

## REGULAMIN QUESTINGU „POSZUKIWANIE ELIKSIRU MOCY”

### §1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w Questingu „Poszukiwanie Elixiru Mocy” zwanym dalej w treści Questingiem.
2. Questing rozpoczyna się o godzinie 20:00 w dniu 20 maja 2017 roku podczas organizowanej na terenie Miejskiego Centrum Kultury Nocy Muzeów (budynek MCK PGE Giganty Mocy).
3. Celem Questingu jest kształtowanie wzorów i nawyków aktywnego uczestnictwa w kulturze oraz popularyzacji nauki oraz integracji osób dorosłych z dziećmi poprzez wspólną zabawę na terenie Miejskiego Centrum Kultury.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie odpowiednie przepisy kodeksu cywilnego oraz inne stosowne przepisy prawa polskiego.

### §2. Organizator

1. **Organizator questingu** - Miejskie Centrum Kultury w Bełchatowie, pl. Narutowicza 1 a
2. **Biuro questingu** - mieści się w Dziale Ekspozycji MCK PGE Giganty Mocy, pokój 3.43, budynek MCK PGE Giganty Mocy, pl. Narutowicza 3, 97-400 Bełchatów.

### §3. Uczestnicy

1. W Questingu mogą wziąć udział drużyny liczące od 2 do 5 osób, które zgłoszą chęć udziału.
2. Ilość drużyn biorących udział w Questingu jest ograniczona. Decyduje kolejność zgłoszeń i prawidłowo wypełniony formularz zgłoszenia (załącznik numer 1 do regulaminu).
3. W Questingu może wziąć udział każdy bez względu na wiek.
4. Osoby niepełnoletnie (poniżej trzynastego roku życia) mogą wziąć udział w Questingu wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej. W przypadku, gdy opiekunem nie jest opiekun prawny wymagana jest pisemna zgoda rodziców lub opiekunów (załącznik numer 2).
5. Osoby niepełnoletnie (powyżej trzynastego roku życia) mogą wziąć udział w Questingu za pisemną zgodą rodzica lub prawnego opiekuna (załącznik nr 2).
6. Zgoda o której mowa w punkcie 5 i 6 powyżej będzie wymagana w dniu imprezy przy rejestracji drużyny. Po jej okazaniu uczestnik zostanie dopuszczony do udziału w Questingu.

### §4. Zgłoszenie do Questingu

1. Zgłoszenie drużyny do Questingu następuje poprzez poprawne wypełnienie formularza zgłoszenia (załącznik numer 1) i przesłanie go na adres mailowy: [k.dendek@gigantymocy.pl](mailto:k.dendek@gigantymocy.pl), bądź dostarczenie do Biura Questingu.
2. Zgłoszenia należy dostarczać/wysłać w terminie do 17 maja 2017 r.
3. Zgłoszenia do Questingu może dokonać jeden pełnoletni członek drużyny lub rodzic/opiekun prawny uczestnika.
4. W ciągu 2 dni roboczych osoba zgłaszająca udział w Questingu otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia, co jest potwierdzeniem uczestnictwa w Questingu.
5. W przypadku braku potwierdzenia przyjęcia do Questingu należy skontaktować się z Biurem Questingu pod numerem telefonu: 044 635 19 20, w celu potwierdzenia uczestnictwa.

## **§5. Zasady uczestnictwa w Questingu**

1. Questing odbędzie się 20 maja 2017 roku. Początek przewidziany jest na godzinę 20:30.
2. Questing odbędzie się na terenie Miejskiego Centrum Kultury, budynek PGE Giganty Mocy.
3. Rejestracja drużyn będzie odbywać się na dolnym holu w budynku PGE Giganty Mocy od godziny 20:00 do godziny 20:30. Osoby, które zgłoszą swój udział w Questingu drogą mailową, ale nie stawią się w rejestracji w wyżej wskazanych godzinach zostaną wykluczone z udziału w Questingu.
4. W przypadku wolnych miejsc organizator dopuszcza możliwość zapisów do Questingu w dniu imprezy do godziny 20:30.
5. Questing będzie polegał na rozwiązywaniu przez każdą z drużyn zadań, zagadek i wykonywaniu doświadczeń ukrytych na terenie budynku PGE Giganty Mocy w jak najszybszym czasie oraz podanie na mecie hasła, które stanowić będzie rozwiązanie Questingu.
6. Zadania wymagać będą spostrzegawczości, współdziałania w grupie, cierpliwości, umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów.
7. Drużyny otrzymają od Organizatora szczegółową instrukcję Questingu oraz komplet niezbędnych materiałów.
8. Pomiar czasu rozpocznie się po rejestracji i przekazaniu przez Organizatora instrukcji Questingu.
9. Zwycięży drużyna, która przybędzie na metę najszybciej i prawidłowo poda hasło stanowiące rozwiązanie Questingu.
10. W przypadku, gdy drużyna błędnie poda hasło stanowiące rozwiązanie Questingu zostaje automatycznie zdyskwalifikowana.
11. Rozstrzygnięcie i wręczenie nagród odbędzie się na dolnym holu budynku MCK PGE Gigantów Mocy w dniu imprezy.
12. W przypadku nieobecności uczestników podczas rozstrzygnięcia Questingu nagrody przechodzą automatycznie na kolejnych uczestników, którzy uzyskali najkrótszy czas. W rozstrzygnięciu Questingu musi wziąć udział min. 1 reprezentant drużyny.
13. Nad prawidłowym przebiegiem gry czuwa Organizator.
14. Udział w Questingu jest bezpłatny i całkowicie dobrowolny.
15. W przypadku rezygnacji z Questingu w trakcie jego trwania uczestnicy zobowiązani są do niezwłocznego zgłoszenia tego faktu Organizatorowi.
16. Zgłoszenie drużyny do Questingu jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu przez jej uczestników, jak również przez opiekunów dzieci niepełnoletnich, którzy dokonali zgłoszenia.

