

ZASADY GRY PLENEROWEJ DLA DZIECI

PT. „EGG HUNTING – POSZUKIWACZE ZAGINIONYCH PISANEK”

INFORMACJE OGÓLNE

1. Gra plenerowa pod nazwą „Egg Hunting – Poszukiwacze zaginionych pisanek” zwana dalej Grą, odbędzie się w dniach 12-13 kwietnia 2025 roku, w godzinach 11:00 – 15:00.
2. Organizatorem Gry jest Żegluga Szczecińska Turystyka Wydarzenia sp. z o.o. z siedzibą w Szczecinie. Partnerem Gry jest Szczecińska Energetyka Ciepła sp. z o.o. w Szczecinie.
3. Gra odbędzie się na terenie miasta Szczecin, w obrębie wydarzenia pn. Szczeciński Jarmark Wielkanocny, który odbywa się w Al. Kwiatowej.
4. Gra jest otwarta dla wszystkich osób. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Grze, jednakże odpowiedzialność za te osoby spoczywa na osobie pełnoletniej wchodzącej w skład drużyny.
5. Organizatorzy zapewniają nagrody dla uczestników – za poprawne odnalezienie 2 zajęczków wielkanocnych oraz zdobycie od nich 2 pieczętek z symbolem pisanki na specjalnie przygotowanej karcie i przedstawienie karty Organizatorowi uczestnik w nagrodę otrzyma pamiątkowy magnes.
6. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.
8. Udział w Grze jest równoznaczny z udzieleniem zgody na nieodpłatne wykorzystywanie i publikowanie wizerunku Uczestnika przez Organizatora oraz Miasto Szczecin, w ramach rozliczenia zadania, promocji wydarzenia oraz innych wydarzeń realizowanych przez Organizatora oraz Miasto Szczecin.
9. W Grze można wystartować indywidualnie lub grupowo. W przypadku grup każdy z uczestników w punkcie odbioru nagród musi okazać własną kartę ze zdobytymi pieczętkami.
10. Pieczętki można uzyskać w dniach 12-13 kwietnia 2025 r. w godzinach 11:00 – 15:00. Nagrody można odbierać w dniach 12-13 kwietnia 2025 r. w godzinach 11:00 – 15:00 u animatora w stroju Duszka Ciepłuszka, w strefie animacji dla dzieci pn. „Wielkanocny Ogród Warsztatowy” na terenie Szczecińskiego Jarmarku Wielkanocnego.
11. Po zdobyciu wszystkich pieczętek, kartę należy okazać animatorowi. Po weryfikacji animator wyda nagrodę. Ilość nagród jest ograniczona. Organizator ma prawo do wcześniejszego zakończenia gry, po wyczerpaniu limitu nagród.
12. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom niezwłocznie.
13. Uczestnicy poruszają się po terenie jarmarku na własną odpowiedzialność.
14. Uczestnicy przystępując i uczestnicząc w Grze biorą na siebie całkowitą odpowiedzialność prawnocywilną podczas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
15. W przypadku naruszenia przez uczestnika niniejszego zbioru zasad, złamania zasad fair play lub utrudniania Gry innym uczestnikom Gry, Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

CELE I ZASADY GRY

1. Celem Gry jest promocja Szczecińskiego Jarmarku Wielkanocnego poprzez zabawę, co umożliwi wspólny spacer po Jarmarku, w celu zdobycia pieczętek.
2. Gra polega na odnalezieniu 2 animatorów w strojach zajęczków wielkanocnych i zdobyciu od nich pieczętek z symbolem pisanki na specjalnie przygotowanej karcie do gry. Ilość kart do gry jest ograniczona. Kartę do gry można bezpłatnie otrzymać od animatora w stroju Duszka Ciepłuszka, w strefie animacji dla dzieci pn. „Wielkanocny Ogród Warsztatowy” na terenie Szczecińskiego Jarmarku Wielkanocnego, w terminie trwania Gry. Animatorzy w strojach zajęczków przebywać będą na terenie Al. Kwiatowej w terminie trwania Gry, tj. w dniach 12-13 kwietnia, w godzinach 11:00 – 15:00.

PRZEPISY KOŃCOWE

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Niniejszy zbiór zasad może ulec zmianie. Zmiana zostanie podana do wiadomości publicznej w drodze zamieszczenia na stronie internetowej www.kolorowaaleja.pl.
3. Uczestnictwo w Grze, jest jednoznaczne z akceptacją powyższych warunków.

