

REGULAMIN

GRY MIEJSKIEJ „NA TROPIE BOLESŁAWA BARBACKIEGO”

NOWY SĄCZ 2021

§ 1.

Organizatorzy i Komisja.

1. Organizatorami otwartej gry miejskiej pt. „Na tropie Bolesława Barbackiego” (zwanej dalej Grą) są: Sądecka Biblioteka Publiczna im. Józefa Szujskiego w Nowym Sączu, Fundacja EUROS – WIATR ZE WSCHODU z siedzibą w Tarnowie, Instytut Pamięci Narodowej Oddział w Krakowie (zwani dalej Organizatorami).
Partnerami Gry są: Archiwum Narodowe w Krakowie Oddział w Nowym Sączu, Muzeum Okręgowe w Nowym Sączu, Małopolskie Centrum Kultury SOKÓŁ w Nowym Sączu, Zespół Szkół nr 3 im. Bolesława Barbackiego w Nowym Sączu (zwani dalej Partnerami).
2. Celem Gry jest przybliżenie postaci i twórczości Bolesława Barbackiego, wybitnego artysty malarza związanego z Nowym Sączem.
3. Komitet Organizacyjny z ramienia Organizatora tworzą:
 - Artur Franczak (Sądecka Biblioteka Publiczna),
 - Dorota Wczesny (Sądecka Biblioteka Publiczna),
 - Magdalena Zając (Sądecka Biblioteka Publiczna),
 - Agnieszka Filipek (Fundacja EUROS, Archiwum Narodowe w Krakowie Oddział w Nowym Sączu),
 - Anna Żalińska (Fundacja EUROS),
 - Marcin Chorążki (Instytut Pamięci Narodowej Oddział w Krakowie),
 - Katarzyna Łysak (Instytut Pamięci Narodowej Oddział w Krakowie).
4. Obowiązek organizacji Gry pod względem formalnym oraz merytoryczne opracowanie zadań w Grze leży po stronie Fundacji EUROS.
5. Organizatorzy w porozumieniu powołują na dzień rozgrywki Komisję Oceniającą. Komisja liczy od 2 do 4 członków.

6. Dodatkowo każdy z Organizatorów i Partnerów może powołać swoich przedstawicieli do dokonania nadzoru nad przebiegiem rozgrywki, udziału przy starcie Uczestników w dniu rozgrywki, rejestracji czasu zakończenia, wyłonienia zwycięzców lub wręczenia nagród.
7. Zadaniem Komisji Oceniającej jest czuwanie nad przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu, ocena realizacji zadań w Grze i wyłonienie zwycięzców Gry. Decyzje Komisji wobec uczestników Gry, związane z realizacją postanowień Regulaminu w trakcie Gry są wiążące.
8. Komisja wybiera spośród siebie Przewodniczącego oraz Sekretarza. Zadaniem sekretarza jest protokołowanie posiedzeń Komisji. Przewodniczący podaje wyniki Gry do wiadomości Uczestników.
9. Komisja podejmuje decyzje w pełnym składzie i większością głosów.
10. Rozstrzygnięcia Komisji są ostateczne, nie wymagają uzasadnienia. Raz podjęta decyzja Komisji, może ulec zmianie tylko na wniosek większości i za jednomyślną zgodą wszystkich jej członków.
11. Członkiem Komisji może zostać każdy (osoba fizyczna, instytucja lub organizacja w osobie Delegata), zaproszony i zaakceptowany przez Komitet. Członkiem Komisji może zostać także członek Komitetu Organizacyjnego. Raz powołany skład Komisji, po rozpoczęciu Gry, nie może ulegać zmianom.
12. Wejście w skład Komisji odbywa się poprzez zapoznanie się z Regulaminem i jego akceptację wyrażoną własnoręcznym podpisem.
13. Skład Komisji zostanie ogłoszony do wiadomości Uczestników Gry przed jej rozpoczęciem.
14. Ze względu na bezstronny, rozstrzygający i ostateczny charakter decyzji podejmowanych przez Komisję, jej członkiem nie może zostać osoba, instytucja ani organizacja bezpośrednio związana z Uczestnikami Gry lub szkołami, do których uczęszczają.
15. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania Uczestników mogące naruszać porządek publiczny lub interesy czy dobra osób trzecich, a także za szkody poniesione przez Uczestników na skutek i w trakcie Gry.
16. Zadania w Grze będą tak sformułowane, aby nie stwarzać sytuacji niebezpiecznych dla Uczestników Gry.

