

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

Zagraj w EKO

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Zagraj w EKO” jest Fundacja Art of Science
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie Zalewu Zemborzyckiego <http://artofscience.org.pl/portfolio-item/zagraj-w-eko/?v=9b7d173b068di> jego okolic oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Zagraj w EKO” odbywa się 4 czerwca 2017 roku w Lublinie w godzinach 12.00 – 15.00.
2. Celem Gry jest zapoznanie jej uczestników z zasadami ekologii i dobrymi praktykami.
3. Udział w Grze jest bezpłatny. Dodatkową atrakcją dla uczestników będą własnoręcznie przez nich wykonana biżuteria podczas jednego z zadań.
4. W Grze mogą brać udział osoby pełnoletnie indywidualnie bądź w grupach do 5 osób oraz osoby niepełnoletnie pod opieką osoby dorosłej. W drużynach mile widziane są czworonogi.
5. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie zadań w dowolnej kolejności. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, które po zliczeniu zdecydują do twoim miejscu.
6. Po trasie Gry grupy poruszają się pieszo lub rowerowo.
7. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Grupa, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
8. Gra toczy się na terenie zalesionym oraz nad wodą związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
9. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizator nie zapewnia trasy przystosowanej dla osób niepełnosprawnych.
10. Charakter imprezy powoduje, że uczestnicy poruszają się po terenie gry miejskiej na własną odpowiedzialność.
11. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
12. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub grupę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
13. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

15. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa jest zarejestrowanie się internetowo pod adresem: artofscience.org.pl/zagraj-w-eko
2. Podczas rejestracji, uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej regulaminem.
3. Członkiem każdej z Grup musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych.
4. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - a. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b. 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);
 - c. 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 Grup nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Grupy będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Grupa będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
- 6.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcą Gry zostaje osoba / grupa, która zdobędzie jak największą ilość punktów podczas trwania gry we wszystkich punktach kontrolnych zadania i w ostatnim Punkcie Kontrolnym dostarcza kartę uczestnika.

Punktacja poszczególnych zadań:

I zadania praktyczne:

- a. START/META-5pkt za samo wykonanie zadania.
- b. Park Linowy- 1 pkt. za pokonanie każdej przeszkody prawidłowo. W sumie maksymalnie można uzyskać 6 pkt.
- c. MOLO- 1 pkt. za każdy poprawny element filtra. W sumie maksymalnie można uzyskać 5 pkt.
- d. PUNKT POBORU WODY- 1 pkt. za przelanie określonej ilości wody.
- e. TAMA- 1pkt za podejście do zdania, 5 pkt. za prawidłowe wykonanie.
- f. WOPR-6 pkt. za trafione śmieci [po 2pkt za każdy], 3pkt za pudło ale poprawne przyporządkowanie śmieci do koszy.
- g. NADLEŚNICTWO ŚWIDNIK- 5 pkt. za rozwiązanie zagadki logicznej.
- h. WYBIEG DLA PSÓW- 5 pkt. za uzyskanie hasła.

II zadanie bonusowe:

Zdjęcia – odgadnięcie lokalizacji ze zdjęć umieszczonych na kartach uczestników. Za każde zdjęcie jeden punkt, w sumie można uzyskać 6 pkt.

III Zadania teoretyczne:

- i. Gatunki drzew nad Zalewem Zemborzyckim – na karcie uczestnicy posiadają rysunki liści gatunków drzew, które spotkać można nad Zalewem. Punktowane będzie rozpoznanie i podpisanie rysunków. Za każde podpisane zdjęcie 1 pkt. W sumie można uzyskać 7 pkt.
 - j. Poziom wody w Zalewie Zemborzyckim – punktowane będzie wpisanie w kartę miejsca odczytu poziomu wody w Zalewie Zemborzyckim, w sumie można uzyskać 2 pkt.
 - k. Schemat ratowania osoby tonącej –wypełnienie schematu ratowania osoby tonącej, za każdą czynność jeden punkt, w sumie 5 pkt.
 - l. Gatunki ryb w Zalewie –za uzyskanie informacji o gatunkach ryb w Zalewie można uzyskać 5 pkt.
2. Dla zwycięskiej drużyny przeznaczona jest nagroda o wartości 200 zł.
 3. Zakończenie Gry, podsumowanie wyników i wręczenie nagród zwycięzcom nastąpi podczas XII Ekopikniku Rodzinnego.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora www.artofscience.org.pl;
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 wprowadzenia zmian w regulaminie.