

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

PT. „UWOLNIJ ABONENTA!”

§ 1. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Uwolnij Abonenta” (dalej: Gra) odbywa się 18 września 2016 roku w Bytomiu w godzinach 12.15 – 14.15 i jest organizowana przez "ELSAT" spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Rudzie Śląskiej (41-710, ul. Jarosława Dąbrowskiego 35), KRS: 160462, NIP: 6411897130, REGON: 273264606 oraz Sileman spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Rudzie Śląskiej (41-710, ul. Jarosława Dąbrowskiego 35), KRS: 207875, NIP: 6412315845, REGON: 278244726 (dalej łącznie jako: Organizator).
2. Celem Gry jest zorganizowanie w atrakcyjny sposób czasu dla abonentów „Elsat” sp. z o.o. i Sileman sp. z o.o.
3. Zadaniem uczestników jest ukończenie gry w najkrótszym czasie poprzez poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za wykonane zadania uczestnicy mogą otrzymać dodatkowe punkty.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
6. Zespoły mogą liczyć od 3 do 5 uczestników, a warunkiem uczestnictwa jest wcześniejsza rejestracja w sposób określony w §2 ust. 2 niniejszego regulaminu oraz stawienie się całego Zespołu na starcie punktualnie, zgodnie z otrzymanymi wytycznymi.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
8. Charakter imprezy powoduje, że zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun Zespołu. Organizator nie zapewnia opieki dla osób niepełnoletnich.
10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

11. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

13. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 2. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja zespołu liczącego od 3 do 5 osób (dalej: Zespół) lub osoby indywidualnej, która zostanie dołączona do grupy liczącej do 3 lub 5 osób.

2. Zgłoszenia można dokonać drogą elektroniczną poprzez wysłanie e-mail na adres marketing@elsat.pl. Zgłaszający powinien wskazać imiona i nazwiska oraz datę urodzenia zgłaszanych osób, a w przypadku zgłaszania całego 3-5 osobowego Zespołu – także nazwę zgłaszanego Zespołu.

3. Członkiem każdego z Zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć drogą elektroniczną wraz ze zgłoszeniem udziału w Grze.

4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Przed wzięciem udziału w Grze każdy z uczestników (opiekun osób niepełnoletnich) zobowiązany jest złożyć pisemnie oświadczenie zgodne z załączonym wzorem.

5. Poprzez zgłoszenie i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku – Dz. U. 2015 r. poz. 2135 z późn. zm.);

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

6. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu zgłoszeń. Po otrzymaniu maila zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdy z Zespołów o tym, czy został on zakwalifikowany do wzięcia udziału w Grze, oraz przekaże numer startowy oraz czas rozpoczęcia Gry przez dany Zespół.

§ 3. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 14.15. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „Meta”.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich czasów oraz uwzględnieniu bonusowych punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych (te przeliczone zostaną na czas, który odjęty zostanie od osiągniętego wyniku). Zwycięza Zespół, który osiągnie Punkt Kontrolny oznaczony jako „Meta” w najkrótszym czasie, po uwzględnieniu bonusowych punktów.
3. Ogłoszenie wyników i nagrodzenie zwycięzców odbędzie się w trakcie finału, który odbędzie się około godz. 14:40. w tym samym dniu.

§ 4. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora (<http://sileman.pl/aktualnosci/gra-miejska/>).
2. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn, takich jak:
 - przypadek siły wyższej, w tym pogoda zagrażająca zdrowiu lub życiu,
 - inne ważne przyczyny niezależne od Organizatora,mając na uwadze konieczność zapewnienia równych szans wszystkim Zespołom.
3. Pisemne protesty związane z przebiegiem Gry mogą być zgłaszane przedstawicielowi Organizatora nie później niż do godziny 15:00 (18 września 2016 roku), a związane z wynikami Gry nie później niż w ciągu 15 minut od ich ogłoszenia, wraz z wpłatą kaucji w wysokości 100 zł. Tak złożony protest będzie rozpatrywany przez Organizatora niezwłocznie. W przypadku uznania protestu kaucja zostanie zwrócona. W przypadku odrzucenia protestu kaucja przechodzi na rzecz Organizatora tytułem kosztów rozpoznania protestu.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia na stronie internetowej Organizatora (<http://sileman.pl/aktualnosci/gra-miejska/>), tj. obowiązuje od dnia 05 września 2016 roku.

Załącznik:

- wzór oświadczenia uczestnika Gry oraz opiekuna niepełnoletniego uczestnika Gry.