

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „ZAGRAJ Z WKD”

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „ZAGRAJ Z WKD”, zwana dalej Grą, odbędzie się dnia 14 stycznia 2017 roku.
2. Gra organizowana jest przez firmę Althermedia sp z o.o. sp k. w ramach realizacji umowy z firmą Warszawska Kolej Dojazdowa sp. z o.o.
3. Gra odbędzie się na terenie Warszawy oraz miejscowości leżących na trasie Warszawskiej Kolei Dojazdowej, na określonym przez Organizatora obszarze.
4. Gra jest otwarta dla osób, które ukończyły 18 rok życia. Osoby poniżej 18 roku życia mogą wziąć udział w Grze pod opieką osób dorosłych.
5. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność. Koszty uczestnictwa w Grze pokrywane są przez Uczestników.
6. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. PRZEPISY SZCZEGÓLWE

II.1. Cel Gry

Celem gry jest zdobycie wszystkich checkpointów w jak najkrótszym czasie. Czas zapisywany jest w punkcie startowym oraz na mecie. Zdobyty checkpoint odnotowywany jest na mapach drużyn poprzez wklejenie naklejki przez animatora. Bonusowe minuty odejmowane od czasu zdobywa się poprzez wykonanie trudniejszej wersji zadania. Na miejscu checkpointa uczestnik musi:

- a) wypełnić quiz;
- b) wykonać zadanie zgodnie ze wskazówkami animatora obecnego na miejscu;
- c) po skończonym zadaniu uzyskać naklejkę do wklejenia na Mapę;
- d) zczytać qr kod zawierający wskazówkę – zagadkę do następnego check pointu (w razie braku odpowiedniego oprogramowania – animator udostępni zagadkę na swoim telefonie – tablecie);
- e) udać się do następnego check pointu.

II.2. Drużyny

1. W Grze mogą wystartować drużyny liczące od 3 do 5 osób.
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową zagrajzwd@althermedia.pl
3. Zgłoszeń należy dokonywać najpóźniej do dnia 10. stycznia 2017 roku. Zgłaszając drużynę należy podać jej nazwę oraz liczebność.
4. Maksymalna liczba osób mogących wziąć udział w Grze to 100. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.

II.3. Przebieg Gry

1. Drużyny rejestrowane są w przeciągu pierwszej godziny Gry.
2. Drużyny startują z miejsca startu w odstępach co najmniej trzyminutowych.
3. O kolejności startu decyduje kolejność rejestracji w punkcie Startu.
4. Każda z osób biorących udział w Grze, na miejscu startu dostanie:
 - a) co najmniej jeden egzemplarz rozkładu jazdy pociągów WKD
 - b) co najmniej jeden zestaw informacyjny
 - c) co najmniej jeden zestaw notatnik + długopis
 - d) co najmniej jedną torbę bawełnianą w rozmiarze A4
5. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje Identyfikator oraz Mapę
6. Mapa zawiera trasę Warszawskiej Kolei Dojazdowej oraz miejsce do wklejania zaliczeń i bonusowych minut.
7. Identyfikator zawiera numer identyfikacyjny Grupy . Każda Grupa ma jeden unikalny numer.

8. Kolejność zdobywania checkpointów jest ustalona – na każdym kolejnym uczestnicy rozwiązując zagadkę – podpowiedź, dowiadują się, gdzie jest następny checkpoint.
9. Na przebycie trasy każda z drużyn ma ok 2 h.
10. Drużyny poruszają się dowolnym środkiem komunikacji.
11. Korzystanie z Internetu jest dozwolone.
12. Grupa całą trasę powinna pokonać razem, bez rozdzielania się.
13. Na checkpointach istnieje możliwość zdobycia bonusowych minut poprzez rozwiązanie trudniejszej wersji zadania zadanego przez Obsługę Punktu. W razie błędnego rozwiązania zadania drużyna nie otrzymuje bonusowych minut.
14. Po przybyciu na metę należy oddać obsłudze mety wypełnioną Mapę.
15. Po weryfikacji Map ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje najkrótszy czas przebycia całej trasy z odliczeniem ewentualnych bonusowych minut.
16. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów, o kolejności końcowej decydują odpowiednio:
 - a) czas pokonania trasy;
 - b) liczba punktów zdobytych z odpowiedzi na pytania dodatkowe – Quiz – Każde poprawne udzielenie odpowiedzi to -2 minuty od końcowego czasu danej drużyny.
17. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.
17. Nagrodą dla uczestników wygranej grupy są vouchery o wartości 100 zł, do wykorzystania w sieci kin, dla każdej z osób w grupie.

III. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
3. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.