

Regulamin

Gry Miejskiej pt.

Gra o Żelazny Tron Królewskiej Huty

**czyli gra miejska z okazji 150-lecia
Królewskiej Huty**



14 lipca 2018 r.

Chorzów

§ 1. Organizator

Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Gra o Żelazny Tron Królewskiej Huty, czyli gra miejska z okazji 150-lecia Królewskiej Huty” jest Chorzowskie Stowarzyszenie Biegaczy Długodystansowych „W Ruchu” wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000512556, z siedzibą przy ul. Paderewskiego 5/3 w Chorzowie, strona internetowa: www.chsbd.pl, e-mail: chsbdwruchu@gmail.com.

Współorganizatorami Gry Miejskiej są Miasto Chorzów i Chorzowskie Centrum Kultury w ramach projektu „Kultura na Wolności”.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra miejska pt. „Gra o Żelazny Tron Królewskiej Huty, czyli gra miejska z okazji 150-lecia Królewskiej Huty” odbędzie się **14 lipca 2018 roku** w Chorzowie w godzinach **10:00 – 14:00**. Start Gry odbędzie się spod **Wieży Wyciągowej Szybu „Prezydent” w Chorzowie** (ul. Piotra Skargi, kompleks „Sztygarka”). Meta Gry będzie zlokalizowana w Parku Hutników w Chorzowie (pomiędzy ul. Dąbrowskiego, ul. Katowicką a ul. Powstańców w Chorzowie).

2. Celem Gry jest:

- promocja Chorzowa, jego historii i dziedzictwa;
- edukacja regionalna uczestników gry, edukacja w zakresie historii i topografii miasta;
- propagowanie aktywnego spędzania wolnego czasu;
- promocja śląskiego dziedzictwa przemysłowego i jego rewitalizacji na cele edukacyjne, turystyczne i rekreacyjne, a także innych zabytków i atrakcji turystycznych Chorzowa;
- zachęcenie chorzowian do wspólnej aktywności i zdrowej, sportowej rywalizacji;
- wyłonienie najlepszych zespołów w drodze zdrowej rywalizacji sportowej.

3. Zadaniem uczestników Gry będzie poruszanie się pomiędzy charakterystycznymi punktami na mapie Chorzowa i wykonywanie następujących po sobie zadań. Uczestnicy będą mogli przemieszczać się między punktami pieszo lub własnym rowerem. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymają punkty, których liczba będzie zależna od stopnia poprawności i oryginalności wykonania zadania. Każdy zespół we własnym zakresie dobierze trasę gry, jednakże wybór pierwszego zadania do wykonania będzie przydzielony losowo przez organizatora – lider zespołu wylosuje pierwsze zadanie (a tym samym jego lokalizację) przed startem spośród 10 różnych zadań.

4. Organizator określa limit czasu ukończenia gry na 4 godziny (240 minut).

5. Udział w Grze jest bezpłatny.

6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki. Wymóg ten dotyczy zarówno uczestników startujących w kategorii pieszej, jak i rowerowej.

7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym, uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób

uczestniczących w Grze, jedynie na mecie Gry będzie dostępny punkt medyczny z ratownikiem medycznym.

8. Organizator zapewnia poczęstunek i napój na mecie Gry.

9. W trakcie trwania Gry Organizator nie dopuszcza możliwości korzystania z transportu komunikacją publiczną, samochodami (i innymi pojazdami z napędem silnikowym). Zespoły korzystające z w/w niedozwolonych form transportu nie zostaną sklasyfikowane.

10. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły będą się poruszać po mieście na własną odpowiedzialność. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.

11. W przypadku naruszenia przez uczestnika zespołu niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry w dowolnym momencie. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

12. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Zespołu liczącego od 2 do 4 osób, z wyjątkiem, o którym mowa w ust. 4.

2. Rejestracja uczestników Gry odbędzie się poprzez zgłoszenia za pomocą formularza internetowego, do którego link zostanie zamieszczony w odpowiedniej zakładce na stronie internetowej: <http://chsbd.pl/>. Rejestracja zostanie uruchomiona w dn. 12 czerwca 2018 r., zapisy będą możliwe do dnia 10 lipca 2018 roku lub do osiągnięcia limitu zgłoszeń. Po upływie powyższego terminu, zapisanie się na Grę będzie możliwe jedynie w przypadku niewyczerpania limitu zgłoszeń, po stosownej informacji ze strony Organizatora.

