Akademia Strachów

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

- Wawerska Akademia Strachów jest współfinansowana przez Urząd Dzielnicy Wawer m.st. Warszawy.
- Organizatorem gry jest Fundacja Zwalcz Nudę.
- Zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE – uczestnicy gry, biorąc w niej udział, wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych (w tym wykorzystanie zdjęć i filmów z gry). Administratorem danych jest Fundacja Zwalcz Nudę. Dane (imię, nazwisko, adres e-mail, dzielnica zamieszkania) wykorzystywane są w celu wysyłania Informatora Kulturalnego Zwalcz Nudę, a także kontaktu z uczestnikami. Istnieje możliwość wycofania zgody, przesyłając informację drogą elektroniczną na adres promocja@zwalcznude.pl.
- Jedna drużyna może zapisać się tylko na jedną grę z serii Akademia Strachów.
- Gry trwają w terminach i godzinach określonych na stronie internetowej.
- Na gry obowiązują wyłącznie zapisy przez system internetowy.
- Gra trwa w godzinach 16:00–19:00. O godzinie 15:00 rozpoczynamy rejestrację do gry. Punkty gry są czynne od godziny 16:00 do godziny 18:45 – o tej porze punkty się zamykają.
- GRA NIE JEST NA CZAS – nie ma znaczenia, która drużyna pierwsza zda paszport (kartę gry) na mecie. Aby ukończyć misję, musicie jednak zrobić to do godziny 18:45. Po tej godzinie nie przyjmujemy paszportów.
- W rejestracji otrzymaliście legitymację gry. Pokazujcie ją nauczycielom i nauczycielkom Akademii Strachów, aby nie mieli oni wątpliwości, kim jesteście.
- Tu będziecie zbierać oceny.



FINANSOWANIE

projekt współfinansuje dzielnica Wawer

ORGANIZATOR

PARTNERZY

SPONSORZY NAGRÓD

PATRONI MEDIALNI

Akademia Strachów

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

- Odwiedzajcie punkty w dowolnej kolejności. Jeśli na którymś z nich będą inne drużyny i musielibyście długo czekać, użyjcie swojego sprytu i zmieńcie plan.
- Nie możecie się rozdzielać. Po trasie gry miejskiej musicie poruszać się całą drużyną.
- Posiadaczem legitymacji jest cała drużyna. Na niej należy wpisać nazwę drużyny oraz imiona i wiek dzieci (drukowanymi literami) i zdać ją na koniec misji na mecie.
- Punktacja: 6 zadań po 1–5 punktów. Możliwe są też dodatkowe punkty (1–3) za tematyczne przebranie przyznawane na starcie gry.
- Aby ukończyć grę, należy stawić się do godziny 18:45 na mecie i zdać kartę gry. Drużyny, które przybędą spóźnione, nie będą brane pod uwagę w ostatecznej klasyfikacji.
- Jeśli nie starczy Wam czasu – i mielibyście nie zdążyć na miejsce mety – nie musicie odwiedzać wszystkich punktów (nie zdobędziecie jednak wówczas za nie punktów).
- Trzy drużyny, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają główne nagrody.
- Cieszymy się, że tu jesteście! Pamiętajcie, że wygranymi są wszyscy, bo wszyscy podczas gry przyszliśmy się świetnie bawić, przeżywać przygody i rozwiązywać zagadki!
- Pamiętajcie, że prawdziwy student i studentka Akademii Strachów przestrzega zasad savoir-vivre, jest wspaniałomyślny i czasami umie przegrywać.
- Z uwagi na logistykę wydarzenia, punktacja przyznana przez punktowych jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie – w przypadku zażaleń patrz 2 punkty wyżej.

FINANSOWANIE
projekt współfinansuje dzielnica Wawer

ORGANIZATOR

PARTNERZY

SPONSORZY NAGRÓD

PATRONI MEDIALNI