

REGULAMIN

Gry Terenowej „ SKARBY POWSTANIA - W POSZUKIWANIU BOHATERA „

&1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Gry Terenowej, zatytułowanej „SKARBY POWSTANIA- W POSZUKIWANIU BOHATERA ", zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Stowarzyszenie dla Edukacji MOST w ramach projektu „Ślady Powstania Styczniowego” współfinansowanego przez Ministerstwo Obrony Narodowej.
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie miejscowości Kwaczała, opracowanie scenariusza Gry, wyznaczenie zadań dla statystów i Sztabu Gry, sporządzenie listy startowej, powiadomienie uczestników, nadzór nad przestrzeganiem niniejszego regulaminu oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

&2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się **24 września 2023** roku w Kwaczale w godzinach **13:00-15:00**, a jej uczestnicy pogrupowani są w trzysobowe Drużyny.
2. Rejestracja drużyn rozpoczyna się od 13.00 i trwa do 13.30 przy głównym wejściu do szkoły podstawowej w Kwaczale. Zarejestrowanych może być maksymalnie 15 pierwszych drużyn.
3. Poprzez rejestrację i udział w Grze, uczestnik wyraża zgodę na:
 4. - udział w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 5. - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym a. przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
7. W skład Drużyny wchodzi; 1 rodzic i 2 dzieci lub 2 rodziców i 1 dziecko.
8. 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.
9. Kapitanem drużyny może zostać wyłącznie osoba dorosła.
10. Zadaniem Drużyn, biorących udział w Grze jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań, wynikających ze scenariusza oraz wskazówek otrzymywanych na bieżąco.
11. Celem Gry jest rozszyfrowanie Hasła Głównego, na podstawie rozwiązania otrzymywanych w trakcie przebiegu gry zagadek (zadań) i dostarczenie go w odpowiednim czasie do Sztabu Gry, który znajduje się w Punkcie Końcowym.
12. Zespół może się wycofać z Gry w dowolnym momencie jej trwania. Powinien o tym powiadomić Organizatora w punkcie startowym.
13. Udział w Grze jest bezpłatny.
14. Zespoły poruszają się po trasie Gry pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów oraz jakichkolwiek innych pojazdów (w tym także rolek, deskorolek, wrotek, hulajnóg i jeździków).
15. 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 rozgrywki. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.

16. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się w terenie na własną odpowiedzialność.
17. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną przez cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub kapitan zespołu.
18. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Zespół 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.
19. Organizator - w czasie trwania Gry - nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
20. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
21. Organizator zapewnia Zespołom odpowiedni ekwipunek, związany ze scenariuszem Gry i nie odpowiada za jego nieprawidłowe wykorzystanie.
22. Wymogiem uczestnictwa w Grze jest posiadanie przez przynajmniej jedną osobę każdego Drużyny: telefonu komórkowego bądź tabletu z dostępem do sieci Internet.
23. **Punktem Startowym** oraz **Punktem Kończącym** Gry jest budynek Szkoły Podstawowej im. Józefa Patelskiego w Kwaczale, ul. Jana Pawła II 2.
24. Dane osobowe uczestników gry będą przetwarzane w celu przeprowadzenia gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzani uniemożliwia udział w grze.

&3. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu, czyli 24 września 2023, ok godziny 15:00.
2. Nagrodzone zostaną te trzy zespoły, które jako pierwsze oddadzą poprawnie wypełnioną kartę gry, tzn. poprawnie zapiszą hasło gry terenowej na karcie gry.

&4. Nagrody

1. Nagrody rzeczowe zostaną wręczone Drużynom w dniu imprezy.

&5. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora, podjęte w czasie Gry są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
2. W przypadku wystąpienia w czasie Gry sytuacji wątpliwych lub sprzecznych, dotyczących jej przebiegu, uczestnicy mogą skontaktować się z organizatorem gry w punkcie startowym.