyjnych.
4. Organizator zastrzega sobie prawo podania do wiadomości publicznej informacji dotyczących przebiegu i wyników Gry.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Regulaminie.
6. Informacje organizacyjne, link do formularza rejestracji oraz dodatkowe uściślenia można znaleźć na stronie [WWW.facebook.com/karbgra](http://WWW.facebook.com/karbgra).