

REGULAMIN VI POWIATOWEJ GRY TERENOWEJ

POWRÓT PIELGRZYMA

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorem VI Powiatowej Gry Terenowej *Powrót pielgrzyma* rozgrywanej w dniach i w miejscowości, o której mowa w § 3 Regulaminu, są Sanktuarium NNMP w Płokach, Trzebińskie Centrum Kultury oraz Fundacja Kulturalni na Poziomie.
2. Honorowymi patronami gry są Małopolski Kurator Oświaty Barbara Nowak, Starosta Powiatu Chrzanowskiego Andrzej Uryga oraz Burmistrz Miasta Trzebini Jarosław Okoczuk.

§ 2. Uczestnicy

1. Na potrzeby niniejszego Regulaminu uczestnicy Gry nazywani będą **Graczami**.
2. W grze terenowej mogą brać udział **uczniowie klas 6-8 szkoły podstawowej, 3 gimnazjum oraz szkół ponadpodstawowych.** Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze muszą posiadać pisemną **zgody rodziców lub prawnych opiekunów** na udział w Grze.
3. Gracz powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
4. Organizatorzy nie zapewniają opieki medycznej Graczom.
5. Gra toczy się głównie na przestrzeni otwartej, dlatego też Gracze zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za działania Graczy niezgodne z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi zasadami współzycia społecznego.
6. W przypadku naruszenia przez Gracza postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym Graczom, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo wykluczenia ich z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
7. 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.
8. Poprzez zgłoszenie swojego udziału w Grze, Gracz wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - b) przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych Gracza w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. 2016 r. poz. 922) oraz, gdy ten otrzyma nagrodę. W przypadku uczestników mających poniżej 18 lat zgodę wyrażają rodzice lub prawni opiekunowie wypełniając *Zgodę rodzica lub prawnego opiekuna*

- c) opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów wizerunku Gracza, a także imienia i nazwiska, wieku, szkoły Gracza w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.
9. Każdy z Graczy ma obowiązek zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu.

§ 3. Zasady gry

1. Gra zostanie przeprowadzona **24 maja 2019 r. przy Sanktuarium NNMP w Płokach o godzinie 9:00.** Udział w Grze jest bezpłatny.
2. Gra zorganizowana jest w ramach 40 rocznicy pierwszej pielgrzymki świętego Jana Pawła II do Polski.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Graczem może zostać osoba, która dokona wcześniejszego zgłoszenia – w nieprzekraczalnym terminie do **17 maja 2019 roku** poprzez **wypełnienie formularza udostępnionego na stronie www.fundacjanapoziomie.pl oraz na fanpage'u Fundacji.**
5. Podczas zbiórki (§ 3 pkt 1 Regulaminu) Gracz musi potwierdzić swoją obecność, podpisując się na liście Graczy oraz dostarczyć podpisaną Zgodę rodzica lub prawnego opiekuna.
6. Do Gry można zgłaszać zespoły 3 osobowe pod warunkiem posiadania przez Graczy co najmniej jednego aktywnego smartfona na którym zostanie zainstalowana aplikacja do odczytywania kodów QR.
7. Gracz chcący wziąć udział w Grze musi posiadać:
 - **Podpisaną zgodę rodzica lub prawnego opiekuna;**
 - **Wygodny strój;**
 - **Urządzenie do zainstalowania aplikacji odczytującej kody QR (smartfon, tablet);**
 - **Suchy prowiant.**
8. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za skuteczność realizacji połączeń telefonicznych podczas gdy uczestnicy chcą się skontaktować z organizatorami (np. w wypadku braku zasięgu lub środków na koncie).
9. Gra polega na odnalezieniu w przestrzeni na otrzymanej przez organizatorów mapie kodów QR, na których będzie zakodowana fabuła gry oraz zadania do wykonania. Opuszczenie bazy jest równoznaczne z wykonanym zadaniem. W przypadku niewykonania zadania otrzymują 0 pkt. Zeskanowanie kodów QR w odpowiedniej kolejności gwarantuje odsłonięcie kolejnych elementów gry.
10. Gra rozpoczyna się w miejscu określonym w § 3 pkt. 4.
11. W przypadku konieczności przerwania Gry przez Graczy, mają oni obowiązek niezwłocznego poinformowania o tym jednego z Organizatorów pod numerem: **+48 573-488-223**

§ 4. Wyłonienie zwycięzcy

1. Zostanie określony czas do przebycia całej trasy dla Graczy. Każde przekroczenie o 10 min prognozowanego czasu warunkuje odjęcie 2 pkt. z puli zebranej. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji jest poprawne wykonanie zadań.
2. Wygrywają Gracze, którzy poprawnie wykonają wszystkie zadania.
3. Wykonanie zdań po ukończeniu trasy podlega dyskwalifikacji (zadania należy wykonywać na trasie, nie po jej zakończeniu. Zeskanowane kody nie są wykonaniem zadania!)
4. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi po podliczeniu punktów tego samego dnia przy Sanktuarium w Płokach. W tym dniu **wyjątkowo** kustosz Sanktuarium udziela dyspensy - chętne osoby mogą przynieść ze sobą kiełbasę, którą można będzie usmażyć na ognisku.

§ 5. Nagrody.

1. Za nagrody odpowiedzialni są organizatorzy.
2. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie do rąk własnych lub do określonego na piśmie przedstawiciela po zakończeniu gry. Niedopuszczalna jest zamiana na inną nagrodę.
3. Regulamin nie przewiduje powtórnego podziału nagród, które nie zostały odebrane.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu u Organizatorów oraz na stronie internetowej <https://www.fundacjanapoziomie.pl/>
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z § 6 pkt. 1 Regulaminu.
4. Administratorem danych osobowych Graczy do celów związanych z Grą są Organizatorzy. Każdy z Graczy ma prawo wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania.
5. Dane osobowe Graczy będą przetwarzane wyłącznie 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 przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.