



## Regulamin konkursu

„Trafiony zatopiony” czyli ustrzel statek na trasie Wielkiej Pętli Wielkopolski!

### §1

#### Przepisy ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Lokalna Organizacja Turystyczna MARINA ul. Dworcowa 2 , 62-510 Konin.
2. Konkurs odbywa się w ramach projektu „NaLOT naGRÓD!, czyli wygrywaj z LOT MARINA.
3. Konkurs polega na zmodyfikowanej grze w statki.
4. Głównym celem konkursu jest promocja atrakcji turystycznych regionu konińskiego (miasta Konin i powiatu konińskiego).
5. W konkursie mogą wziąć udział osoby pełnoletnie.
6. Konkurs realizowany jest za pośrednictwem fanpage'a Lokalnej Organizacji Turystycznej MARINA w serwisie Facebook [www.facebook.com/lotmarina](http://www.facebook.com/lotmarina).
7. Komunikaty oraz informacje dotyczące przebiegu konkursu publikowane będą na stronie wydarzenia w serwisie Facebook oraz na stronie [www.lotmarina.pl](http://www.lotmarina.pl).
8. Konkurs rozpocznie się dnia 08.04.2019 r. (poniedziałek) o godzinie 11:00 a zakończy 12.04.2019 r. (piątek) o godzinie 16:00.
9. Umieszczenie komentarza pod postem konkursowym oznacza akceptację jego warunków, wyrażonych w niniejszym regulaminie.

### §2

#### Organizacja konkursu

1. Przedmiotem konkursu jest zmodyfikowana gra w statki.
2. W okresie od 08.04.2019 r. do 12.04.2019 r. (od poniedziałku do piątku), o godzinie 11:00, na fanpage'u LOT MARINY w serwisie Facebook ([www.facebook.pl/lotmarina](http://www.facebook.pl/lotmarina)), zamieszczane będą grafiki prezentujące plansze do gry (10x10 kraterów), w których kolumny są oznaczone współrzędnymi literami od A do J a wiersze liczbami od 1 do 10. Na planszy będzie znajdował się jeden ukryty „statek” wielkości 4 kraterów.
3. Aby wziąć udział w konkursie należy wybrać trzy kratki (strzały) na planszy oraz podać ich współrzędne w komentarzu.
4. Każdy uczestnik, może podać współrzędne tylko raz w ciągu jednego dnia. To oznacza, że jeśli uczestnik wziął udział w rozgrywce danego dnia, to nie może walczyć dalej o nagrodę w tej rozgrywce, a jego komentarze nie będą brane pod uwagę.
5. Uczestnik, który brał udział w poprzednich grach, a nie został laureatem, może dalej walczyć o nagrody w kolejnych rozgrywkach.
6. Organizator przewiduje 5 gier.
7. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest:
  - zaakceptowanie warunków regulaminu,
  - wpisanie w komentarzu pod postem z grafiką konkursową wybranych, trzech współrzędnych w formacie (LITERA/LICZBA – np. A8).
8. Aby wygrać wystarczy by jeden z trzech wybranych przez uczestnika „strzałów” trafił ukryty na planszy „statek”.
9. Uczestnik, który jako pierwszy danego dnia „ustrzelił” ukryty na planszy „statek” zostaje laureatem danej rozgrywki.
10. Nazwisko zwycięzcy ogłoszone zostanie na fanpage'u LOT MARINY w serwisie Facebook ([www.facebook.pl/lotmarina](http://www.facebook.pl/lotmarina)) tuż po rozwiązaniu danej zagadki.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania zgłoszeń niespełniających warunków określonych w regulaminie.

#### §4

#### Zasady przyznawania nagród

1. Informacja na temat nagród i ich fundatorów dostępna jest na fanpage'u LOT MARINY w serwisie Facebook ([www.facebook.pl/lotmarina](http://www.facebook.pl/lotmarina)).
2. Organizator przyzna 5 nagród, po jednej dla każdego zwycięzcy poszczególnych konkursów zagadkowych.
3. Nagrodę otrzyma osoba, która jako pierwsza udzieli poprawnej odpowiedzi w komentarzu pod daną zagadką.
4. Nagrody będzie można odebrać w biurze Lokalnej Organizacji Turystycznej „Marina” przy ulicy Dworcowej 2.
5. Zdobywcy pierwszych miejsc w pięciu rozgrywkach otrzymają:
  - za I miejsce w I rozgrywce - Album „KONIN wszędzie blisko”, czapka „Wielka Pętla Wielkopolski”, bidon, portfel wodoodporny, kubek, brelok z latarką,
  - za I miejsce w II rozgrywce - Album „KONIN wszędzie blisko”, czapka „Wielka Pętla Wielkopolski”, bidon, portfel wodoodporny, kubek, brelok z latarką,
  - za I miejsce w III rozgrywce - Album „KONIN wszędzie blisko”, czapka „Wielka Pętla Wielkopolski”, bidon, portfel wodoodporny, kubek, brelok z latarką,
  - za I miejsce w IV rozgrywce - Album „KONIN wszędzie blisko”, czapka „Wielka Pętla Wielkopolski”, bidon, portfel wodoodporny, kubek, brelok z latarką,
  - za I miejsce w V rozgrywce - Album „KONIN wszędzie blisko”, czapka „Wielka Pętla Wielkopolski”, bidon, portfel wodoodporny, kubek, brelok z latarką.
6. Informacja o rozstrzygnięciu konkursu zostanie ogłoszona po zakończeniu każdej z gier na fanpage'u Lokalnej Organizacji Turystycznej MARINA oraz na stronie [www.lotmarina.pl](http://www.lotmarina.pl)
7. Nagrody będą do odbioru w biurze Lokalnej Organizacji Turystycznej MARINA przy ulicy Dworcowej 2.

#### §4

#### Postanowienia końcowe

1. Regulamin dostępny jest na stronie [www.lotmarina.pl](http://www.lotmarina.pl) oraz na fanpage'u LOT MARINY w serwisie Facebook [www.facebook.com/lotmarina](http://www.facebook.com/lotmarina)
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.
3. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do odwołania konkursu w przypadku braku zgłoszeń lub dopuszczania się przez Uczestników działań niezgodnych z regulaminem.
4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.
5. Konkurs nie jest „sponsorowany, popierany ani przeprowadzany przez serwis Facebook”.