## **§6. Nagrody**

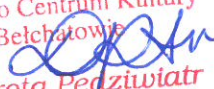
1. Nagrody przyznane zostaną na podstawie weryfikacji czasu rozpoczęcia i zakończenia udziału w Questingu oraz po sprawdzeniu prawidłowości wykonania zadania.
2. Questing wygrają uczestnicy, którzy ukończą go poprawnie w najkrótszym czasie i prawidłowo podadzą hasło stanowiące rozwiązanie Questingu.
3. W Questingu przyznane zostaną nagrody dla trzech drużyn, które ukończą Questing w najkrótszych czasach.
4. Nagrody zostaną wręczone podczas oficjalnego rozstrzygnięcia Questingu, które odbędzie się w dniu imprezy.
5. Osoby nagrodzone nie mogą zamienić nagród na ich równoważność pieniężną.

## **§7. Zasady bezpieczeństwa**

1. W trakcie trwania Questingu uczestnicy nie mogą opuszczać terenu Miejskiego Centrum Kultury (budynek MCK PGE Giganty Mocy).
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i zdarzenia losowe zaistniałe poza terenem Miejskiego Centrum Kultury.
3. Organizator nie zapewnia opieki dla osób niepełnoletnich będących uczestnikami gry.
4. W czasie Questingu obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających. W przypadku, gdy członek danego zespołu, a w szczególności opiekun osób niepełnoletnich, znajduje się w stanie nietrzeźwym lub pod wpływem środka odurzającego, zespół zostanie wykluczony z dalszego udziału w grze.
5. Organizator oraz wszystkie osoby działające w jego imieniu lub z jego upoważnienia nie ponoszą odpowiedzialności za szkody osobowe i majątkowe uczestników, które wystąpią przed Questingiem, w trakcie lub po zakończeniu. Uczestnicy Questingu ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone podczas zabawy innym uczestnikom oraz osobom trzecim, a także za szkody wyrządzone na mieniu Organizatora.
6. W razie wypadku lub powstania szkody związanej z Questingiem, uczestnicy nie będą występować z roszczeniami do Organizatora, osób działających w jego imieniu lub z jego upoważnienia.
7. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do wymogów regulaminu, jest automatycznie wykluczany z dalszej rozgrywki.

## **§12. Postanowienia końcowe**

1. Organizator Questingu zastrzega sobie prawo przerwania, zmiany lub przedłużenia Questingu w razie wystąpienia przyczyn od niego niezależnych.
2. O zmianach tych Organizator będzie informował uczestników za pośrednictwem strony internetowej [www.mck.belcatow.pl](http://www.mck.belcatow.pl) lub [www.pgegigantymocy.pl](http://www.pgegigantymocy.pl)
3. W przypadku zachowania uczestnika niezgodnego z powszechnie przyjętymi normami oraz z postanowieniami regulaminu Questingu, a w szczególności w przypadku łamania zasad, oszukiwania i niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Organizator ma prawo usunąć drużynę z gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
4. Wszelkie spory rozstrzyga Organizator.
5. Regulamin Questingu dostępny jest w Biurze Questingu oraz na stronie internetowej [www.mck.belcatow.pl](http://www.mck.belcatow.pl) lub [www.pgegigantymocy.pl](http://www.pgegigantymocy.pl).
6. W Questingu nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora. Pracownikiem/-cą w rozumieniu regulaminu jest osoba zatrudniona u Organizatora na podstawie umowy o pracę.
7. Wszystkie dane osobowe są zbierane, przetwarzane i udostępniane jedynie na potrzeby Questingu.
8. Informacje uzyskane od uczestników Questingu za pośrednictwem formularzy zgłoszeniowych, będą wykorzystywane wyłącznie do celów związanych z prowadzonym Questingiem, na zasadach określonych w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133, poz. 883 z 1997 r. z późn. zm.) oraz w celu promocji działalności MCK Bełchatów.
9. Przez nadesłanie zgłoszenia do udziału w grze uczestnicy wyrażają zgodę na opublikowanie na stronie internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku uczestnika oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.
10. Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu do jego/jej danych osobowych oraz prawo żądania ich poprawiania i usunięcia.

DYREKTOR  
Miejskiego Centrum Kultury  
w Bełchatowie  
  
mgr Dorota Pędziwiatr