



## REGULAMIN GRY TERENOWEJ

# „GRATUSZ”

### § 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Terenowej pt. „GRATUSZ” (zwanej dalej Grą) jest Aleksandra Vieth – Kłosińska. Partnerami gry: Narodowy Instytut Dziedzictwa, Urząd Miejski Olesno i Oleskie Muzeum Regionalne w Oleśnie.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Olesna oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. Gra miejska jest to połączenie gry internetowej, interaktywnej zabawy ulicznej. Uczestnicy mogą poznawać historię miasta, postaci z nim związanych, architekturę, walory turystyczne regionu. Ulice miasta stają się wtedy planszą gry, a zespoły uczestniczą w rozwiązywaniu zagadek „wchodzących” w dany temat. Zespoły uczestników rywalizują na ulicach miasta, starają się wykonać postawione przed nimi zadania w jak najkrótszym czasie. Liczą się: szybkość, wiedza, kojarzenie faktów, praca zespołowa, orientacja w terenie.

### § 2. Zasady Gry

1. Gra Terenowa pt.: „GRATUSZ” odbędzie się w terminie 10.09.2021 roku w Oleśnie w godzinach 9.00 - 14.00. Miejsce startu: Oleskie Muzeum Regionalne w Oleśnie.

---

Dofinansowano w ramach projektu pt. „Prace konserwatorskie i restauratorskie przy zabytkowym budynku Ratusza Miejskiego w Oleśnie wraz z popularyzowaniem i upowszechnianiem wiedzy o jego znaczeniu dla historii i kultury Opolszczyzny”, realizowanego w ramach Działania 5.3. Dziedzictwo kulturowe i kultura RPO WO na lata 2014-2020.





2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom informacji dotyczących historii miasta Olesna , a w szczególności oleskiego Ratusza.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać 1 punkt za odgadnięcie miejsca zadania i 1 punkt za poprawne rozwiązanie zadania. W przypadku braku znalezienia miejsca lub braku realizacji zadania uczestnicy otrzymują 0 punktów.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
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.
8. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście 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. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są do przedłożenia u Organizatora zgody podpisanej przez rodzica/opiekuna prawnego na uczestniczenie w grze.

---

Dofinansowano w ramach projektu pt. „Prace konserwatorskie i restauratorskie przy zabytkowym budynku Ratusza Miejskiego w Oleśnie wraz z popularyzowaniem i upowszechnianiem wiedzy o jego znaczeniu dla historii i kultury Opolszczyzny”, realizowanego w ramach Działania 5.3. Dziedzictwo kulturowe i kultura RPO WO na lata 2014-2020.



10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
12. 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 w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 3 - 4 osoby.
2. Rejestracji dokonać można do dnia 7 września 2021 roku wyłącznie poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego i dostarczenie go do budynku Oleskiego Muzeum Regionalnego.
3. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
4. Uczestnicy są zobowiązani do posiadania maseczek ochronnych i stosowania się do zasad bezpieczeństwa w czasie trwania epidemii covid – 19.
5. Zespoły są zobowiązane do posiadania telefonu komórkowego z aplikacją skaner kodów QR .
6. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

---

Dofinansowano w ramach projektu pt. „Prace konserwatorskie i restauratorskie przy zabytkowym budynku Ratusza Miejskiego w Oleśnie wraz z popularyzowaniem i upowszechnianiem wiedzy o jego znaczeniu dla historii i kultury Opolszczyzny”, realizowanego w ramach Działania 5.3. Dziedzictwo kulturowe i kultura RPO WO na lata 2014-2020.



— przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE - RODO).

— opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

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

8. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdy z Zespołów o tym, czy został on zakwalifikowany do wzięcia udziału w Grze.

#### § 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 14.00. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie

---

Dofinansowano w ramach projektu pt. „Prace konserwatorskie i restauratorskie przy zabytkowym budynku Ratusza Miejskiego w Oleśnie wraz z popularyzowaniem i upowszechnianiem wiedzy o jego znaczeniu dla historii i kultury Opolszczyzny”, realizowanego w ramach Działania 5.3. Dziedzictwo kulturowe i kultura RPO WO na lata 2014-2020.





wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w budynku Oleskiego Muzeum Regionalnego (meta).

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który najszybciej dotrze do mety i łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięski zespół.

### § 5. Postanowienia końcowe

1. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.

---

Dofinansowano w ramach projektu pt. „Prace konserwatorskie i restauratorskie przy zabytkowym budynku Ratusza Miejskiego w Oleśnie wraz z popularyzowaniem i upowszechnianiem wiedzy o jego znaczeniu dla historii i kultury Opolszczyzny”, realizowanego w ramach Działania 5.3. Dziedzictwo kulturowe i kultura RPO WO na lata 2014-2020.