

REGULAMIN

QUEST REALIZOWANY W RAMACH PROJEKTU „SKAZANY NA (NIE)PAMIĘĆ” ORGANIZOWANEGO W RAMACH II EDYCJI AKADEMII LIDERÓW FUNDACJI ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA

§ 1. Organizator

1. Gra Miejska, zwana dalej Questem, jest organizowana w ramach projektu historycznego „Skazani na (nie)pamięć”
2. Przez organizację Questu rozumie się przygotowanie punktów na terenie miasta Września oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego przebiegu.

§ 2. Zasady Questu

Zasady gry znajdują się w kolejnym załączniku.

§ 3. Uczestnicy Questu i zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Questie jest rejestracja zespołu liczącego 4 osoby + pełnoletni opiekun.
2. Rejestracji dokonać można do dnia 15 października 2016 roku wyłącznie przez kontakt telefoniczny na numery podane na plakacie projektu lub na stronie organizatora.
3. Każda z osób biorących udział w Questie powinna być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym udział w Questie.
4. Quest jest powiązany z II edycją „Rankingu klasowego” prowadzonego w Liceum Ogólnokształcącym im. Henryka Sienkiewicza we Wrześni, dla uczęszczających tam uczestników Questu.
5. Poprzez rejestrację i udział w Questie uczestnika wyraża zgodę na :
 - Wzięcie udziału w Questie na warunkach określonych w niniejszym regulaminie,
 - Przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Questu (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. 2014 poz. 1182),
 - Opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w innych informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz, w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska Uczestnika.
6. W trakcie Questu członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków zespołu będzie weryfikowana poszczególnych punktach. W razie niezgodności Zespół nie będzie mógł przystąpić do realizacji kolejnych zadań.

Program dofinansowany ze środków Muzeum Historii Polski w ramach programu Patriotyzm Jutra

7. Liczba zespołów jest nieograniczona. Organizator poinformuje każdy z Zespołów o tym, że zakwalifikował się do wzięcia udziału w Questie.

§ 4. Zwycięzcy Questu

1. Zakończenie Questu nastąpi wraz z przybyciem ostatniego Zespołu na miejsce zbiórki, tj. do Liceum Ogólnokształcącego im. Henryka Sienkiewicza we Wrześni.
2. Nagrody zostaną przyznane w pierwszej kolejności Zespołom, które wykonają wszystkie zadania na trasie Questu, następnie pod uwagę będzie brany czas pokonania trasy przez Zespół.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Questu znajduje się na fanpage'u projektu historycznego „Skazani na (nie)pamięć” na facebook'u (https://www.facebook.com/Skazani-na-niepami%C4%99%C4%87-1245557835475984/?ref=aymt_homepage_panel).
2. W przypadkach nieprzewidzianych (tj. np. warunki pogodowe) niniejszym regulaminem, dotyczących przebiegu gry, głos decydujący ma Organizator. Jednocześnie Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przerwania, przedłużenia czasu Questu, jeśli zajdzie taka potrzeba.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.

Autorzy: Adriana Olejniczak, Mateusz Nowaczyk

Licencja Creative Commons CC-BY-NC-ND

Program dofinansowany ze środków Muzeum Historii Polski w ramach programu Patriotyzm Jutra