



**Pałac Kultury Zagłębia**

## **Regulamin Gry Miejskiej „Kultura od kulis”**

### **I. Postanowienia ogólne**

1. Gra miejska „Kultura od kulis” zwana dalej Grą, odbędzie się 12 września 2015 roku w Dąbrowie Górniczej.
2. Za organizację Gry odpowiedzialny jest Pałac Kultury Zagłębia z siedzibą na Placu Wolności 1 w Dąbrowie Górniczej, zwany dalej Organizatorem.
3. Organizatora reprezentuje 3 - osobowe jury.
4. Główne nagrody, zwane dalej Nagrodami, wynoszą kolejno:
  - I – dwa imienne karnety sezonowe, na wszystkie wydarzenia organizowane przez Pałac Kultury Zagłębia (z wyjątkiem seansów filmowych w kinie Kadr), obowiązujące od 01.10.2015 do 30.06.2016 roku.
  - II – dwa imienne karnety czteromiesięczne, na wszystkie wydarzenia organizowane przez Pałac Kultury Zagłębia (z wyjątkiem seansów filmowych w kinie Kadr), obowiązujące od 01.10.2015 do 31.01.2016 roku.
  - III – dwa imienne karnety dwumiesięczne, na wszystkie wydarzenia organizowane przez Pałac Kultury Zagłębia (z wyjątkiem seansów filmowych w kinie Kadr), obowiązujące od 01.10.2015 do 30.11.2015 roku.
5. W Grze biorą udział osoby, zwane dalej Graczami.
6. Nagrody otrzymują Gracze, którzy zgodnie z zasadami Gry zostaną wyłonieni przez Jury.
7. Zasady gry opisane są wyłącznie w poniższym dokumencie zwanym dalej Regulaminem. Wszelkie pozostałe informacje mają charakter wyłącznie informacyjny.

### **II. Zasady gry**

1. Gracze zobowiązani są do znajomości i przestrzegania Regulaminu Gry.
2. Gra składa się z jednego etapu:
  - a. Etap I, zwany dalej Finałem, odbywa się 12 września 2015 na terenie Pałacu Kultury Zagłębia od godziny 15:00 do 18:00.
3. Ogłoszenie wyników Gry, czyli wskazanie trzech zespołów otrzymujących Nagrody, odbędzie się dnia 12 września 2015 roku w Sali teatralnej Pałacu Kultury Zagłębia niezwłocznie po prawidłowym obliczeniu wyników, czyli o godzinie 19.00. Wyniki Gry zostaną umieszczone na stronie internetowej Pałacu Kultury Zagłębia pod adresem [www.palac.art.pl](http://www.palac.art.pl), oraz na profilu instytucji na portalu Facebook pod adresem <https://www.facebook.com/PalacKulturyZaglebia> oraz podane do wiadomości osób

