



REGULAMIN WAKACYJNEJ GRY MIEJSKIEJ

„ZANIM WODA STANIE SIĘ LEGENDĄ”

§ 1. Organizator

1. Gra miejska „Zanim woda stanie się legendą” (zwana dalej Grą) organizowana jest w ramach kampanii „Woda nas uwodzi” będącej częścią projektu „Aby dojść do źródeł, trzeba płynąć pod prąd” dofinansowanego ze środków Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej.
2. Organizatorem gry jest Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła” (zwany dalej Organizatorem).
3. Osobą odpowiedzialną za prawidłowy przebieg realizacji Gry w Krakowie jest koordynatorka Gry Anna Chomczyńska (anna.chomczynska@zrodla.org.pl, tel. 519 326 986)
4. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych, tzw. „miejscówek”, na terenie miasta Kraków oraz Wydarzeń towarzyszących Grze, tj. warsztatów oraz spacerów (zwanymi dalej Wydarzeniami towarzyszącymi), a także wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
5. Udział w Grze oraz wszystkich jej wydarzeniach towarzyszących jest darmowy.

§2. Wykaz pojęć

Organizator – organizatorem Gry jest Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła” z siedzibą w Łodzi.

Uczestnik – każda osoba, która zdecyduje się na udział w grze oraz pobierze Książeczkę wodną.

Strona projektu – strona internetowa kampanii „Woda nas uwodzi” dostępna pod adresem www.woda.edu.pl

Profil gry – fanpage Gry na Facebooku. Nazwa fanpagu: „Zanim woda stanie się legendą – gra miejska”.

Adres gry – adres e-mail pod którym można kontaktować się w sprawach związanych z Grą: krakow@woda.edu.pl

Książeczka wodna – broszura, w której znajdują się informacje na temat wody, wykaz wszystkich miejscówek oraz zasady gry. Na ostatniej stronie Książeczki znajduje się również Karta gracza.



Karta gracza – strona Książeczki wodnej, na której znajdują się pola na stempelki oraz miejsca na litery hasła. Na odwrocie Karty gracza znajdują się pola do uzupełnienia danych Uczestnika (imię, nazwisko, adres e-mail/telefon).

Stempelek – znak graficzny w formie pieczętki przybijanej w odpowiednim miejscu Karty Gracza za poprawnie wykonane zadanie. Każdy Stempelek jest równy jednemu punktowi w Grze.

Miejscówka – miejsce na terenie Krakowa, w którym można wykonać zadanie i zdobyć punkt w Grze. Szczegółowy wykaz wszystkich miejscówek znajduje się w Książeczce wodnej oraz na Stronie projektu.

Strażnik Tajemnicy – pracownik/pracowniczka punktu Gry będącego Miejscówką, który jest odpowiedzialny za wydanie zadania oraz przybicie Stempelka za poprawne wykonania Zadania w Karcie gry.

Punkt dodatkowy – punkt, za którego realizację można otrzymać stempelek podczas Dyżuru koordynatorki Gry.

Bibliotekarka Anna – koordynatorka Gry, która jest odpowiedzialna za udzielanie informacji na temat Gry oraz sprawdzanie poprawności wykonywania zadań w Punktach Dodatkowych i przybijanie Stempelków za poprawne wykonanie zadań dodatkowych.

Dyżur – czas, w którym można przyjść pokazać koordynatorce Gry wykonane zadania z Punktów Dodatkowych. Dyżury będą odbywały się dwa razy w tygodniu w miejscu i godzinach podanych na Stronie projektu. Informacje o ewentualnych zmianach miejsca, dnia lub godzin dyżuru umieszczane będą na Stronie projektu i Profilu gry.

Wydarzenie towarzyszące – spacerzy oraz warsztaty organizowane w ramach Gry. Miejsca oraz terminy, w których odbywać się będą Wydarzenia dodatkowe ogłaszane będą na Stronie Projektu oraz profilu Gry na Facebooku. Na niektóre Wydarzenia Dodatkowe obowiązują zapisy.

Partner gry – partnerami Gry są instytucje zaangażowane w realizację Gry np. poprzez udostępnienie lokalu w określonym czasie na potrzeby realizacji przez Uczestników gry zadań oraz na potrzeby Wydarzeń Towarzyszących. Wykaz Partnerów gry znajduje się na Stronie projektu w zakładce „partnerzy gry”.





