REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

NA BUCZKA I Z POWROTEM

§ 1. ORGANIZATOR i PARTNERZY/PATRONI GRY

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Stargardzie Szczecińskim zwane dalej Organizatorem.
2. Gra realizowana jest na terenie miasta Stargard Szczeciński w ramach Europejskich Dni Dziedzictwa 2015.

§ 2. UCZESTNICY GRY/GRACZE

1. W Grze może wziąć udział każdy, niezależnie od wieku.
2. W przypadku osób niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodzica/opiekuna (załącznik nr 1)
3. Kapitanami Drużyn muszą być osoby pełnoletnie.
4. Uczestnicy zgłaszają swój udział w Grze drużynowo. W grze wziąć może udział 10 Drużyn po maksymalnie 5 Graczy. Każda z Drużyn zobowiązana jest wypełnić Formularz Zgłoszeniowy i wyłonić Kapitana Drużyny.
5. Zgłoszenia drużyn przyjmowane są telefonicznie (tel. 91 578 38 35 lub 602 396 612), mailowo (j.fijalkowska@muzeum-stargard.pl) lub osobiście w Muzeum przy Rynku Staromiejskim 3.
6. Każda Drużyna otrzyma kartę startową, na której znajdzie informację o fabule gry i pierwszą wskazówkę.
7. Każda z Drużyn otrzyma numer, zaś Gracze otrzymają wyróżniające ich identyfikatory Gracza.
8. Gracz powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
9. Organizator nie zapewnia opieki medycznej Graczom.
10. Gra toczy się w przestrzeni publicznej, dlatego też Gracze zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania Graczy niezgodne z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi zasadami współżycia społecznego.
11. Uczestnik ma obowiązek zapoznać się z Regulaminem i potwierdzić respektowanie jego postanowień (Załącznik nr 2).

§ 3. ZASADY GRY

1. Gra zostanie przeprowadzona w sobotę 12 września 2015 r. na terenie Stargardu Szczecińskiego w godzinach od 12:00-14:30.

2. Gra polega na odwiedzaniu przez drużyny różnych miejsc w Stargardzie, które pełniły znaczącą funkcję w PRL-u. Drużyny kierują się do wyznaczonych przez Organizatora miejsc (zwanych

dalej Punktami) i wykonują różne zadania. Warunkiem otrzymania wskazówki kierującej na następny punkt w każdym z 14 Punktów jest poprawne wykonanie wskazanego tam zadania.

3. Po poprawnym wykonaniu zadania oraz otrzymaniu wskazówki, w każdym z odwiedzonych Punktów, opiekun Punktu wytnie jedną z kartek, które drużyna otrzyma na początku, co będzie świadczyło o dotarciu do danego Punktu w grze

4. Gra rozpoczyna się o godz. 12.00 na Rynku Staromiejskim w siedzibie Organizatora. Zebrane drużyny zostaną wprowadzone do Gry po czym każda otrzyma wskazówkę do którego Punktu ma się udać na początku.

5. Drużyny będą wypuszczane z pierwszego Punktu co 5 minut: pierwsza Drużyna o godz. 12:00, druga o godz. 12:05 i tak do ostatniej drużyny, która wyjdzie z Muzeum o godz. 12:45.

6. Członkowie Drużyny nie mogą się rozdzielać.

§ 4. WARUNKI UKOŃCZENIA GRY

1. Warunkiem ukończenia odwiedzenie wszystkich 14 Punktów i wykonanie wszystkich zadań.
2. Drużyna zostanie zdyskwalifikowana jeśli:
   a) członkowie Drużyny rozdzielą się.
   b) nie ukończą gry do godz. 14.30.
3. Decyzja Organizatora w kwestii dyskwalifikacji Gracza jest ostateczna.

§ 5. ZWYCIĘZCA I NAGRODY

1. Wszystkie Drużyny, które odwiedzą wszystkie Punkty i dotrą do ostatniego Punktu, otrzymają upominki.
2. W ostatnim Punkcie – gmachu Muzeum Archeologiczno-Historycznego przy Rynku staromiejskim – odbędzie się quiz wiedzy o PRL-u. W quizie wezmą udział Kapitanowie Drużyn. Quiz składa się z 10 pytań zamkniętych i otwartych, w których odpowiedź można znaleźć na wystawie „Dzień po dniu… Stargard 1945-1989". Zwycięży ta Drużyna, której Kapitan udzieli najwięcej poprawnych odpowiedzi. W przypadku remisu odbędzie się dogrywka, w której zadane zostanie jedno finałowe pytanie – zwycięzcą zostanie osoba, która jako pierwsza odpowie na nie poprawnie.
3. Ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród nastąpi zaraz po zakończeniu Gry w dn. 12.09.2015 r.
4. O zwycięstwie zdecyduje Jury w składzie:
   a) Jolanta Aniszewska - przewodniczący
   b) Joanna Fijałkowska
   c) Patrycja Jakubiak

5. Organizator przewiduje dla zwycięskiej Drużyny nagrodę główną – udział w „escape room”, zaś dla wszystkich uczestników upominki – gadżety pamiątkowe.
6. Nie ma możliwości wypłaty równowartości nagrody głównej w gotówce lub zamiany na inną nagrodę.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Gry znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora MAH przy Rynku Staromiejskim 2-4 w Stargardzie oraz na stronie www.muzeum-stargard.pl
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie.