

Regulamin Rodzinnej Rowerowej Gry Miejskiej
11.06.2016 r. w godz. 12.30 – 17.30
w ramach imprezy Piknik Olimpijski

1. CEL GRY - ORGANIZATORZY

1. Celem gry jest przejazd na rowerze, w 3 osobowym zespole rodzinnym, zaznaczonej na mapce trasy, oraz zaliczenie 5 rowerowych prób sprawnościowych a także odpowiedź na 10 pytań związanych z historią kolarstwa oraz bezpiecznym poruszaniem się na rowerze w ruchu drogowym.
2. Organizatorem gry miejskiej, zwanej dalej „Grą” jest Polski Związek Kolarski.
3. Realizacją gry na zlecenie PZKol zajmuje się firma Fun-Fan – ul. Potocka 14 lok 4.
4. Gra miejska rozgrywana jest w ramach Pikniku Olimpijskiego, który odbywać się będzie w dniu 11.06.2016 w godzinach 12.00 – 16.30 na Kępie Potockiej.

2. UCZESTNICZY GRY

1. W grze można startować w 3 osobowych zespołach rodzinnych, składających się z rodziców i dzieci (2 rodziców + 1 dziecko lub 1 rodzic + 2 dzieci). Za zgodą Organizatora w grze mogą wystartować rodzinne zespoły 4 osobowe (2 rodziców + 2 dzieci). W grze mogą brać udział wyłącznie dzieci w wieku do 12 lat (rocznik urodzenia 2004 i młodsze).
2. W grze nie mogą brać udziału pracownicy organizatora, realizatora ani partnerów współpracujących przy organizacji i przeprowadzeniu gry, jak również członkowie rodzin tych osób.
3. Uczestnicy muszą posiadać sprawne technicznie rowery oraz kaski.
4. Udział w grze jest nieodpłatny.
5. Uczestnik, który przystępuje do gry oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych i bierze udział w grze na własną odpowiedzialność.
6. Poprzez odbiór karty do gry uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997; Dz.U. nr 133 poz. 883);
 - opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych organizatorów i innych partnerów zdjęć oraz nagrań z gry.

3. REJESTRACJA UCZESTNIKÓW - ODBIÓR KART DO GRY I MAPEK

1. Udział w grze może wziąć maksymalnie 200 zespołów rodzinnych.
2. Zapisy do udziału w grze będą przyjmowane w następujący sposób:
 - a) w dniach 01.06 – 9.06.2016 będą przyjmowane zgłoszenia pocztą elektroniczną na adres e-mail: marketing@pzkol.pl – w zgłoszeniu należy podać imię i nazwisko rodzica zgłaszającego swój team rodzinny + imiona i rocznik urodzenia dzieci + telefon (wzór: *Zgłaszam zespół rodzinny Kowalskich do udziału w Rodzinnej Rowerowej Grze Miejskiej w dniu 11.06.2016, skład zespołu – Jan Kowalski, Jadwiga Kowalska, córka Kasia (ur. 2006) tel. kontaktowy*).
 - b) zgłoszenia bezpośrednio w dniu imprezy Piknik Olimpijski 11.06.2016 na stanowisku Polskiego Związku Kolarskiego w godzinach 11.00 – 13.00 lub do wyczerpania limitu miejsc.

3. Formalną rejestrację i potwierdzeniem zgłoszenia teamu rodzinnego do gry jest wypełnienie i podpisanie karty zgłoszeniowej w dniu 11.06.2016 na stanowisku PZKol (dotyczy również teamów rodzinnych zgłoszonych elektronicznie).
4. Ważne – dzieci występujące w teamie rodzinnym muszą posiadać legitymację szkolną lub inne dokument potwierdzający wiek.
5. Odbiór kart do gry odbywać się będzie podczas rejestracji na stanowisku PZKol.
6. Mapki do rodzinnej rowerowej gry miejskiej wydawane będą drużynom w chwili startu.
7. Warunkiem odebrania karty do gry jest zapoznanie się na miejscu z regulaminem gry oraz wypełnienie i podpisanie karty zgłoszeniowej zespołu.

4. ZASADY GRY – START GRY

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 11.06.2016r. na terenie Warszawy w okolicach Kępy Potockiej oraz Wistostrady w godzinach 12.30 – 16.30.
2. Celem gry jest przejazd na rowerze, w zespole rodzinnym, zaznaczonej na mapce trasy, oraz zaliczenie 5 rowerowych prób sprawnościowych, a także odpowiedź na 10 pytań związanych z historią kolarstwa oraz bezpiecznym poruszaniem się na rowerze w ruchu drogowym.
3. Punkt startowy i finałowy znajdować się będzie przy stanowisku PZKol na Kępie Potockiej .
4. Miejsce startu jest jednocześnie miejscem zakończenia gry.
5. Drużyny startują co minutę po 2 zespoły jednocześnie. Pierwszy start przewidziany jest na godzinę 12.30

5. ZASADY GRY – ZADANIA

1. Do wykonania jest 5 zadań sprawnościowych, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów-sędziów. Ponadto w punktach kontrolnych ustawionych na trasie przejazdu uczestnikom zostaną zadane przez animatorów pytania teoretyczne związanymi z historią kolarstwa i bezpiecznym poruszaniem się rowerem w ruchu drogowym.
2. Pokonanie trasy rodzinnej rowerowej gry miejskiej rozliczane jest na punkty nie na czas.
3. Aby zostać sklasyfikowanym drużyna musi odwiedzić wszystkie zaznaczone na mapie gry punkty zgodnie z podaną kolejnością, wystartować we wszystkich próbach oraz oddać kartę gry do godz. 16.30
4. Zadania sprawnościowe realizowane będą w oznaczonych na mapce miejscach. Przed startem zespół zostaje poinformowany o treści próby sprawnościowej. Za wykonanie próby sprawnościowej drużyna może uzyskać od 0 do 20 punktów w zależności od poziomu wykonania próby. Punkty na kartę do gry miejskiej wpisują sędzia animator.
5. Cała trasa "rowerowej gry miejskiej" wraz z miejscami rozlokowania pytań teoretycznych oznaczona jest na mapce dostarczonej na starcie przez organizatorów. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania kolejności wykonywania zadań w punktach kontrolnych na trasie gry opisanych na mapce.
6. Pytania teoretyczne umiejscowione na trasie mają formę testu i będą umieszczone w specjalnych pudełkach. Drużyna losuje pytanie z pudełka odpowiada na nie . (Do każdego pytania będą podane 4 możliwe odpowiedzi) Uczestnicy bezpośrednio po wylosowaniu pytania, na karcie do gry, zaznaczają właściwą ich zdaniem odpowiedź. Odpowiedź ma charakter ostateczny. Nie jest dozwolone poprawianie odpowiedzi. Poprawiona odpowiedź zostanie uznana jako błędna.
7. Za prawidłową odpowiedź drużyna uzyskuje 10 punktów

8. W trakcie oczekiwania na swoją kolej w zadaniu należy trzymać się kolejności w jakiej gracze pojawili się na miejscu oraz zachować bezpieczną odległość, umożliwiającą danej drużynie bezproblemowe wykonanie zadania.
9. W obrębie stacji należy się stosować do poleceń obsługujących je animatorów.
10. Decyzja animatora o ilości przyznanych drużynie na danym zadaniu punktów jest ostateczna i nie podlega późniejszej weryfikacji lub reklamacji.
11. W trakcie gry zabronione jest korzystanie z telefonów komórkowych, Internetu lub innych urządzeń mobilnych oraz komunikacja z innymi drużynami. Stwierdzone przez organizatorów złamanie ww. zasad przez całą drużynę lub któregośkolwiek uczestnika, oznacza dyskwalifikację całej drużyny i jej wykluczenie z dalszej gry.

6. ZASADY GRY – BEZPIECZEŃSTWO

1. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas gry.
2. Uczestnik, przystępując do gry bierze na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. Odpowiedzialność obejmuje przede wszystkim szkody poniesione przez Uczestnika, a także szkody wyrządzone przez Uczestnika.
3. Uczestnicy podczas całej gry (także na trasach dojazdowych do punktów kontrolnych) są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności oraz do przestrzegania przepisów ruchu drogowego, w szczególności nie wstrzymywania lub utrudniania ruchu drogowego.
4. Organizator zapewnia 1 punkt opieki medycznej (na terenie Pikniku Olimpijskiego w miejscu podanym uczestnikom w punkcie startowym oraz w materiałach gracza) dla osób uczestniczących w grze.

