

# INSTRUKCJA GRY MIEJSKIEJ „PORWANIE DYMSKIEGO”



1. W grze udział biorą drużyny, w skład których wchodzi od 4 do 6 zawodników. Drużyna, w uzasadnionych wypadkach, może liczyć mniej lub więcej zawodników, niż wymagana ilość. O zakwalifikowaniu drużyny do gry decyduje Organizator.
2. Na trasie gry każda drużyna zobowiązana jest dotrzeć do wszystkich punktów zadaniowych, zgodnie z zaleceniem otrzymywanych wskazówek. Jeśli z jakichś powodów drużyna ominie punkt zadaniowy znajdujący się na trasie - zostanie zdyskwalifikowana.
3. Za prawidłowe rozwiązanie zadań drużyna otrzymuje **PUNKTY, CZYLI SEKUNDY UZNANIA**, które zostaną odliczone od całkowitego czasu, w którym drużyna pokona trasę gry (1 punkt = -1 sekunda).
4. Za błędne wykonanie zadań lub naruszenie zasad gry i zadań drużyna może otrzymać **SEKUNDY KARNE**, które zostaną doliczone do całkowitego czasu, w którym drużyna pokona trasę.
5. Drużyna będzie miała szansę uzyskać dodatkowe 180 punktów, jeśli na trasie zostanie zatrzymana przez Koordynatora i dobrze rozwiąże jego zadanie.
6. Pomiar czasu dla wszystkich drużyn rozpocznie się, kiedy Koordynator gry oznajmi rozpoczęcie słowami: „Czas - start!”.
7. Pomiar czasu drużyny zakończy się w momencie, kiedy wszyscy członkowie drużyny przekroczą linię mety. O miejscu linii mety drużyna dowie się dzięki ostatniej wskazówce otrzymanej od Komisarza Dymskiego.
8. Drużyna, która jako pierwsza dotrze na metę, otrzyma dodatkowo 180 punktów. Drużyna, która dotrze na metę jako druga otrzyma dodatkowo 120 punktów. Drużyna, która dotrze na metę jako trzecia otrzyma dodatkowo 60 punktów. Drużyny, które dotrą na metę w dalszej kolejności otrzymają dodatkowo po 30 punktów.
9. Kiedy drużyna dotrze na metę, będzie miała chwilę wytchnienia przed ostatnim zadaniem. W tym czasie zostaną zsumowane sekundy karne, sekundy uznania (punkty) oraz całkowity czas, w którym drużyna pokonała trasę. Wyniki zostaną zapisane na flipcharcie w momencie, kiedy na metę dotrą wszystkie drużyny.
10. Ostatnie zadanie na mecie rozpocznie się w momencie, kiedy na tablicy zostaną zapisane wyniki wszystkich drużyn.
11. Drużyna z najlepszym wynikiem, będzie miała pierwszeństwo w rozpoczęciu zadania końcowego. Kolejne drużyny będą mogły rozpocząć wykonywanie ostatniego zadania po upływie czasu, który będzie dzielił ich od wyniku uzyskanego przez najlepszą drużynę.
12. Drużyna, która jako pierwsza rozpocznie wykonywanie ostatniego zadania może mieć dużą przewagę czasową nad pozostałymi, jednak te drużyny, które uzyskały gorsze czasy, nadal będą miały szansę na wygranie głównej nagrody. Jeśli pierwsza drużyna będzie nadal wykonywać ostatnie zadanie w momencie, kiedy inna drużyna rozpocznie jego wykonywanie - może okazać się, że mimo krótszego czasu na wykonanie zadania poradzi sobie lepiej.
13. Całe rozgrywki wygra ta drużyna, która jako pierwsza wykona ostatnie zadanie i uwolni Komisarza Dymskiego.
14. Sprawne wykonywanie zadań może dać drużynie sporą przewagę, jednak o zwycięstwie może zdecydować dopiero ostatnie zadanie. Wszystko okaże się w rozgrywce! Życzymy powodzenia!

**ORGANIZATORZY**

**W nagłych przypadkach czy w razie jakichkolwiek problemów, drużyna może przez cały czas trwania gry kontaktować się z koordynatorami: Agata Jasińska - tel. 881 788 666, Tomasz Pajchrowski - tel. 506 161 790.**

# LISTA NIEZBĘDNYCH ELEMENTÓW DRUŻYNY

(wypełnia drużyna i przekazuje listę Koordynatorowi w miejscu startu gry wraz z wszystkimi wymaganymi dokumentami)