W zgłoszeniu należy podać następujące dane:

— **imiona i nazwiska, dokładne daty urodzeń uczestników, nazwę zespołu.**

Ponadto, należy dokonać wyboru sposobu pokonania trasy: pieszo/rowerami.

Organizator nie zapewnia rowerów, należy wziąć własne rowery. Odpowiedzialność za stan sprzętu spoczywa na jego właścicielu.

3. Limit uczestników wynosi 60 osób / 20 zespołów.

4. Podczas gry zespoły podzielone są na następujące kategorie:

- a) piesza;
- b) rowerowa;
- c) piesza rodzinna;

W zależności od liczby uczestników, organizator może wprowadzić jeszcze jedną kategorię – rowerową rodzinną.

5. Każdy z zespołów zostanie zakwalifikowany do jednej z powyższych kategorii. Jeśli w zespole znajdują się osoby powyżej 14. roku życia, zespół zostanie zakwalifikowany do jednej

z pierwszych dwóch kategorii, w zależności od tego, który sposób pokonania trasy wybierze (pieszo lub rowerami).

Aby zespół został zakwalifikowany do kategorii rodzinnej, przynajmniej jeden członek zespołu musi być dzieckiem do 14. roku życia (włącznie). Zespół klasyfikowany w kategorii rodzinnej może liczyć maksymalnie do 5 osób.

5. Organizator nie przewiduje prowadzenia dodatkowych zapisów w biurze organizatora w dniu imprezy.

6. W dniu Gry do godz. **09:30** należy potwierdzić udział w Grze w biurze organizatora znajdującym się przy Wieży Wyciągowej Szybu „Prezydent” w Chorzowie (ul. Piotra Skargi, kompleks „Sztygarka”). Biuro organizatora będzie czynne w godz. 08.30 – 09.30.

7. Wszyscy uczestnicy muszą zostać zweryfikowani w biurze organizatora. Podczas weryfikacji uczestnicy biegu muszą posiadać dowód osobisty lub inny dokument ze zdjęciem potwierdzający ich tożsamość (np. legitymacja, paszport).

8. W biurze organizatora wszyscy uczestnicy składają pisemne oświadczenie:

- 1) o zapoznaniu się z warunkami regulaminu i o jego akceptacji,
- 2) o wyrażeniu zgody na przetwarzanie ich danych osobowych w związku z organizacją i promocją Gry, w tym w szczególności na zamieszczenie ich w przekazach telewizyjnych, radiowych, internetowych i drukowanych (imię, nazwisko, data urodzenia) w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia gry, a także
- 3) o wyrażeniu zgody na publikację swojego wizerunku utrwalonego na zdjęciach i nagraniach audiowizualnych wykonanych podczas imprezy.

Wyrażenie zgody jest dobrowolne, jednakże brak wyrażenia zgody, o której mowa w pkt. 1 i 2 jest równoznaczny niedopuszczeniem danej osoby do udziału w Grze.

9. Przynajmniej jedna osoba w zespole musi być pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć w dniu Gry.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu. Wyłonienie zwycięzców nastąpi na mecie znajdującej się w Parku Hutników.

Wyniki Gry zostaną umieszczone na fanpage'u organizatora na portalu Facebook maksymalnie do 3 dni po zakończeniu Gry.

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych lokalizacjach. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzymają równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

3. Za zajęcie jednego z pierwszych trzech miejsc w każdej z kategorii przewidziane są nagrody rzeczowe. Każdy zespół, który ukończy Grę, otrzyma pamiątkowy dyplom.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
2. Impreza ma charakter koleżeński i tylko w takiej formie należy ją postrzegać.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Gry, przesunięcia jej na inny termin lub jej przerwania z przyczyn technicznych lub organizacyjnych.

§ 6 Dane kontaktowe organizatora:

W razie pytań, prosimy o kontakt pod numerem telefonu: +48 507 432 827 (Natalia Krupa, Prezes ChSBD „W Ruchu”), +48 661 150 944 (Dagmara Dybek, Wiceprezes ChSBD „W Ruchu”)

lub pod adresem e-mail: chsbdwruchu@gmail.com

Strona internetowa: <http://chsbd.pl>

Strona organizatora na Facebooku: <https://www.facebook.com/chsbdwruchu>

Do zobaczenia!
ChSBD „W Ruchu”