

## Regulamin Gry Miejskiej 2016

### *Polska innowacyjność i myśl naukowa*

#### § 1. Organizator

1. Gra Miejska pt. "Polska innowacyjność i myśl naukowa" (zwanej dalej Grą) odbywa się w ramach Wielkiego Finału Akademii Nowoczesnego Patriotyzmu.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie punktów z zadaniami na terenie Plant Krakowskich oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

#### § 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska odbywa się 2 czerwca 2016 roku w godzinach 10.00 – 13.00.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom czołowych postaci polskiej myśli naukowej, które wniosły znaczący wkład w rozwój nauki. W tym zwłaszcza przedstawiciele lwowskiej szkoły matematycznej.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi bazami zadaniowymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać od 1– 4 punktów, przydzielanych w formie naklejek; w zależności od stopnia poprawności jego realizacji lub czasu potrzebnego do jego wykonania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy otrzymują 0 punktów.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo.
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.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności.
8. Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawną - cywilną 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 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.
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.

13. 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 zgłoszenie Zespołu w punkcie rejestracyjnym znajdującym się w siedzibie Klubu Jagiellońskiego – Rynek Główny 34; 31-010 Kraków do godziny 10:00.

4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

5. 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);
- 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**

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu i nagrodzeni podczas Wielkiego Finału w dniu 3 czerwca b.r..

2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów zwycięzca zostanie wyłoniony na podstawie czasu wykonania wszystkich zadań.

### **§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej: [www.anp.kj.org.pl](http://www.anp.kj.org.pl).

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.

4. Organizator zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.