

## 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=9b7d173b068d> i jego okolic oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### § 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Zagraj w EKO” odbywa się 03.04.2017 - 03.12.2017 na terenie Lublina
2. Celem Gry jest zapoznanie jej uczestników z zasadami ekologii i dobrymi praktykami.
3. 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.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi. Po prawidłowym rozwiązaniu zadań w poszczególnych punktach, uczestnik zdobędzie rozwiązanie zagadki, która upoważnia do wzięcia udziału w lasowaniu z nagrodami.
5. Po trasie Gry grupy poruszają się pieszo lub rowerowo.
6. 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.
7. 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.
8. Charakter gry powoduje, że uczestnicy poruszają się po terenie gry miejskiej na własną odpowiedzialność.
9. 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.
10. 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.
11. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
12. 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](http://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.

### § 4. Zwycięzcy Gry

Zwycięzcą Gry zostaje osoba / grupa, która zbierze fragmenty zagadki końcowej z poszczególnych punktów kontrolnych i wprowadzi je jako rozwiązanie do karty pracy w Internecie. Z osób które, dopełnią tej formalności organizator wylosuje zwycięzców całej gry miejskiej.