



REGULAMIN II KRZECZOWSKIEJ GRY TERENOWEJ

Poszukiwanie zaginionego pierścienia

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorem II Krzeczowskiej Gry Terenowej *Poszukiwanie zaginionego pierścienia* rozgrywanej w dniach i w miejscowości, o której mowa w § 3 Regulaminu, są Parafia Rzymskokatolicka św. Wojciecha w Krzeczowie, Szkoła Podstawowa im. św. Jadwigi w Krzeczowie oraz Fundacja Kulturalni na Poziomie.
2. Honorowym patronem gry jest Wójt gminy Lubień Kazimierz Szczepaniec oraz Sołtys Krzeczowa Czesław Słowiak.

§ 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 oraz 3 gimnazjum.** Uczestnicy Gry muszą posiadać pisemną **zgody rodziców lub prawnych opiekunów** (formularz w zał. nr 1).
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 współżycia 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.



fundacja

kulturalni
na **poziomie**

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 o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 Dz. U. nr 133 poz. 883) oraz, gdy ten otrzyma nagrodę. W przypadku uczestników mających poniżej 18 lat zgodę wyrażają rodzice lub prawni opiekunowie wypełniając Zgodę rodzica lub prawnego opiekuna (zał.1).
 - 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 **26 kwietnia 2019 r. przy parafii św. Wojciecha w Krzeczowie o godzinie 9:00**. Udział w Grze jest bezpłatny.
2. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
3. Graczem może zostać osoba, która dokona wcześniejszego zgłoszenia w nieprzekraczalnym terminie do **24 kwietnia 2019 roku** poprzez **wypełnienie formularza udostępnionego na stronie www.fundacjanapoziomie.pl oraz na fanpage'u Fundacji.**
4. Podczas zbiórki (§ 3 pkt 4 Regulaminu) Gracz musi potwierdzić swoją obecność, podpisując się na liście Graczy.
5. Zgłoszenia przyjmowane są na dwóch zasadach:
6. każda z zainteresowanych szkół może wystawić maksymalnie 3 drużyny dwu osobowe,
7. pozostałe drużyny dwu osobowe mogą wziąć udział nie reprezentując żadnej szkoły (np. mogą być z dwóch różnych szkół).
8. Warunkiem uczestnictwa w grze jest posiadanie przez Graczy co najmniej jednego aktywnego telefonu komórkowego.
9. Gracz chcący wziąć udział w Grze musi posiadać:



fundacja

kulturalni
na **poziomie**

- **Podpisaną zgodę rodzica**
 - **Wygodny strój adekwatny do pogody**
 - **Suchy prowiant**
10. 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).
 11. Gra polega na odnalezieniu w przestrzeni bazy zaznaczonych na otrzymanej przez organizatorów mapie, na których będą obecni dwaj Opiekunowie. Na każdej bazie Gracz otrzymuje od Opiekuna 1 - 2 zadań, które pozwolą na opuszczenie bazy i dalsze poszukiwania celu. Zadaniem Graczy jest poprawne wykonanie zadania. W przypadku niewykonania zadania otrzymują 0 pkt.
 12. Gra rozpoczyna się w miejscu określonym w § 3 pkt. 4.
 13. W wyznaczonej bazie Gracze będą mogli poznać Opiekunów po specjalnym zagospodarowaniu przestrzeni. Opiekunowie mogą przebywać w pobliżu bazy. Gracze muszą być przygotowani na poszukiwanie Opiekunów.
 14. 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. Gra toczy się na czas. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji jest poprawne wykonanie zadań. Dodatkowym kryterium końcowej klasyfikacji jest pokonanie trasy w jak najkrótszym czasie.
2. Ogłoszenie wyników Gry zostanie ogłoszone 26 IV wieczorem na stronie internetowej parafii: www.parafiakrzeczow.pl, a zwycięzcy będą dodatkowo poinformowani telefonicznie.
3. Wręczenie nagród nastąpi **5 maja 2019 roku o godzinie 17:00 podczas Pikniku Odpustowego przy parafii św. Wojciecha BM przy szkole w Krzeczowie.**
4. Po zakończonej Grze uczestnicy zaproszeni zostają na ognisko, lub też mogą wrócić do domu. Nie ma konieczności czekania, aż wszystkie grupy skończą.



fundacja

kulturalni
na **poziomie**

§ 5. Nagrody.

1. Za nagrody odpowiedzialni są organizatorzy oraz honorowy patronat.
2. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie do rąk własnych lub do określonego na piśmie przedstawiciela po zakończeniu gry. Niedopuszczalna jest zamiana na inną nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.
3. Każdy uczestnik Gry otrzyma gadżet. Zostanie wyłonione 1,2 i 3 miejsce oraz puchar dla najlepszej szkoły.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu u Organizatorów oraz na stronie internetowej <https://www.facebook.com/parafiakrzeczow/> lub <http://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.