§ 2.

Udział w grze miejskiej.

17. Gra jest skierowana do wszystkich chętnych, szczególnie do rodzin, osób dorosłych i nastoletnich grup rówieśniczych, przy czym dzieci i młodzież poniżej 16 roku życia mogą wziąć udział w Grze pod opieką osoby pełnoletniej. Komisja ma prawo weryfikacji wieku uczestników przez wgląd do dowodu osobistego lub legitymacji szkolnej.
18. Uczestnicy biorą udział w Grze pojedynczo lub w grupach kilkusobowych (do 5 osób maksymalnie).
19. Każda grupa/osoba dokonując zgłoszenia ma obowiązek podać Komisji swoją nazwę rozpoznawczą (nick) wraz z ilością członków oraz numer kontaktowy lub e-mail. Nazwa rozpoznawcza posłuży do identyfikacji uczestników, zaś numer telefonu lub adres e-mail do kontaktu w celu przyznania nagrody w przypadku nie stawienia się zwycięzcy na oficjalne wręczenie nagród.
20. Grupy rejestrują się na tydzień przed rozgrywką do południa dnia poprzedzającego rozgrywkę. Rejestracja odbywa się telefonicznie pod numerem telefonu: 534-172-075. Rejestracji można także dokonać w siedzibie Sądeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11 w Nowym Sączu oraz w Archiwum Narodowym w Krakowie Oddział w Nowym Sączu przy ul. Jagiellońskiej 54.
21. Zarejestrowanym Uczestnikom Gry przysługuje w ramach udziału w Grze bezpłatne wejście na ekspozycję muzealną poświęconą twórczości Bolesława Barbackiego w Gmachu Głównym Muzeum Okręgowego w Nowym Sączu przy ul. Jagiellońskiej 56.
22. Ze względu na reżim sanitarny wejścia grup na ekspozycję muzealną odbywają się w półgodzinnych przerwach po uprzednim ustaleniu godziny wejścia.
23. W celu rejestracji w Grze należy podać nazwę grupy/osoby (nick), ilość członków grupy, telefon kontaktowy lub adres e-mail, deklarowaną godzinę rozpoczęcia gry i deklarowaną godzinę wejścia na ekspozycję muzealną w ramach dostępnych opcji.
24. Kontrola nad rejestracją wejść Uczestników na ekspozycję muzealną leży po stronie Fundacja EUROS. Fundacja przekazuje listę zarejestrowanych osób wraz z zadeklarowanymi przez nich godzinami wejść na ekspozycję muzealną do Muzeum Okręgowego tuż po zamknięciu rejestracji tj. do południa dnia poprzedzającego rozgrywkę.

25. Organizatorzy dopuszczają możliwość rejestracji Uczestników po terminie powyżej wskazanym (także w dniu rozgrywki) ale bez gwarancji możliwości zwiedzenia wystawy muzealnej.
26. Terminarz Gry, zawierający informacje o terminie rozgrywki i czasie trwania Gry zostanie podany do publicznej wiadomości na wybranych stronach internetowych Organizatorów nie później niż na tydzień przed rozgrywką.
27. Terminarz Gry może zostać podany do publicznej wiadomości także innymi kanałami niż wyżej wymienione.
28. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na wykorzystywanie i przetwarzanie ich wizerunku dla potrzeb Gry, szczególnie w celu działań reklamowych i informacyjnych w trakcie i po zakończeniu Gry (wykonywanie, przechowywanie i upublicznianie zdjęć przez wszystkich Organizatorów).
29. Mając na uwadze bezpłatny i społeczny charakter organizowanej gry miejskiej oraz dobrowolny udział, uczestnik zrzeka się wszelkich roszczeń, w tym również o jakiekolwiek wynagrodzenie (istniejących i przyszłych) z tytułu udostępnienia i rozpowszechniania jego wizerunku w celach określonych w niniejszym Regulaminie.
30. Uczestnicy rejestrując się w Grze oświadczają tym samym, że akceptują niniejszy Regulamin.
31. Organizatorzy nie gromadzą a tym samym nie przetwarzają danych osobowych Uczestników Gry.
32. Organizatorzy zobowiązują się upublicznić niniejszy Regulamin w formie elektronicznej na wybranych stronach internetowych najpóźniej na tydzień dni przed rozgrywką.

