

Regulamin Gry Miejskiej **„Śladami powstań śląskich w Radzionkowie”**

I. Organizator

1. Organizatorem Gry jest 17 Radzionkowska Drużyna Piechoty Zmechanizowanej oraz Miejska Biblioteka Publiczna w Radzionkowie.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów na terenie Radzionkowa oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

II. Tematyka gry

1. Tematyka Gry dotyczy powstań śląskich – organizacji, akcji oraz działań, sytuacji mieszkańców Radzionkowa w latach 1919-1922, uczestnictwa mieszkańców miasta w powstaniach oraz ich zaangażowania w powstańcze działania.
2. Celem Gry jest przybliżenie tematyki powstań śląskich na terenie Radzionkowa, najważniejszych punktów związanych z powstaniami oraz postaci mieszkańców, którzy brali udział w organizacji działań oraz w akcjach powstańczych w naszym mieście.

III. Zasady gry

1. Gra miejska odbędzie się 15 czerwca 2025r (niedziela) w godzinach: 14:00 – 17:00 (czas na wykonywanie zadań. Zakończenie i rozdanie nagród odbędzie się o godz. 17:30).
2. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Zespołu:
 - chęć udziału w Grze należy zgłosić Organizatorowi najpóźniej do 11.06.2025r. pod numerem telefonu: 783-977-885 lub osobiście w placówce Miejskiej Biblioteki Publicznej w Radzionkowie przy ul. Gwarków 2.
4. W Grze biorą udział grupy osób (rodzina/przyjaciele); każda Grupa może liczyć od 2 do 5 osób; minimalny wiek niepełnoletnich uczestników grupy to 10 lat.
5. W przypadku dużej ilości zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby Uczestników, decyduje wtedy kolejność zgłoszeń.
6. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.



7. W przypadku naruszenia przez Zespół 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.
8. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - 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);
 - publikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

IV. Zasady gry – start

1. W dniu Gry (15.06.2025r.) najpóźniej do godz. 13:50 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym (Eko-Rynek).
2. Gra rozpocznie się podniesieniem flagi państwowej na maszt oraz odśpiewaniem hymnu. Następnie Zespoły otrzymają instrukcję, mapkę oraz kartę gry.

V. Zasady gry - zadania

1. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Gry oraz wykonywanie zadań. O zwycięstwie decyduje liczba zdobytych przez Zespół punktów. W przypadku gdy dwa Zespoły zdobędą tę samą liczbę punktów, o zwycięstwie zdecydować szybszy czas dotarcia na metę.
2. W każdym punkcie Zespół ma do wykonania zadanie/zadania, za które otrzymuje punkty. W każdym Punkcie Gry znajdują się Opiekunowie, którzy czuwają nad poprawnością wykonywania zadań oraz oceniają sposób ich wykonania przez Zespół.
3. W każdym Punkcie Zespół musi otrzymać:
 - pieczętkę potwierdzającą obecność w danym Punkcie Gry;
 - fragment meldunku;
 - liczbę punktów (którą na kartę wpisuje Opiekun danego punktu).
4. Liczba zadań oraz maksymalna liczba punktów, jakie można otrzymać, znajdują się w instrukcji, którą Zespoły otrzymają na starcie w dniu Gry.



5. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Gry. Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie.

VI. Zasady poruszania się na trasie gry

1. Gra toczy się w ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.
2. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
3. Niedopuszczalne jest poruszanie się po trasie Gry samochodami, skuterami, rowerami, motorami, łyżworolkami, wrotkami, hulajnogami. Charakter Gry powoduje, że Uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
4. Uczestnicy przystępując do Gry, biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry.
5. W przypadku osoby niepełnoletniej odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice bądź opiekunowie prawni i/lub opiekun Zespołu.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania Uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

VII. Zwycięzcy gry

1. Wyłonienie i nagrodzenie Zwycięzców nastąpi na Placu Letochów o godz. 17:30.
2. Zwycięzcami Gry zostaną Zespoły, które zdobędą najwyższą liczbę punktów. W przypadku gdy dwa Zespoły zdobędą tę samą liczbę punktów, o zwycięstwie zadecyduje szybszy czas dotarcia na metę.
3. Nagrody główne otrzymają trzy Zespoły.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany liczby nagrodzonych Zespołów.

VIII. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora:
<https://biblioteka.radzionkow.pl/>



3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

IX. Kontakt z Organizatorem

Miejska Biblioteka Publiczna w Radzionkowie

ul. Gwarków 2, 41-922 Radzionków

783-977-885

biblioteka.radzionkow@gmail.com



17 Radzionkowska Drużyna
Piechoty Zmechanizowanej



Miejska
Biblioteka Publiczna
w Radzionkowie