- zgrupowanych w Sali teatralnej Pałacu Kultury Zagłębia w dniu Gry o godzinie 19:00.
4. Elementem identyfikującym Graczy w Grze jest identyfikator oraz specjalnie przygotowana w tym celu karta, zwana dalej Kartą Gry. Ww. Karta Gry jest kartą imienną wystawioną na podaną przy rejestracji nazwę drużyny lub na nazwiska Graczy.
  5. Karty Gry zawierają wszelkie potrzebne Organizatorom oraz Jury informacje do wyłonienia zwycięzców, są to: nazwa drużyny oraz imię, nazwisko, numer telefonu, adres e-mail Graczy.
  6. Jedynymi osobami uprawnionymi do nanoszenia zmian na Karcie Gry są Organizatorzy.
  7. Brak Karty Gry eliminuje Zespół z Gry.
  8. Zespół może posiadać tylko i wyłącznie jedną Kartę Gry.
  9. Zadaniem Graczy jest zdobycie jak największej ilości pieczętek i punktów premii, za prawidłowo wykonane zadania podczas trwania Gry.
  10. Podczas Gry Gracz otrzyma wszelkie niezbędne informacje do udziału w Grze.
  11. Podczas Gry Gracz stanie przed możliwością uzyskania punktów Lotnej Premii. Pierwsze punkty LP przyznawane będą za poprawnie napisane dyktando, pozostałe za odnalezienie i zachowanie do wglądu do momentu oddawania Karty Gry, ukrytych na terenie budynku Pałacu Kultury Zagłębia przedmiotów, o których wyglądzie Gracze zostaną poinformowani w dniu Gry.
  12. Aktywacja Karty Gry następuje podczas rozpoczęcia Finału i jest przeprowadzana przez Organizatora.
  13. Gracze kończą Grę w momencie oddania Organizatorom Karty Gry.
  14. Wszelkie niezbędne informacje do udziału w Grze (m.in. godzina i dokładne miejsca rozpoczęcia) zostaną przedstawione na stronie internetowej Pałacu Kultury Zagłębia pod adresem [www.palac.art.pl](http://www.palac.art.pl), oraz na profilu instytucji na portalu Facebook pod adresem <https://www.facebook.com/PalacKulturyZaglebia>.
  15. W Finale może wziąć udział pięćdziesiąt dwuosobowych drużyn.
  16. W Finale Gracze mają za zadanie zdobyć jak największą ilość punktów. Punkty zostaną przeliczone przez Organizatorów.
  17. Przystąpienie do Gry jest bezpłatne.

### **III. Gracze**

1. Gracze chcący wziąć udział w zabawie powinni do dnia 10.09.2015 roku wysłać drogą elektroniczną na adres e-mail: [info@redakcja.palac.art.pl](mailto:info@redakcja.palac.art.pl) swoje zgłoszenie zawierające: imię i nazwisko, numer telefonu oraz adres e-mail każdego członka drużyny. Karta zgłoszeniowa, którą należy wypełnić i przesłać na ww. adres e-mail znajduje się na stronie internetowej [www.palac.art.pl](http://www.palac.art.pl)
2. W każdym zespole Graczy co najmniej jedna z osób w momencie przystąpienia do gry, musi mieć ukończony 16. rok życia.
3. Przystąpienie do Gry odbywa się w momencie odebrania przez graczy od Organizatorów Karty Gry.
4. Gracz przystępując do Gry zgadza się na warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie.
5. Gracz wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych i udostępnia je

w celu przeprowadzenia Gry.

6. Gracz przystępując do Gry bierze na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na czas trwania całej Gry. Odpowiedzialność obejmuje przede wszystkim wszelkie szkody poniesione oraz wyrządzone przez Gracza.

7. Zważywszy na charakter miejsc, w których odbywają się poszczególne zadania (nieдоступnych na co dzień), Gracz zobowiązuje się do zachowania szczególnej ostrożności, poruszania się w sposób nie zagrażający jego zdrowiu i życiu, a także zdrowiu i życiu innych uczestników Gry.

8. Gracz w trakcie Gry ma obowiązek postępować zgodnie z Zasadami Gry oraz niniejszym Regulaminem.

9. Organizatorzy mają prawo, powołując się na niniejszy Regulamin, zdyskwalifikować Graczy, którzy nie stosują się do jego zasad.

10. Gracz zobowiązuje się do stosowania się do poleceń Organizatorów czuwających nad bezpieczeństwem Graczy podczas Gry.

11. Graczy obowiązują zasady wzajemnego szacunku i tolerancji.

12. Gracz zgadza się na utrwalanie i rozpowszechnienie swojego wizerunku w celach promocyjnych i marketingowych przez Pałac Kultury Zagłębia oraz publikacji tegoż wizerunku na stronie [www.palac.art.pl](http://www.palac.art.pl), oraz profilu instytucji na portalu Facebook pod adresem <https://www.facebook.com/PalacKulturyZaglebia>.

13. Gracz wyraża zgodę na otrzymywanie od Pałacu Kultury Zagłębia newslettera z informacjami związanymi z repertuarem kulturalnym instytucji i zamieszczonymi w jego ramach informacjami handlowymi.