§ 3. Uczestnicy Gry

1. **Uczestnikiem gry mogą być osoby fizyczne, zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie. Warunkiem uczestnictwa w Grze przez osoby niepełnoletnie jest:**
 - a. **udział w Grze osoby niepełnoletniej wraz z osobą pełnoletnią**, nieograniczoną w zdolności do czynności prawnych i uprawnioną do opieki nad tą osobą niepełnoletnią lub
 - b. **samodzielny udział osoby niepełnoletniej za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.**
2. **Uczestnicy Gry oraz wszystkich jej Wydarzeń towarzyszących biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i własne ryzyko.** Zarówno Organizator Gry, jaki i Partnerzy gry nie zapewniają Uczestnikom Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. **Organizator oraz Partnerzy gry nie zapewniają również opieki nad osobami niepełnoletnimi**, ani w trakcie wykonywania zadań w miejscówkach, ani przy przemieszczaniu się pomiędzy miejscówkami oraz w czasie udziału w Wydarzeniach towarzyszących.
3. **W Grze można brać udział indywidualnie lub zbiorowo**, przy czym pamiętać należy, że nagrody rozlosowywane będą w ilości jedna nagroda dla jednej karty – **w przypadku, gdy karta należy do więcej niż jednej osoby, nagrodę dostanie cały zespół, nie zaś każdy z członków zespołu osobno.** W takim przypadku nagroda zostanie przekazana osobie, której dane będą wpisane na Karcie gracza.

§ 4. Czas i miejsce Gry

1. **Gra trwa nieprzerwanie od 1 lipca do 31 sierpnia 2014 roku.**
2. **Wydarzenia towarzyszące odbywać się będą w czasie trwania Gry**, a ich konkretne terminy podawane będą na Stronie projektu w zakładce „wydarzenia towarzyszące” oraz na Profilu gry na Facebooku.
3. **Oficjalne zakończenie Gry będzie miało miejsce 12 września 2014 r. w Kinie Paradox na ul. Krupniczej 28 o godzinie 16:00.** Po rozlosowaniu nagród nastąpi pokaz filmu o tematyce wodnej oraz pokaz krótkiego filmu z przebiegu Gry (g. 16:30-19:00). Na to wydarzenie obowiązują zapisy – zostaną one ogłoszone na Stronie Projektu.
4. Gra odbywa się na terenie miasta Kraków oraz w bliskich okolicach miasta, do których dojeżdża miejska komunikacja publiczna.



§ 5. Zasady Gry

1. Tematem gry są zagadnienia związane z wodą. Fabuła gry oparta jest na śledztwie, które uczestnik rozpoczyna od znalezienia tajemniczego, przemoczonego notatnika. Treść notatnika sugeruje, że są to zapiski z niedokończonego śledztwa. Wśród ogólnych informacji o wodzie w notatniku znajdują się również adresy różnych miejsc oraz wzmianka o najpilniej strzeżonej tajemnicy, którą trzeba wyjawić światu, zanim woda stanie się legendą. Uczestnik biorący udział w Grze ma za zadanie rozwiązać zagadkę tajemniczego notatnika.
2. **Celem gry jest zdobycie jak największej ilości informacji o wodzie poprzez rozwiązywanie poszczególnych zadań w miejscówkach, zadań dodatkowych oraz udział w Wydarzeniach towarzyszących.**
 - a. Za każde rozwiązane zadanie oraz za udział w Wydarzeniu Towarzyszącym Uczestnikowi przysługuje jeden punkt.
 - b. Za zdobycie wszystkich literek ukrytych w różnych miejscówkach i ułożenie z nich hasła uczestnikowi przysługują 2 punkty.
 - c. Zadania do wykonania w poszczególnych miejscówkach oraz zadania dodatkowe dotyczą różnych zagadnień bezpośrednio i pośrednio związanych z wodą, a także z historią miasta Kraków.
3. **Do Gry można włączyć się przez cały jej okres trwania.**
 - a. Przez włączenie się Grę rozumie się pobranie Książeczki wodnej oraz podjęcie rozwiązywania zadań.
 - b. **Książeczki wodne pobrać można we wszystkich miejscówkach oraz podczas Dyżurów.** Szczegółowy wykaz poszczególnych miejscówek wraz z mapką obrazującą rozmieszczenie punktów, w których udostępnione są zadania do wykonania, dostępny jest na Stronie projektu w zakładce „Miejscówki”.
4. **Zadania można wykonywać w dowolnej kolejności.**
5. **Punkty przyznawane są za rozwiązanie zadań udostępnionych w miejscówkach, zadań dodatkowych, a także za udział w Wydarzeniach Towarzyszących.** Punkty zdobyć można poprzez:



a. Wykonanie **zadań udostępnianych w Miejscówkach:**

Na terenie Krakowa zlokalizowanych jest 11 Miejscówek. W każdej z nich jest do wykonania zadanie. Zadania w poszczególnych Miejscówkach są różne. Miejsce, gdzie można pobrać zadanie, oznaczone będzie plakatem Gry.

W celu zdobycia punktu należy pobrać oraz wykonać zadanie. Następnie z wykonanym zadaniem oraz Książeczką wodną należy udać się do Strażnika Tajemnicy tj. pracownika danej placówki, aby pokazać mu wynik zadania. Za zrealizowane zadanie pracownik placówki przybija Stempelek na Karcie Gracza. Wzory Stempeków są różne w różnych Miejscówkach.