§ 3

Przebieg Gry i wyłonienie zwycięzców

33. Gra odbywa się w terminie miasta Nowy Sącz w terminie wskazanym przez Organizatorów nie później niż na tydzień przed rozgrywką.
34. Uczestnicy dokonują rejestracji osobistej lub telefonicznej. Dodatkowym potwierdzeniem przyjęcia zgłoszenia jest otrzymanie sms-a lub papierowego potwierdzenia rejestracji.
35. Ze względu na reżim sanitarny wskazane jest aby Uczestnicy wyruszać z punktu startowego w odstępach czasowych. Uczestnicy zgłaszają się w

punkcie startu w dniu rozgrywki w godzinach zgodnych z ustalonym podczas rejestracji terminarzem. Osoby przystępujące do Gry bez uprzedniej rejestracji rozpoczynają w momencie wskazanym przez Komisję, która uwzględnia czas startu pozostałych grup. Punktem startu Gry jest Restauracja Ratuszowa w ratuszu na rynku w Nowym Sączu.

36. W punkcie startu następuje wręczenie kart do gry wraz z rejestracją czasu startu Uczestników.
37. Celem Uczestników jest odwiedzenie wszystkich miejsc podanych na Karcie Gry i wykonanie zadań przypisanych do poszczególnych miejsc postoju w jak najkrótszym czasie.
38. Każdorazowe poprawne wykonanie zadania będzie wiązało się z otrzymaniem hasła, które należy wpisać na Karcie Hasel.
39. Wszystkie hasła utworzą razem rozwiązanie, zwane kluczem w Grze czy też hasłem ostatecznym.
40. Uczestnicy, którzy zdobyli klucz na ostatnim punkcie Gry, zgłaszają się do obecnych tam członków Komisji Oceniającej w celu rejestracji czasu zakończenia przebiegu rozgrywki i weryfikacji poprawności klucza.
41. W dniu rozgrywki, po ukończeniu rozgrywki przez wszystkich Uczestników lub po upływie czasu wskazanego w terminarzu, Komisja dokonuje wyłonienia zwycięzców.
42. Zwycięzcą Gry zostaje Uczestnik/Uczestnicy, którzy przedstawili Komisji poprawny klucz w Grze i wykonali zadania w najkrótszym czasie.
43. Komisja ogłasza zwycięzców w dniu rozgrywki zgodnie z terminarzem.
44. Wręczenie nagród przez Komisję i powołanych przedstawicieli Organizatorów następuje w dniu rozgrywki. W razie nie stawienia się Uczestników na rozdanie nagród, nagrody deponowane są w siedzibie Archiwum Narodowego w Krakowie Oddział w Nowym Sączu, możliwe do odbioru przez tydzień po zakończeniu rozgrywki.
45. Wyniki Gry poszczególnych Uczestników są jawne i ogłaszane do wiadomości wszystkich Uczestników.
46. Poprawne rozwiązania zadań oraz treść klucza do Gry Organizatorzy umieszczają na swoich stronach internetowych po zakończeniu Gry najlepiej nie później jak w kolejnym dniu roboczym.
47. Zadania w Grze **nie wymagają** użycia żadnego sprzętu elektronicznego (smartfon, tablet itp.) ani innych narzędzi.
48. Zadania w Grze **wymagają** przemieszczania się w obrębie miasta, w tym w ruchu ulicznym. Dokonując rejestracji Uczestnicy zobowiązują się

wszystkie zadania wykonywać z przestrzeganiem prawa, zachowaniem zasad porządku publicznego i bezpieczeństwa.

§4

Postanowienie końcowe

49. Niniejszy Regulamin obowiązuje na czas trwania Gry i wyłącznie dla jej potrzeb. Reguły Gry są stałe, jednakowe dla wszystkich Uczestników i nie ulegają zmianie podczas trwania Gry.
50. W ramach porozumienia Organizatorów przygotowana zostanie odrębna rozgrywka dla uczniów szkół pod tą samą nazwą „Na tropie Bolesława Barbackiego”, posługująca się aplikacją na smartfon i posiadająca odrębny Regulamin.
51. Wszelkie informacje są udzielane pod numerem telefonu: 534-172-075 lub adresem e-mail: fundacja.euros@gmail.com, w siedzibie Archiwum Narodowego w Krakowie Oddział w Nowym Sączu przy ul. Jagiellońskiej 54 oraz w siedzibie Sądeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11.

Komitety Organizacyjny