

# REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „RZESZÓW GRA W ZIELONE”

## § 1. Organizatorzy

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres
2. i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Rzeszów Gra w Zielone”.
3. Organizatorem gry miejskiej „Rzeszów Gra w Zielone” zwanej dalej „Grą”, jest firma Metkom Sp. z o.o. z siedzibą w Pustynia 31A, Dębica, NIP: 5170140547, zwana dalej „Organizatorem”.
4. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w
5. Grze („Uczestników”) jest firma Metkom Sp. z o.o.
6. Fundatorem nagrody głównej jest firma DIGIT-AL. Sp. z o.o. z siedzibą ul. Hanasiewicza 19, Rzeszów, NIP: 8133826714, właściciel salonu Electricall, zwana dalej „Sponsorem”.

## § 2. Zasady Gry – REJESTRACJA

1. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przesyłać drogą mailową [greenweekend@metkom.pl](mailto:greenweekend@metkom.pl). W tytule maila należy wpisać „Rzeszów gra w Zielone”. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane:
  - imię i nazwisko rodzica/opiekuna/osoby pełnoletniej, która będzie kapitanem drużyny
  - numer telefonu kapitana drużyny,
  - adres e-mail kapitana drużyny,
  - imiona i wiek pozostałych uczestników – maksymalnie cztery osoby (dzieci powyżej 10 roku życia).

WAŻNE: numer telefonu musi być aktywny podczas trwania wydarzenia w celu realizacji zadań oraz kontaktu w sytuacja awaryjnych z Organizatorem.

2. Zgłoszenia będą przyjmowane do 09.06.2022 r. do godziny 24:00 lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (nie więcej niż 10 drużyn).
3. Po pomyślnej rejestracji Realizator prześle drogą elektroniczną (e-mail) potwierdzenie rejestracji, a na dzień przed grą informacje organizacyjne dotyczące Gry.
4. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Organizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do **adresata**.

## § 3. Zasady Gry – UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. Każda z drużyn składa się z minimum 3 osób. Maksymalnie drużyna może liczyć 5 Uczestników.
3. W skład drużyny wchodzi jedna lub dwie osoby dorosłe z dzieckiem lub dziećmi.
4. Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.
5. Kapitanem drużyny jest pełnoletnią osobą.
6. Kapitan drużyny odbiera pakiet startowy. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania Gry.

#### **§ 4. ODBIÓR KART I MAP DO GRY**

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 12 czerwca 2022 r. w godzinach 10:00 – 17:00.
2. Punkt Startowy gry znajduje się przy Estradzie Rzeszowskiej, ul. Jagiellońska 24, Rzeszów. Finał Gry znajduje się w Parku Jedności Polonii z Macierzą, ul. Księdza Jałowego 9, Rzeszów.
3. Dokładna godzina oraz lokalizacja punktu startowego zostanie wysłana do zapisanych drużyn drogą mailową. Każda drużyna rozpoczyna grę w innym czasie.
4. Odbiór kart do Gry, przez zarejestrowane drogą elektroniczną drużyny, będzie możliwy 12 czerwca 2021r. (niedziela) o godzinie podanej w mailu. Za spóźnienie będą odejmowane punkty.
5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli Organizatora.
6. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma: kartę gracza oraz mapę.
7. Odbierając kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem.
8. Nieodebranie karty do Gry o wyznaczonej godzinie jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.

#### **§5. BEZPIECZEŃSTWO I DODATKOWE WYMAGANIA W CZASIE GRY**

1. Odebranie karty stanowi równocześnie potwierdzenie przez uczestnika dobrego stanu zdrowia umożliwiające udział w Grze.
2. Każda drużyna we własnym zakresie powinna być zaopatrzona w co najmniej jeden sprawny, naładowany telefon.
3. Aby wziąć udział w Grze, przed odbiorem kart do Gry kapitan składa obowiązkowe oświadczenie pisemne w imieniu swoim i dzieci, że według swojej najlepszej wiedzy nie jest osobą zakażoną wirusem Covid-19, nie miał kontaktu z osobą zakażoną wirusem Covid-19 lub w trakcie kwarantanny oraz nie przebywa na kwarantannie, obowiązkowej izolacji lub pod nadzorem epidemiologicznym.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach obowiązującego prawa. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników Gry oraz przestrzeganie regulaminu odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
5. Poprzez odbiór karty do Gry uczestnik wyraża zgodę na:
  - a. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
  - b. przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z dnia 14 maja 2016 r. L 119/1)) w zakresie określonym w klauzuli stanowiącej Załącznik do Regulaminu;
  - c. opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i innych partnerów zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika, kolorowy lub jednobarwny, w jedno lub wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

