

## **Regulamin gry ulicznej „Szlakiem bocianich gniazd”, która odbędzie się 19.06.2015r.**

### **§ 1. DEFINICJE**

1. GRA ULICZNA (zwana dalej Grą) – forma rozrywki edukacyjnej, rozgrywana w przestrzeni miejskiej.  
MAŁA GRA – (zwana dalej Małą gra) – forma rozrywki edukacyjnej rozgrywająca się w Nowym Parku skierowana do najmłodszych uczestników  
ORGANIZATOR - Organizatorem Gry Ulicznej „Szlakiem Gniazd Bocianich” (zwanej dalej Grą) jest Miejska Biblioteka Publiczna w Szczuczynie, Gra powstała w ramach projektu „Powrócisz tu... bociany w Gminie Szczuczyn” finansowanego z regionalnego konkursu grantowego „Równać Szanse 2014”
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów na terenie Miasta Szczuczyn oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. UCZESTNIK – każda osoba biorąca udział w Grze, która zarejestrowała swój udział poprzez odpowiedni formularz zgłoszeniowy, wykonująca zaplanowane zadania i poruszająca się po trasie Gry.
4. TRASA – droga, zgodnie z którą Uczestnicy przemieszczają się w trakcie trwania Gry; na trasie Gry zaznaczone są Punkty obowiązkowe i dodatkowe.
5. PUNKT – miejsce na trasie Gry, w którym uczestnicy rozwiązują wyznaczone zadanie i zdobywają odpowiednią liczbę punktów.
6. START – miejsce rozpoczęcia Gry, w którym spotykają się Uczestnicy, odbierają pakiety startowe i rozpoczynają rozgrywkę.
7. META – miejsce zakończenia Gry, w którym spotykają się Uczestnicy; w tym miejscu tworzone są rankingi punktowe i czasowe oraz wyłaniani są zwycięzcy Gry.

### **§ 2. CELE**

1. Celem głównym Gry jest promocja projektu „Powrócisz Tu... bociany w Gminie Szczuczyn”.
2. Celami szczegółowymi Gry są:
  - a. popularyzacja wiedzy o bocianie białym, jego siedliskach i zwyczajach,
  - b. popularyzacja Szczuczyna i jego zabytków.

### **§ 3. ZASADY GRY**

1. Gra odbywa się w 19 czerwca w Szczuczynie.
2. Zadaniem Uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie Uczestnicy mogą otrzymać punkty; w zależności od stopnia poprawności jego realizacji lub czasu potrzebnego do jego wykonania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy otrzymują 0 punktów.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo. Nie można korzystać z rowerów, samochodów, skuterów i innych pojazdów silnikowych.
5. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozrywki.
6. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym Uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.

7. Charakter imprezy powoduje, że Uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
8. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas na trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
9. W przypadku naruszenia przez Uczestnika niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym Uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
10. Organizator może nie wyrazić zgody na start Uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania Uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
12. Organizator nie jest stroną między Uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

#### **§ 4. UCZESTNICY I REJESTRACJA**

1. Przewidziane są dwa warianty uczestnictwa:

**a. Wariant I – Gra Uliczna** – Uczestnicy zarejestrowani w terminie wskazanym przez Organizatora,

2. Warunkiem Uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego od 4 do 6 osób. W wieku +10 lat.

3. Rejestracji można dokonać w terminie od 10 czerwca do 17 czerwca włącznie poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie internetowej oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną, faksem, pocztą tradycyjną lub osobiście do siedziby Organizatora.

4. Członkiem każdego z Zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym.

5. Każdy Zespół wyznacza swojego opiekuna/kapitana. Opiekun/kapitan musi być osobą pełnoletnią.

6. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

7. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

8. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdy z Zespołów o tym, czy został on zakwalifikowany do wzięcia udziału w Grze.

9. Poprzez rejestrację lub zgłoszenie udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

a. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie

b. przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U.

Nr 133 poz. 883),

c. opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

**b. Wariant II – Mała Gra – uczestnicy zarejestrowani w terminie wskazanym przez Organizatora.**

1. Wariant skierowany do grup przedszkolnych i wczesnoszkolnych.

2. Grupa wraz z opiekunem wykonuje zadania, które zostały przygotowane na terenie parku w „systemie stacjkowym”.

## **§ 5. ZWYCIĘZCY**

1. Zwycięzcy Gry:

a. na Mecie Gry Organizator przygotuje ranking punktowy (największa liczba zdobytych punktów),

b. w rankingu zostaną uwzględnieni jedynie Uczestnicy, którzy przystąpili do wykonania zadań we wszystkich Punktach obowiązkowych oraz ukończyli Grę w przewidzianym czasie (tj. zameldowali się w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako Meta),

c. Zespoły, które osiągną najlepsze wyniki w rankingu punktowym i czasowym, otrzymają nagrody,

d. w przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzymają równą liczbę punktów o zwycięstwie zadecyduje niższa suma wieku wszystkich uczestników.

## **§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie możliwość zakończenia, przerwania oraz modyfikacji Gry przed czasem jej zakończenia, nie wręczając nagrody.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające przeprowadzenie Gry spowodowane działaniami sił wyższych oraz przyczynami nie leżącymi po jego stronie lub okolicznościami, za które odpowiedzialności nie ponosi lub których nie można uniknąć bez poniesienia dodatkowych kosztów.

5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne, mające wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w Grze.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.

7. Regulamin znajduje się na stronie internetowej Organizatora i partnerów oraz w każdym Punkcie