

REGULAMIN

GRY MIEJSKIEJ

„PAMIĘTAJ, ŻE ŻYJESZ!”

§ 1

Gra miejska pt. „Pamiętaj, że żyjesz!” (dalej jako „**Gra**”) jest wydarzeniem o charakterze religijnym i społecznym, stanowiącym część obchodów jubileuszu dziewięćdziesięciolecia Duszpasterstwa Akademickiego przy Kolegiacie św. Anny w Krakowie.

§ 2

Organizatorem Gry jest Duszpasterstwo Akademickie przy Kolegiacie św. Anny w Krakowie (ul. św. Anny 11, 31-008 Kraków). Osoby odpowiedzialne za przebieg Gry w dalszej części niniejszego Regulaminu są określane jako „**Organizatorzy**”.

§ 3

1. W Grze może wziąć udział każdy, kto:

a) ukończył minimum 16 rok życia;

b) zarejestrował się poprzez w całości wypełniony formularz internetowy udostępniony na stronie internetowej pod adresem www.anno27.pl (zakładka „Wydarzenia” – „Gra miejska”); wypełnienie formularza internetowego wymaga m.in. wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry i przyznania nagród w Grze.

2. Rejestracja poprzez formularz internetowy jest otwarta do dnia 14 października 2017 roku.

3. Uczestnicy niepełnoletni mogą wziąć udział w Grze za pisemną zgodą ich prawnych opiekunów.

4. Uczestnik, który nie ukończył 13 roku życia, może wziąć udział w Grze wyłącznie wtedy, jeśli w skład danej drużyny wchodzi pełnoletnia osoba pełniąca nadzór nad tym uczestnikiem.

5. Organizatorzy nie pełnią nadzoru nad uczestnikami Gry i nie ponoszą za nich odpowiedzialności prawnej.

6. Udział w Grze jest bezpłatny.

§ 4

1. W Grze można uczestniczyć indywidualnie bądź w drużynach liczących maksymalnie 4 osoby. Osoby spełniające warunki udziału w Grze są określane dalej jako „**Uczestnicy**” lub „**Drużyna**”.

§ 5

1. Gra odbędzie się 19 października 2017 roku (tj. czwartek) i będzie otwarta dla Uczestników w godzinach od 10.00 do 18.00.

2. Przewidywany czas potrzebny na ukończenie Gry dla jednej Drużyny to ok. 2–3 godziny. Grę będzie można rozpocząć w godzinach od 10.00 do 16.00 (tak, by ostatni Uczestnicy mieli możliwość ukończenia Gry do godziny 18.00).

3. Dokładna godzina ogłoszenia zwycięzców Gry zostanie podana wszystkim Uczestnikom w dniu 16 października 2017 roku (tj. poniedziałek) drogą poczty elektronicznej.

§ 6

Rejestracja Uczestników i rozpoczęcie Gry odbędzie się na dziedzińcu kamienicy przy ul. św. Anny 11 w Krakowie.

§ 7

Ukończenie Gry polega na realizowaniu wszystkich zadań wskazanych Uczestnikom przez Organizatorów. Zadania będą przygotowane dla Uczestników w specjalnych punktach zlokalizowanych w obrębie Starego Miasta w Krakowie. Każdy kolejny punkt będzie wskazywany Uczestnikom dopiero po zrealizowaniu zadania przygotowanego w poprzednim punkcie.

§ 8

1. Za wykonanie części z zadań objętych Grą Uczestnikom będą przyznawane punkty. To, czy za realizację określonego zadania są przyznawane punkty, będzie każdorazowo wyraźnie wskazywane przez Organizatorów.

2. Drużyna, która w trakcie Gry zdobędzie największą ilość punktów przyznawanych za zadania punktowane, zostanie ogłoszona zwycięzcą i otrzyma nagrodę główną w postaci wejściówki dla czterech osób do tzw. escape roomu wskazanego przez Organizatorów.

3. Dwie drużyny, które uzyskają drugi i trzeci najlepszy wynik punktowy, otrzymają nagrody rzeczowe.

4. Przekazanie informacji o tym, kto został zwycięzcą Gry, zostanie przekazane Uczestnikom podczas ogłoszenia, o którym mowa w § 5 pkt 3.

§ 9

W przypadku naruszenia przez Uczestnika niniejszego Regulaminu lub zasad fair play, Drużyna, do której ten Uczestnik należy, zostanie wyłączona z udziału w Grze.