- FORMULARZ DRUŻYNY** zawierający nazwę drużyny, dane osobowe i kontaktowe do Kapitana drużyny oraz listę osobową członków drużyny. W formularzu drużyny należy wpisać także przypisany drużynie kolor - na STARCIE gry odbędzie się losowanie kolorów.
- ZAŁĄCZNIK NR 1 DO REGULAMINU** dla każdej osoby niepełnoletniej będącej członkiem drużyny wraz z oświadczeniem rodziców lub opiekunów prawnych o braku przeciwwskazań do udziału w Grze niepełnoletniego członka drużyny (nie obowiązuje drużyn, w których wszyscy członkowie są pełnoletni).
- ZAŁĄCZNIK NR 2 DO REGULAMINU, CZYLI OŚWIADCZENIE DRUŻYNY** potwierdzające zapoznanie się i akceptację **Regulaminu gry miejskiej „Porwanie Dymskiego”** oznaczające zgodę drużyny na wzięcie udziału w grze na zasadach określonych w Regulaminie podpisane przez wszystkich członków drużyny. Ponadto jest ono równoznaczne z wyrażeniem zgody przez każdego z członków drużyny na przetwarzanie danych osobowych członków drużyny w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (dane z formularza zgłoszeniowego oraz z formularza drużyny) zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883) oraz wyrażeniem zgody przez każdego z członków drużyny na wykorzystanie wizerunku członka drużyny przez Abrys Sp. z o.o. w celach promocyjnych i marketingowych.
- SMARTFON Z DOSTĘPEM DO INTERNETU** (przynajmniej jeden, w pełni sprawny smartfon, z którego drużyna będzie korzystała w jednym z zadań, posiadający aplikację do skanowania kodów QR).

WYPEŁNIA KOORDYNATOR NA STARCIE GRY:

Nazwa drużyny

Kolor

Ilość członków drużyny

# FORMULARZ DRUŻYNY

(wypełnia drużyna i przekazuje formularz Koordynatorowi w miejscu startu gry)

**Nazwa drużyny**

**Kolor** (wylosowany przez drużynę na starcie gry;  
wypełnia Koordynator na starcie gry)

**Dane osobowe i kontaktowe drużyny**

**KAPITAN DRUŻYNY (1. CZŁONEK DRUŻYNY)**

Imię i nazwisko

Telefon (pozwalający na kontakt z Kapitanem w trakcie gry)

Data urodzenia

E-mail

Adres do korespondencji

**POZOSTALI CZŁONKOWIE DRUŻYNY:**

Imię i nazwisko

Kontakt (telefon lub e-mail)

Data urodzenia

Imię i nazwisko

Kontakt (telefon lub e-mail)

Data urodzenia

Imię i nazwisko

Kontakt (telefon lub e-mail)

Data urodzenia

Imię i nazwisko

Kontakt (telefon lub e-mail)

Data urodzenia

Imię i nazwisko

Kontakt (telefon lub e-mail)

Data urodzenia

# OŚWIADCZENIE DRUŻYNY

(oświadczenie obowiązuje każdego członka drużyny i musi zostać podpisane przez każdego członka drużyny)

Nazwa drużyny

- Oświadczam, iż zapoznałem/łam się z Regulaminem gry miejskiej „Porwanie Dymskiego” i w pełni akceptuję jego warunki oraz zgadzam się na wzięcie udziału w grze na zasadach określonych w Regulaminie.
- Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry miejskiej „Porwanie Dymskiego” zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883)
- Wyrażam zgodę na wykorzystanie mojego wizerunku przez Organizatora w celach marketingowych i promocyjnych.

## OŚWIADCZENIE SKŁADAJĄ WSZYSCY NIŻEJ PODPISANI CZŁONKOWIE DRUŻYNY:

Imię i nazwisko (Kapitan drużyny)

Adres zamieszkania

Podpis

1.

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Podpis

2.

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Podpis

3.

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Podpis

4.

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Podpis

5.

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Podpis

6.

# ZAŁĄCZNIK NR 1

## ZGODA PRZEDSTAWICIELA USTAWOWEGO

## NA UDZIAŁ OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ W GRZE MIEJSKIEJ „PORWANIE DYMSKIEGO”

(imię i nazwisko przedstawiciela ustawowego)

(adres zamieszkania)

(telefon kontaktowy)

Ja, niżej podpisany (-a) ,

oświadczam, pod rygorem odpowiedzialności prawnej, iż:

1. moje dziecko -  (imię i nazwisko dziecka) ur.

w  („Dziecko”) pozostaje pod władzą rodzicielską następujących osób:

, z których każda może działać jako samodzielny przedstawiciel ustawy Dziecka;

ewentualnie

moje dziecko -  (imię i nazwisko dziecka) ur.

w  („Dziecko”) pozostaje pod moją wyłączną władzą rodzicielską;

ewentualnie

jestem opiekunem prawnym dziecka -  (imię i nazwisko dziecka) ur.

w  („Dziecko”);

2. zapoznałem (-łam) się z regulaminem gry miejskiej „Porwanie Dymskiego” („Regulamin”), akceptuję wszystkie jego postanowienia, w tym okoliczność, iż Organizator nie zapewnia dla uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków, a także iż uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i własne ryzyko i w konsekwencji wyrażam zgodę na udział przez moje Dziecko w ww. grze;

3. moje Dziecko nie jest ubezwłasnowolnione całkowicie;

4. brak jest jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych do wzięcia udziału przez moje Dziecko w Grze;

5. wyrażam zgodę na publikację przez Organizatora wizerunku mojego Dziecka na stronach internetowych oraz w materiałach marketingowych;

6. wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych mojego Dziecka dla celów związanych z jego uczestnictwem w Grze.

miejsowość , dnia  r.

(czytelny podpis)