#### **§6. ZASADY GRY – PRZEBIEG GRY**

1. Gra rozpoczyna się dokładnie o godzinie 11:00. Od tej godziny liczony jest czas wykonywania zadań, jednakowy dla każdej drużyny.

2. Gra złożona jest z 10 punktów, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów oraz wyzwań i zadań dodatkowych.
3. W każdym punkcie gry znajduje się zadanie do wykonania posiada dla drużyny biorącej udział w Grze.
4. Miejsca wykonywania zadań znajdują się na mapie terenu Gry, którą uczestnicy otrzymują w miejscu startu.
5. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu Gry – tj. od momentu otrzymania mapy w miejscu startu.
6. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest wskazana na mapie.
7. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, drużyna wykonująca zadanie musi oddać dwa swoje punkty drużynie oczekującej.
8. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.

#### **§7. Zasady Gry – PORUSZANIE SIĘ PO TERENIE GRY ORAZ DYSKWALIFIKACJA**

1. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Nie wolno w czasie trwania Gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym z rowerów, rowerów elektrycznych, hulajnóg czy hulajnóg elektrycznych.
2. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać ze wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
3. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania Gry.
4. W przypadku wykrycia przez animatorów lub przedstawicieli Organizatora złamania regulaminu, na kartę do Gry danej drużyny wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
5. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

#### **§ 8. Zasady Gry – ZAKOŃCZENIE GRY**

1. Gra kończy się 12 czerwca 2022r. o godz. 16:30.
2. Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 16:15 tzn. do momentu opuszczenia stacji przez obsługujących je animatorów.
3. Czas pomiędzy zejściem animatorów ze stacji, a końcem Gry uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do punktu finałowego Gry.
4. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu startu Gry do momentu dotarcia na punkt finałowy, nie później niż do godz.16.25.
5. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom Organizatora w punkcie finałowym.
6. W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.
7. Gracze mają możliwość zadecydować o zdaniu karty przed godziną zejścia animatorów z punktów zadaniowych. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy. Punkt finałowy - odbierania kart do Gry działać będzie już od godziny 11:00.
8. Po godzinie 16:30 karty do Gry przestaną być przyjmowane.

#### **§ 9. Wyłanianie zwycięzców i nagrody**

1. W grze zwycięża zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.
2. W przypadku dwóch zespołów o tej samej ilości punktów zwycięża zespół, który ukończył grę w najkrótszym czasie (oddał kartę zespołu).
3. Jeżeli dwa poprzednie warunki nie dają rozstrzygnięcia grę wygrywa ten zespół, który poprawnie odpowie na dodatkowe ekologiczne pytania.

4. Drużyna, która w rankingu zajmie pierwsze miejsce otrzyma nagrodę główną, Puchar Recyklingu Miasta Rzeszowa oraz hulajnogę elektryczną Frugal Cyber Czarny [Frugal CYBER czarny | Electricall.pl - hulajnogi i skutery elektryczne, salon i serwis Rzeszów](#)
5. Wyłonienie zwycięzców nastąpi 12 czerwca 2022 roku na scenie Ekologicznego Pikniku Rodzinnego w Parku Jedności Polonii z Macierzą około godziny 17:00.

#### **§ 10. Postanowienia końcowe**

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Dane uczestników nie będą wykorzystywane w żaden inny sposób jak tylko w celu zorganizowania Gry.
3. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu na stronie www Organizatora w punkcie startowym.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora oraz animatorów.
5. W przypadku zastrzeżeń uczestników, co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Metkom Sp. z o.o., ul. Warszawska 139, 35-205 Rzeszów.
6. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.
7. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.