

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„W poszukiwaniu utraconych kolorów”

§ 1.

Organizatorzy i Komisja

1. Organizatorem otwartej gry miejskiej pt. „W poszukiwaniu utraconych kolorów” (zwanej dalej Grą) jest Sąddecka Biblioteka Publiczna im. Józefa Szujskiego w Nowym Sączu.
2. Gra organizowana jest w ramach obchodów Roku Władysławy Iwańskiej i odbywa się pod Honorowym Patronatem Prezydenta Miasta Nowego Sącza Ludomira Handzla.
3. Celem gry jest promocja życia i twórczości regionalnej artystki – Władysławy Iwańskiej.
4. Organizator powołuje na dzień rozgrywki Komisję Oceniającą, liczącą od dwóch do czterech członków. Zadaniem Komisji Oceniającej jest czuwanie nad prawidłowym przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu, ocena realizacji zadań w Grze i wyłonienie zwycięzców Gry. Decyzje Komisji wobec uczestników Gry, związane z realizacją postanowień Regulaminu w trakcie Gry, są wiążące. Rozstrzygnięcia Komisji są ostateczne, nie wymagają uzasadnienia.
5. Ze względu na bezstronny, rozstrzygający i ostateczny charakter decyzji podejmowanych przez Komisję, jej członkiem nie może zostać osoba, instytucja ani organizacja bezpośrednio związana z Uczestnikami Gry.
6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania Uczestników mogące naruszać porządek publiczny lub interesy czy dobra osób trzecich, a także za szkody poniesione przez Uczestników na skutek i w trakcie Gry.

§ 2.

Udział w grze miejskiej

1. Gra jest skierowana do wszystkich chętnych osób. Osoba poniżej 16 roku życia może wziąć udział w Grze pod opieką osoby pełnoletniej. Komisja ma prawo weryfikacji wieku uczestników przez wgląd do dowodu osobistego lub legitymacji szkolnej.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze pojedynczo lub w grupach kilkuosobowych, liczących maksymalnie 4 osoby.
3. Rejestracja grup odbywa się od 8 września 2025 r. do 26 września 2025 r. telefonicznie: 18 443-87-52 wewn. 29 lub mailowo: promocja@sbp.nowysacz.pl. Rejestracji można także dokonać w wypożyczalni Sąddeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11 w Nowym Sączu.
4. W celu rejestracji w Grze należy podać nazwę grupy/osoby (nick), ilość członków grupy, telefon kontaktowy lub adres e-mail oraz deklarowaną godzinę rozpoczęcia gry.
5. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na bezpłatne wykorzystywanie i przetwarzanie ich wizerunku przez Organizatorów, szczególnie w celu działań reklamowych i informacyjnych w trakcie i po zakończeniu Gry.
6. Rejestrując się w Grze, Uczestnicy oświadczają tym samym, że akceptują niniejszy Regulamin.

§ 3

Przebieg Gry i wyłonienie zwycięzców

1. Gra odbywa się 27 września 2025 r. w godz. 9:00 – 14:00 w obrębie centrum Nowego Sącza. Pierwsi Uczestnicy mogą rozpocząć Grę o godz. 9:00 a ostatni o godz. 13:00.
2. Punktem startu Gry jest budynek główny Sądeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11 w Nowym Sączu.
3. W punkcie startu następuje wręczenie kart do gry wraz z rejestracją czasu startu Uczestników.
4. Celem Uczestników jest odwiedzenie w jak najkrótszym czasie wszystkich punktów Gry, wykonanie zadań przypisanych do poszczególnych miejsc postoju i zdobycie wszystkich fantów. Zadania w Grze nie wymagają użycia sprzętu elektronicznego (smartfon, tablet itp.) ani dostępu do Internetu.
5. Zwycięzcą Gry zostaje/zostają Uczestnik/Uczestnicy, którzy przedstawili Komisji poprawnie uzupełnioną kartę do gry oraz wykonali zadania w najkrótszym czasie.
6. O terminie oficjalnego ogłoszenia wyników i wręczenia nagród Uczestnik/Uczestnicy zostaną powiadomieni telefonicznie lub mailowo. Nieodebrane w tym czasie nagrody przepadają.
7. Wyniki Gry poszczególnych Uczestników są jawne i ogłaszane do wiadomości wszystkich Uczestników.
8. Zadania w Grze wymagają przemieszczania się w obrębie miasta, w tym w ruchu ulicznym. Dokonując rejestracji Uczestnicy zobowiązują się wykonywać zadania z przestrzeganiem prawa, zachowaniem zasad porządku publicznego i bezpieczeństwa.
9. Uczestnicy nie mogą przemieszczać się środkami lokomocji (np. rowerem, autobusem MPK, hulajnogą, skuterem) ani (jeśli są w grupie liczącej co najmniej dwie osoby) rozdzielać się w trakcie wykonywania zadań i przemieszczać się osobno do poszczególnych punktów Gry.

§ 4

Postanowienie końcowe

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje na czas trwania Gry i wyłącznie dla jej potrzeb. Reguły Gry są stałe, jednakowe dla wszystkich Uczestników i nie ulegają zmianie podczas trwania Gry.
2. Wszelkie informacje są udzielane pod numerem telefonu: 18 443-87-52 wewn. 29 lub adresem e-mail: promocja@sbp.nowysacz.pl oraz w siedzibie Sądeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11.