Każdy Stempelek to jeden punkt.

b. Wykonanie **zadań dodatkowych:**

Treść zadań dodatkowych dostępna jest do pobrania na Stronie projektu w zakładce „zadania dodatkowe” oraz z Książeczce wodnej.

Aby uzyskać punkt, należy zapoznać się z treścią zadania oraz je zrealizować. Następnie rezultat zrealizowanego zadania pokazać Bibliotekarce Annie tj. koordynatorce Gry podczas jednego z Dyżurów, które będą odbywały się w trakcie trwania Gry. Za każde poprawnie zrealizowane zadanie przysługuje Stempelek. **Każdy Stempelek otrzymany za wykonanie zadania dodatkowego to jeden punkt.**

c. Udział w **wydarzeniach towarzyszących:**

Podczas trwania Gry odbywać się będą Wydarzenia towarzyszące – za udział w każdym wydarzeniu Uczestnik otrzyma Stempelek. **Każdy Stempelek to jeden punkt.**

Informacje o terminach, w których będą odbywały się wydarzenia, udostępniane będą na Stronie projektu oraz na Profilu gry na Facebooku.

Na niektóre Wydarzenia towarzyszące obowiązują zapisy. Informacja o konieczności zapisu na Wydarzenie towarzyszące będzie umieszczona na Stronie Projektu oraz na Profilu gry. Zapisać się można wysyłając zgłoszenie na Adres gry, podczas Dyżuru lub telefonicznie pod numerem 519 326 986 (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00). O zapisie decyduje kolejność zgłoszeń.

d. Zebranie wszystkich literek potrzebnych do ułożenia **hasła:**

W niektórych Miejscówkach oraz Punktach dodatkowych ukryte są literki. Zebranie wszystkich literek pozwoli utworzyć hasło.



Aby otrzymać literkę ukrytą w danej Miejscówce lub Punkcie, dodatkowych Uczestnik musi zapytać pracownika punktu lub koordynatorkę Gry, czy w danym punkcie ukryta jest literka.

Hasło należy przestać mailem na Adres gry lub, tak jak w przypadku punktów dodatkowych, przyjść z hasłem na Dyżur. **Za ułożenie hasła przysługują 2 punkty.**

Uwaga: punkty za ułożenie hasła zostaną przyznane tylko tym Uczestnikom, którzy na swoich Kartach gracza oprócz hasła będą mieli również stempelki z miejsc, w których ukryte są literki.

6. Realizację zadań można zakończyć w dowolnym momencie trwania Gry.

- a. **Aby zakończyć Grę, nie trzeba wypełnić wszystkich zadań dostępnych w grze.** Każdy uczestnik sam decyduje o tym, kiedy chce zakończyć zdobywanie punktów.
- b. **Po zakończeniu realizacji zadań należy** wyciąć z Książeczki wodnej wypełnioną stempelkami ostatnią stronę (tylną okładkę) tj. Kartę gry, a następnie **Kartę gry zostawić w dowolnej miejscówce lub przynieść na Dyżur.**
- c. **Oddanie Karty gry jest jednoznaczne z:**
 - **zakończeniem gry.** Karty zostawionej w miejscówce nie można ponownie pobrać w celu uzupełnienia. **Jedna osoba może oddać tylko jedną Kartę gry.** W przypadku, gdy ta sama osoba odda dwie lub więcej Karty Gry punkty będą liczone tylko z jednej, losowo wybranej spośród wszystkich kart oddanych przez tą osobę, Karty gry.
 - **potwierdzeniem, że Uczestnik zapoznał się z Regulaminem** i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
 - **wyrażeniem przez Uczestnika zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry** zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883), tj. w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród oraz w celu prawidłowego rozliczenia projektu w Narodowym Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej;
 - wyrażeniem przez Uczestnika zgody na opublikowanie na Profilu gry na Facebooku oraz Stronie projektu prac i materiałów powstałych w wyniku wykonywania zadań w poszczególnych miejscówkach.



§ 6. Zwycięzcy gry

1. **Wśród Uczestników gry**, którzy pozostawią w Miejscówkach lub dostarczą koordynatorce Gry podczas Dyżurów Karty gracza, **zostaną wyłonione osoby z największą ilością punktów. Spośród tych osób zostaną rozlosowane nagrody.** Losowanie odbędzie się w trakcie oficjalnego zakończenia Gry 12 września 2014 r. w kinie Paradox.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. **Regulamin do wglądu znajduje się na Stronie projektu oraz we wszystkich Miejscówkach.**
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia w czasie, wydłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. **Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie.** Zmieniony Regulamin będzie dostępny na Stronie projektu. Zmiana Regulaminu zostanie również ogłoszona na Stronie projektu oraz na profilu gry Facebooku.
5. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród oraz prawidłowego rozliczenia projektu. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia wzięcie udziału w losowaniu nagrody w Grze.

