

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „RUSZAJ PO PRZYGODĘ!”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Terenowej pt. „Ruszał po przygodę!” (zwanej dalej Grą) jest młodzież z SP nr 1 w Alwerni, aktywnie uczestnicząca w działaniach Stowarzyszenia Młoda Alwernia wraz z opiekunami panią Iwoną Kulawik i panią Anetą Głowicką.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów, na których uczestnicy będą rozwiązywali poszczególne zadania na terenie miasta Alwernia oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Terenowa „Ruszał po przygodę” odbywa się 9 czerwca 2018 roku w godzinach 9.30 – 11.30 w ramach obchodów Dnia Dziecka w Alwerni.
2. Celem Gry jest wykonanie w wyznaczonym czasie zadań przygotowanych przez Organizatorów Gry.
3. Zadania mają charakter zadań zręcznościowych, wymagających logicznego myślenia lub wykazania się kreatywnością. Poziom trudności będzie dopasowany do wieku uczestników.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry Drużyny poruszają się tylko pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
7. Charakter imprezy powoduje, że Drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
8. Odpowiedzialność za osobę niepełnoletnią ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
9. Drużyny składające się z uczniów klas 1-3 muszą być pod opieką osoby dorosłej (np. rodzic, starsze rodzeństwo). Osoba dorosła nie jest liczona do składu Drużyny.
10. Uczniowie klas 4-7 mogą poruszać się bez osoby dorosłej (za pisemną zgodą rodzica/opiekuna prawnego). Rodzic/Opiekun prawny/Osoba pełnoletnia może opiekować się Drużyną w czasie Gry.
11. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom Organizator ma prawo do wykluczenia ich z Gry w dowolnym momencie. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
12. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika lub opiekuna w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.



Gra Terenowa "Ruszał po przygodę!"

13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

14. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 3. Uczestnicy Gry i zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Drużyny liczącej od **2 do 5 osób** składającej się z uczniów **klas 1-7 szkoły podstawowej** uczęszczających do szkół na terenie gminy Alwernia.

2. Rejestracji dokonać można do dnia **5 czerwca 2018** roku włącznie, poprzez zgłoszenie grupy osobiście do p. Iwony Kulawik lub p. Anety Głowickiej w SP nr 1 w Alwerni lub mailowo na adres: iwona.kulawik@gmail.com.

W zgłoszeniu należy podać nazwę drużyny, imię i nazwisko oraz wiek Kapitana Drużyny oraz numer kontaktowy Kapitana, imiona i nazwiska, wiek pozostałych członków drużyny.

3. Uczestnicy Gry muszą posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć do p. Iwony Kulawik lub p. Anety Głowickiej SP nr 1 w Alwerni lub w dniu Gry do punktu startowego, którym jest SP nr 1 w Alwerni. Formularze zgód będą dostępne na stronie www.smalw.pl lub u Organizatora. Rodzic może również wypełnić zgodę na miejscu przed rozpoczęciem Gry, formularze zgód będą dostępne w punkcie startowym.

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

5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą z 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2018 r. poz. 1000)).
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

7. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyny będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w danym Punkcie.

8. Liczba drużyn, które mogą wziąć udział w Grze jest nieograniczona.



§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu (godz. 11.30). Drużyny, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w punkcie startowym Gry (SP nr 1 w Alwerni).
2. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzyma największą liczbę punktów za wykonanie zadań. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.
3. Dla zwycięskiej Drużyny przewidziane są nagrody.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się na tablicy informacyjnej w SP nr 1 w Alwerni.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie.