7. ZASADY GRY – PUNKTACJA I Dyskwalifikacja

1. Suma zdobytych punktów będzie liczona na podstawie punktów zdobytych, zapisanych na karcie do gry oraz na prawidłowych odpowiedzi na pytania teoretyczne.
2. Karta do gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
3. Maksymalna liczba punktów, jaką można zdobyć w rankingu ogólnym gry wynosi 200 punktów.
4. Uczestnicy będący w jednej drużynie powinni przez cały czas gry poruszać się razem.
5. Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania, mogą poruszać się wyłącznie na rowerach (lub pieszo prowadząc rower), zgodnie z zasadami ruchu drogowego. Stwierdzone przez organizatorów złamanie ww. zasad przez całą drużynę lub któregośkolwiek uczestnika, oznacza dyskwalifikację całej drużyny i jej wykluczenie z dalszej gry.
6. W przypadku wykrycia złamania regulaminu przez Uczestników, animatorzy lub przedstawiciele organizatora czy realizatora mają prawo wpisania na kartę do gry danej drużyny decyzji o dyskwalifikacji drużyny wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
7. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

8. ZASADY GRY – Zakończenie gry

1. Gra toczyć się będzie do godz.16.30
2. Po zakończeniu gry odbędzie się dekoracja zwycięzców oraz wręczenie nagród.
3. Drużyny dzielą się nagrodami według własnego uznania.

4. Po godzinie 16.30 karty do gry przestaną być przyjmowane. Nieoddanie karty w regulaminowym czasie jest traktowane równoznacznie z rezygnacją z udziału w grze.
5. Ogłoszenie wyników nastąpi na scenie głównej ok. godziny 16.45 – 17.00.

9. WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

1. O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu gry decyduje liczba zdobytych punktów:
2. W przypadku remisu punktowego i identycznej godziny Organizator dopuszcza realizację dogrywki w formie quizu.
3. Nagrodą główną (I miejsce) jest **rower Unibike Mission 26 (26")** Nagroda za miejsce II to **rower Unibike Princess 6 (24")** a za miejsce III **3 kaski rowerowe UVEX**. Organizator przewiduje również nagrody/upominki do rozlosowania pośród wszystkich uczestników gry obecnych na stanowisku PZKol po zakończeniu gry (godz. 16.45). Pula nagród zostanie ogłoszona przez organizatora przed startem gry
4. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny. Uczestnicy nie mają prawa zastrzeżenia szczególnych właściwości nagród.
5. *Organizator pokrywa 10% podatek od nagrody rzeczowej o wartości równej lub przekraczającej 760 zł brutto. Powyższy podatek od nagrody rzeczowej zostanie zapłacony w odpowiednim Urzędzie Skarbowym przez organizatora zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.*
6. Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów gry na osoby trzecie.
7. O dalszym przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje organizator.
8. Warunkiem odbioru nagrody jest stawienie się podczas finału i ogłoszenia wyników gry w punkcie finałowym oraz podpisanie protokołu odbioru nagrody głównej.
9. W przypadku nieobecności drużyny podczas wręczenia nagród, nagrody przechodzą na kolejną drużynę z rankingu gry.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin będzie dostępny na stronie www.pzkol.pl, www.arenapruszkow.pl oraz w trakcie imprezy w namiocie organizacyjnym na stanowisku PZKol (w pobliżu linii startu)
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry nieprzewidzianych niniejszym regulaminem głos rozstrzygający należy do organizatorów.
4. Organizator ani Realizator gry nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Uczestników w czasie trwania gry.
5. Organizator ani Realizator gry nie ponoszą odpowiedzialności za szkody poniesione przez Uczestników w czasie trwania gry.
6. Organizator nie jest stroną między Uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone podczas trwania gry.
7. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
8. Wszystkie ewentualne zmiany w Regulaminie będą ogłaszane oraz będą do wglądu w punkcie startowym gry.