

Regulamin edukacyjnej gry terenowej Choroszcz 2015 - Keep Calm and Choroszcz w ramach
II edycji projektu
„Mała ojczyzna - wspólna sprawa”, zwany dalej Regulaminem

§ 1

Organizator

1. Organizatorem edukacyjnej gry terenowej Choroszcz 2015 - Keep Calm and Choroszcz w ramach II edycji projektu „Mała ojczyzna - wspólna sprawa”, zwanej dalej Grą jest Fundacja Rozwoju Wolontariatu, zwana dalej Organizatorem.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie, zrealizowanie i podsumowanie szeregu powiązanych ze sobą terenowych zadań tematycznych na obszarze Choroszczy.
3. Podmiotem odpowiedzialnym za bezpieczeństwo uczestników (zwanym dalej Uczestnikami) w trakcie Gry jest Zespół Szkół w Choroszczy.
4. W ramach II edycji projektu „Mała ojczyzna - wspólna sprawa” Organizator przeprowadzi 50 gier. Organizator bierze odpowiedzialność tylko za gry zaplanowane w ramach projektu.
5. Organizator udostępnia w ramach projektu skrypt Gry - „Mała ojczyzna - wspólna sprawa. Edukacyjna gra terenowa”. Organizator nie wyraża zgody na wykorzystanie skryptu poza II edycją projektu „Mała ojczyzna - wspólna sprawa”, chyba, że udzieli pisemnej zgody na takie wykorzystanie skryptu.
6. Wykorzystanie skryptu bez wymaganej zgody Organizatora jest niedopuszczalne i Organizator nie bierze odpowiedzialności na następstwa takiego bezprawnego wykorzystania skryptu. Wykorzystanie skryptu gry bez zgody organizatora stanowi naruszenie praw autorskich Organizatora.

§ 2

Uczestnicy

1. Udział w Grze jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami Gry mogą być uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych biorących udział w II edycji projektu „Mała ojczyzna - wspólna sprawa”.
3. Osoby niepełnoletnie muszą posiadać pisemną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Grze.
4. Każdy z Uczestników powinien odznaczać się dobrym stanem zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
5. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w zespoły (zwane dalej Zespołami), liczące od 3 do 5 osób.
6. Warunkiem udziału w Grze jest wcześniejsza rejestracja Zespołu do dnia 22.06. Każdy Zespół uczestniczy w Grze pod opieką wskazanego w trakcie rejestracji dorosłego opiekuna (zwanego dalej Opiekunem), który nie jest członkiem Zespołu i nie bierze udziału w rozwiązywaniu zadań Gry. Rolą Opiekuna jest czuwanie nad bezpieczeństwem Uczestników z podlegającego jego opiece Zespołu oraz czuwanie nad przestrzeganiem przez Zespół niniejszego Regulaminu.
7. Organizator zapewnia Uczestnikom ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków, o ile takie ubezpieczenie nie jest zapewnione przez szkołę.
8. Szkoła ma obowiązek udzielenia informacji o posiadanej umowie ubezpieczenia w chwili rejestracji Zespołu. Brak udzielenia informacji będzie traktowany równoznacznie z informacją, że szkoła NIE zapewniła zgłoszonym przez siebie Uczestnikom Gry ubezpieczenia we własnym zakresie. W takiej sytuacji ubezpieczenie Uczestnikom zapewnia Organizator.
9. Zgłoszenie do udziału w Grze oraz odbiór karty startowej jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
 - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika oraz Opiekuna w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą z dnia 29 września

1997 roku o ochronie danych osobowych (tj. Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm.).

- opublikowanie przez Organizatora oraz partnera projektu Fundację BGK im. J.K. Steczkowskiego na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych, a także w celach promocyjnych, wizerunku Uczestnika oraz Opiekuna, a także imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę lub wyróżnienie.

§ 3

Zasady Gry

1. Gra odbywa się 22.06 w Choroszczy.
2. Gra rozpocznie się o godzinie 10 przed głównym wejściem do budynku Zespołu Szkół w Choroszczy i potrwa około 3 godzin.
3. Zadaniem Uczestników jest poprawne rozwiązanie jak największej liczby zadań Gry.
4. Terenowa część Gry trwa do godziny 13. Niezależnie od liczby wykonanych zadań wszystkie Zespoły najpóźniej do tego czasu powinny stawić się i oddać kartę startową w miejscu zakończenia Gry: przed głównym wejściem do budynku Zespołu Szkół w Choroszczy. Obsługa Gry na mecie odnotowuje godzinę oddania karty startowej.
5. W trakcie Gry niedozwolone jest korzystanie z pomocy osób trzecich oraz korzystanie z Internetu.
6. W trakcie Gry Uczestnicy mogą się przemieszczać wyłącznie pieszo.
7. Wszyscy członkowie Zespołu w trakcie Gry muszą poruszać się razem. Niedozwolone jest rozdzielanie się Zespołu w trakcie Gry.
8. Obsługa Gry ma prawo weryfikować liczbę członków Zespołu z liczbą wskazaną na karcie startowej. W razie niezgodności Zespół nie może wykonywać kolejnych zadań.
9. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania zasad bezpieczeństwa, w tym szczególnie przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu jest automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
10. Gracze zobowiązani są niezwłocznie zgłaszać Organizatorowi Gry, korzystając z alarmowego numeru telefonu 660-321-675, wszelkie problemy zdrowotne i kontuzje, których doznali w trakcie Gry.
11. W przypadku naruszenia przez gracza lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play (w szczególności utrudniania Gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek), w dowolnym momencie Organizator ma prawo wykluczenia danego Zespołu z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
12. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany scenariusza Gry ze względu na warunki atmosferyczne.

§ 4

Wyłanianie zwycięzców

1. Do udziału w zadaniu finałowym dopuszczone są trzy Zespoły, które uzyskały największą liczbę punktów z zadań terenowej części Gry. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów do zadania finałowego przechodzi Zespół, który wcześniej oddał kartę startową na mecie.
2. Grę wygra Zespół, który uzyska największą sumę punktów z terenowej części Gry oraz zadania finałowego. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów wygrywa Zespół, który wcześniej oddał kartę startową na mecie.
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu zadania finałowego.
4. Integralną częścią finału Gry jest jej ewaluacja z perspektywy Uczestników i Organizatora.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej <http://www.zs.choroszcz.pl>. Na żądanie uczestnika Regulamin może zostać wydany w formie pisemnej.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.