

Podstawowe zasady uczestnictwa w grze:

1. Start gry w godz. 10.00 – 11.00 w dawnym gmachu Trybunału Koronnego w Lublinie (wejście do Lubelskiej Trasy Podziemnej).
2. Zarejestrowane zespoły startują co 10 minut.
3. Zespoły liczące od 3 do 6 osób prosimy zgłaszać pisząc na adres mailowy: problematykupca@gmail.com
Prosimy o podanie telefonu kontaktowego.
Potwierdzeniem rejestracji będzie mail zwrotny z ustaloną godziną rozpoczęcia gry.
Uwaga liczba miejsc ograniczona!
Termin rejestracji zespołów upływa dn. 7 czerwca 2017 r.
4. W czasie gry przydadzą się: długopis lub ołówek, kartki do prowadzenia notatek, telefon z aparatem lub aparat fotograficzny.
5. Uczestnictwo w grze jest równoważne akceptacji regulaminu gry, który znajduje się poniżej.

Już teraz zarejestruj swój zespół!!!

problematykupca@gmail.com

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ "Problematy kupca Frumencjusza"

§ 1. Organizator

1. Organizatorem (zwanym dalej Organizatorem) Gry Miejskiej "Problematy kupca Frumencjusza" (zwanej dalej Grą) jest Fundacja Belriguardo w ramach Międzynarodowego Festiwalu Renesansu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. "Problematy kupca Frumencjusza" odbywa się 10 czerwca 2017 r. w Lublinie w godzinach 10.00 – 12.00. Punktem rozpoczęcia gry jest wejście do Lubelskiej Trasy Podziemnej w gmachu dawnego Trybunału Koronnego w Lublinie w godz. 10.00 – 11.00 (Rynek 1, Lublin).
2. Celem Gry jest popularyzacja w przystępny i atrakcyjny sposób wiedzy o kulturze i historii renesansowego miasta Lublina.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami programu, rozwiązywanie następujących po sobie wskazówek aż do finalnej zagadki, która pozwoli rozwiązać tajemnicę Gry.
4. Jeśli Punktami w Grze są kościoły, wskazówki znajdują się w przestrzeni administracyjnej obiektu, jednak nigdy we wnętrzach sakralnych. Uczestnicy zobowiązani są do stosownego zachowania w danej przestrzeni.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Podczas rozgrywki zespoły nie mogą się rozdzielać.
7. W związku z tym, że Gra odbywa się w ruchu miejskim uczestnicy mają obowiązek przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zachowania szczególnej ostrożności.
8. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób biorących udział w Grze. Uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni bądź opiekun zespołu.
10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad dobrej zabawy bądź utrudniania jej innym uczestnikom (w czasie gry obowiązuje zakaz zrywania lub zabierania wskazówek, wyjątek stanowią wskazówki, na których wyraźnie jest napisane, że należy je ze sobą zabrać), w dowolnym momencie Organizator ma prawo do wykluczenia takiego uczestnika z Gry. Decyzja Organizatora nie podlega odwołaniu.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenia spowodowane przez uczestników oraz wszelkie niezgodne z prawem zachowania.
12. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

§ 3. Zgłoszenia zespołów

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja zespołu liczącego max do 6 osób przy wejściu do Lubelskiej Trasy Podziemnej w gmachu dawnego Trybunału Koronnego w Lublinie w godzinach 10.00-11.00. Wszyscy uczestnicy Gry akceptują niniejszy regulamin.

2. Rejestracji dokonać można wysyłając zgłoszenie na adres mailowy problemtykupca@gmail.com. Otrzymanie listu zwrotnego z informacją o godzinie rozpoczęcia gry jest równoznaczne z potwierdzeniem rejestracji.

3. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

§ 4. Postanowienia końcowe

1. Regulamin gry znajduje się na fanpage'u wydarzenia na Facebooku, na stronie internetowej Festiwalu (<http://belriguardo.pl/festiwal-renesansu/2017/pliki>), oraz będzie do wglądu w punkcie rozpoczęcia gry.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo przerywania Gry z ważnych przyczyn.

4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie.