

Regulamin IV Gry ulicznej „Zdobądź Oscara!”

1. Organizatorem Gry jest Gminny Ośrodek Kultury i Nieformalna Grupa „Aaricia”.

~

2. Gra będzie miała miejsce 02.08.2015 roku o godz. 14.00 rozpoczyna się na rynku w Goraju.

~

3. Celem Gry ulicznej jest: integracja społeczna, pobudzanie do aktywności: sprawnościowej, intelektualnej, artystycznej, pogłębienie wiedzy z zakresu filmu, zapoznaniu się z kinematografią polską i zagraniczną, pobudzenie do kreatywności, nauka poprzez zabawę, kreatywne spędzanie czasu wolnego.

~

4. Uczestnikami gry mogą być zespoły 4 – osobowe złożone z osób powyżej 14 roku życia, niepełnoletni zobowiązani są do przedstawienia pisemnej zgody od rodziców na udział w zabawie. Warunkiem uczestniczenia osób niepełnoletnich w drużynie jest przynajmniej jedna pełnoletnia osoba w grupie.

~

7. Gra polega na rozwiązywaniu zadań, zagadek (łącznie 10).

~

8 .Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry tuż przed jej rozpoczęciem.

~

9 .W wykonywaniu zadań musi uczestniczyć cały zespół.

~

10. Poszczególne zadania wykonuje się według kolejności podanej na karcie uczestnictwa, wcześniej wylosowanej przy odprawieniu drużyn do udziału w grze.

~

11. Uczestnicy mogą poruszać się po Goraju wyłącznie pieszo.

~

12. Drużyny nie mogą konsultować się między sobą i nawzajem sobie pomagać, powinny pracować całkowicie indywidualnie, ale również bez szkody dla konkurujących drużyn. Za niezdrową rywalizację lub wzajemną pomoc drużynom będą odejmowane punkty. Drużynom nie mogą pomagać w rozwiązywaniu zadań osoby trzecie. W przypadku poważnego naruszenia regulaminu przez uczestnika gry, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie gry organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi karty i wykluczenia go z Gry lub odebrania punktów.

~

13. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim.

~

14 .Każdy z uczestników odpowiada za siebie, porusza się po miejscowości zgodnie z przepisami ruchu drogowego.

~

15 .Ewentualne ubezpieczenie na czas trwania gry pozostaje w gestii uczestników.

16. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej.

~

17. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie zespołu w Gminnym Ośrodku Kultury w Goraju do dn. 25.07.2015 r. Każdy zespół otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia (kartę drużyny), a następnie informacje niezbędne do rozpoczęcia gry.

~

18. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mógł (w razie konieczności) skontaktować się z Organizatorem.

~

19. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na: wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie oraz przetwarzanie przez Organizatorów

danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883).

~

20. Zwycięża zespół z największą ilością punktów na mecie, przy remisie decydujący będzie czas przybycia na metę.

~

21. Dla zwycięskiej drużyny przewidziano nagrodę główną. Pozostali uczestnicy otrzymają drobne upominki i poczęstunek.

~

22. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

~

23. Każda z grup powinna przebrać się, w charakterze wybranego przez siebie filmu lub motywu filmowego np. superbohaterowie, orki, kobiety z Seksmisji, Znachorzy, Krasnoludy, Kargule i Pawlaci itp. Przebranie jest dodatkowo punktowane na koniec gry przez wszystkie postacie Gry. Oceniane będą: pomysłowość – 2 pkt., zgodność z tematem – 1 pkt., pracowitość – 3 pkt. oraz spójność tematyczna przebrań wszystkich członków drużyny – 1pkt. Łącznie będzie można zdobyć od jednej postaci aż 7 pkt.

~

24. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.

~

25. Udział w grze jest bezpłatny.

~

26. Podczas Gry uczestnicy nie mogą korzystać z Internetu i „telefonu do przyjaciela”, zadania muszą być rozwiązywane samodzielnie bez pomocy z „zewnątrz”. Jediną pomocą mogą być przechodnie.

~

27. W razie deszczu impreza zostanie przełożona na inny termin wyznaczony przez organizatora.