

Regulamin edukacyjnej gry terenowej *CSI obywatelskie zagadki Choroszczy* w ramach projektu „Mała ojczyzna – wspólna sprawa”, zwany dalej Regulaminem

§ 1

Organizator

1. Organizatorem edukacyjnej gry terenowej *CSI obywatelskie zagadki Choroszczy* w ramach 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 (zwanych dalej Uczestnikami) w trakcie Gry jest **Zespół Szkół w Choroszczy .ul. Powstania Styczniowego 26A 16-070 Choroszcz**.
4. W ramach projektu „Mała ojczyzna – wspólna sprawa” Organizator przeprowadzi 1 grę w **Zespół Szkół w Choroszczy ul. Powstania Styczniowego 26A 16-070 Choroszcz**. 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 projektem „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 projekcie „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 16.05.2016 roku poprzez rejestracji zespołu przekazując ogłoszenie do Opiekuna Zespołu Szkół**

w *Choroszczy ul. Powstania Styczniowego 26A 16-070 Choroszcz - Małgorzaty Czulewicz*. 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 **23.05.2016r. w Choroszczy**.
2. Gra rozpocznie się o godzinie **9:00** w *Zespół Szkół w Choroszczy .ul. Powstania Styczniowego 26A 16-070 Choroszcz*. potrwa około 3 godzin.
3. Zadaniem Uczestników jest poprawne rozwiązanie jak największej liczby zadań Gry.
4. Terenowa część Gry trwa do godziny **11:20**. Niezależnie od liczby wykonanych zadań wszystkie Zespoły najpóźniej do tego czasu powinny stawić się i oddać kartę startową w miejscu zakończenia Gry: *Zespół Szkół w Choroszczy .ul. Powstania Styczniowego 26A 16-070 Choroszcz*. 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 Uczestnik powinien posiadać 1 telefon komórkowy z dostępem do Internetu w ramach wykonania zadania.
7. W trakcie Gry Uczestnicy mogą się przemieszczać **wyłącznie pieszo**.
8. Wszyscy członkowie Zespołu w trakcie Gry muszą poruszać się razem. **Niedozwolone jest rozdzielanie się Zespołu w trakcie Gry**.
9. **Obsługa Gry ma prawo weryfikować liczbę członków Zespołu** z liczbą wskazaną na karcie startowej. W razie niezgodności Zespół nie może wykonywać kolejnych zadań.

10. 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 wykluczany z dalszej rozgrywki.
11. Gracze zobowiązani są niezwłocznie zgłaszać Organizatorowi Gry, korzystając z alarmowego numeru telefonu 695940586, wszelkie problemy zdrowotne i kontuzje, których doznali w trakcie Gry.
- 12. 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.**
- 13. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany scenariusza Gry ze względu na warunki atmosferyczne.**

§ 4

Wyłanianie zwycięzców

1. Grę wygra Zespół, który uzyska największą sumę punktów z terenowej Gry. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów wygrywa Zespół, który wcześniej oddał kartę startową na mecie.
2. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu Gry.
3. Integralną częścią finału Gry jest jej ewaluacja z perspektywy Uczestników i Organizatora.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej <https://www.facebook.com/16MOWS/> lub wydarzeniu oraz w ZS w Choroszczy u p. Małgorzaty Czulewicz. 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.