#### **IV. Nagrody**

1. Główne nagrody, zwane dalej Nagrodami, wynoszą kolejno: - I – dwa karnety sezonowe, na wszystkie wydarzenia organizowane przez Pałac Kultury Zagłębia (z wyjątkiem seansów filmowych w kinie Kadr), obowiązujące od 01.10.2015 do 30.06.2016 roku.

- II – dwa karnety czteromiesięczne, na wszystkie wydarzenia organizowane przez Pałac Kultury Zagłębia (z wyjątkiem seansów filmowych w kinie Kadr), obowiązujące od 01.10.2015 do 31.01.2016 roku.

- III – dwa karnety dwumiesięczne, na wszystkie wydarzenia organizowane przez Pałac Kultury Zagłębia (z wyjątkiem seansów filmowych w kinie Kadr), obowiązujące od 01.10.2015 do 30.11.2015 roku.

3. Do otrzymania Nagrody uprawnieni są Gracze, którzy zdobędą najwięcej punktów oraz zostaną wskazani przez Jury na podstawie listy zwycięzców.

4. Punkty przyznawane są za zdobyte na Karcie Gry pieczątki, prawidłowo napisane dyktando, oraz za odnalezienie premiowanych dodatkowo przedmiotów.

5. W przypadku Graczy o tej samej maksymalnej ilości punktów zwycięzcy zostaną wyłonieni w drodze losowania.

4. Do otrzymania Nagród uprawnieni są Gracze, którzy posiadają ważną Kartę Gry.

5. Nagrody należy odebrać osobiście w siedzibie Pałacu Kultury Zagłębia, Dąbrowa Górnicza 41-300, Plac Wolności 1.

6. W przypadku niemożliwości skontaktowania się z wyłonionymi przez jury zwycięzcami w terminie 10 dni od rozwiązania konkursu, nagroda zostanie wręczona graczowi kolejnemu na liście zwycięzców.

## **V. Jury**

1. Jury składa się 3 osób, które zostaną wskazane przez Organizatora.
2. Zadaniem Jury jest rozstrzygnięcie wszelkich kwestii związanych z przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Zasad oraz Regulaminu Gry.
3. Opinia Jury jest nieodwołalna i nie podlega weryfikacji.
4. Jury wyłania zwycięzców Gry na podstawie Regulaminu oraz zasad Gry.
5. Jury ma prawo przerwać Grę w dowolnym momencie po podaniu uzasadnienia.
6. Jury podejmuje decyzję zwykłą większością głosów.
7. Jury może podejmować decyzje wyłącznie w obecności wszystkich członków.

## **VI. Organizatorzy**

1. Organizator zobowiązuje się do przeprowadzenia wszelkich możliwych czynności w celu przygotowania Gry w sposób zgodny z Regulaminem.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Graczy w trakcie trwania Gry.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody poniesione przez Graczy podczas trwania Gry.
4. Organizator nie jest stroną między Graczami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone podczas Gry.

## **VII. Postanowienia końcowe**

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje na czas trwania Gry.
2. Wszystkie ewentualne zmiany w Regulaminie będą ogłaszane na stronie internetowej [www.palac.art.pl](http://www.palac.art.pl) oraz na profilu instytucji na portalu Facebook <https://www.facebook.com/PalacKulturyZaglebia>.
3. Aktualny Regulamin znajduje się na stronie [www.palac.art.pl](http://www.palac.art.pl) oraz na profilu instytucji na portalu Facebook pod adresem <https://www.facebook.com/PalacKulturyZaglebia> oraz do wglądu w siedzibie Pałacu Kultury Zagłębia, Plac Wolności 1, Dąbrowa Górnicza 41-300, w godzinach pracy Instytucji.
4. Gra miejska: „Kultura od kulis” ma charakter Konkursu, który nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (tekst jednolity Dz. U. z 2004, Nr 4, poz. 27 z późniejszymi zmianami).
5. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację konkursu.