

REGULAMIN PROFILAKTYCZNEJ GRY MIEJSKIEJ

„Gdzie jest Maja?”

21 marca 2017 r

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa warunki i zasady uczestnictwa w konkursie, pod nazwą „Gdzie jest Maja?”, w dalszej części Regulaminu zwanego „Grą”.
2. Osoby przystępujące do Gry stają się jej uczestnikami (zwanymi dalej Uczestnikami lub Graczami). Uczestnicy przed przystąpieniem do Gry zobowiązani są do zapoznania się z treścią Regulaminu i złożenia oświadczenia, że akceptują w pełni warunki przedstawione w niniejszym Regulaminie i zobowiązują się do ich przestrzegania. Uczestnicy tworzą zespoły.
3. W trakcie Gry Uczestnicy mają obowiązek postępować zgodnie z Regulaminem pod rygorem ich wykluczenia z Gry.
4. Uczestników obowiązuje zasada wzajemnego poszanowania i tolerancji.
5. Udział w Grze nie wymaga od Uczestników wniesienia opłat.
6. Gra nie jest grą losową, w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz. U. Nr 201, poz.1540 z późn. zm.).
7. Zasady Gry opisane są w Regulaminie, wszelkie inne opracowania i materiały mają charakter wyłącznie informacyjny.
8. Zasady i warunki przeprowadzenia gry „Gdzie jest Maja” oparte są częściowo na profilaktycznej grze miejskiej „Znajdź mnie”, która jest własnością intelektualną Fundacji ITAKA-Centrum Poszukiwań Ludzi Zaginionych. Zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem 0000126459.

§ 2 Organizatorzy

1. Organizatorem gry jest Grupa Profilaktyczna (zwana dalej Organizatorem), działająca przy Gimnazjum nr 1 w Lęborku.

§ 3 Uczestnicy Gry

1. Uczestnikami gry są tylko i wyłącznie uczniowie klas I-III Gimnazjum nr 1 w Lęborku.
2. Uczniowie biorący udział w grze tworzą zespoły 10-12 osobowe.
3. Każdy zespół nadaje sobie nazwę i bierze udział w grze wraz z Opiekunem zespołu-nauczycielem Gimnazjum nr 1, który zostanie przypisany grupie przez Organizatora.
4. W trakcie gry zespoły nie mogą się rozdzielać, a grupa może poruszać się po terenie gry tylko pod opieką Opiekuna.
5. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Gimnazjum nr 1, a dane osobowe przekazane Organizatorowi przez Uczestników Gry będą przetwarzane zgodnie z zasadami przetwarzania danych w Gimnazjum nr 1.

§ 4 Zasady Gry – REJESTRACJA

1. Gra zostanie przeprowadzona w Lęborku w dniu 21 marca 2017 r., w godz. od 9:00 do 14.00.
2. Zapisy zespołów do gry odbędą się 9 marca 2017 o godz. 8.00 podczas godzin wychowawczych w Gimnazjum nr 1
3. Zespoły zostają zatwierdzone przez wychowawcę a karty zgłoszeń i oświadczenia dot. znajomości regulaminu zostaną tego dnia przekazane Organizatorowi do godz. 10.00.
4. Warunkiem koniecznym do potwierdzenia uczestnictwa w Grze jest zarejestrowanie się zgłoszonych wcześniej Uczestników w Punkcie Startowym przy Gimnazjum nr 1 w Lęborku 21 marca 2017 r o godz. 9.00 .
5. Uczestnik poprzez przystąpienie do Gry potwierdza pozostawanie w dobrym stanie zdrowia, pozwalającym na branie udziału w Grze.
6. Odbioru karty dokonuje Opiekun danego zespołu, który tym samym potwierdza gotowość swojego zespołu do Gry i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 5 Zasady Gry - START GRY

1. Gra rozpoczyna się wraz z wydaniem i zarejestrowaniem zespołu w Punkcie Startowym.
2. Odbierając Kartę do Gry, Opiekun wraz z zespołem zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej Regulaminem.
3. Punkt Startowy znajdować się będzie w miejscu wyznaczonym przez Organizatora tj. przy Gimnazjum nr 1 w Lęborku.
4. Karta Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków Zespołu wraz z przyjętą na potrzeby Gry nazwą Zespołu (nazwa zespołu nie może być wulgarna, obraźliwa, dyskryminująca, nie może naruszać praw innych osób)

§ 6 Zasady Gry – ZADANIA

1. W trakcie gry Uczestnicy muszą wykonać 10 zadań głównych.
2. Miejsce wykonywania Zadań Głównych są zaznaczone na terenie zaznaczonym na mapie jako Teren Gry.
3. Zlokalizowanie punktów wykonywania zadań głównych jest zadaniem Graczy-zespołu.
4. Po wykonaniu zadania należy uzyskać od Animatora wpis potwierdzający zaliczenie tego zadania, poprzez przyznanie stosownej liczby punktów.
5. Za każde rozwiązane zadanie Animatorzy mogą przyznać Uczestnikom maksymalnie 5 punktów.
6. Warunkiem przystąpienia do zadania jest ustalenie przez Animatora, czy Zespół uczestniczy w pełnym składzie.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i zalecane jest zachowanie przez Uczestników szczególnej ostrożności podczas Gry.
8. Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest ściśle określona i zaznaczona na mapie Gry.
9. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inny Zespół, należy poczekać na swoją kolej.
10. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo.
11. Zakazane jest jakiegokolwiek kontaktowanie się Zespołów między sobą w trakcie Gry.
12. Zakazane jest rozdzielanie się Uczestników Zespołów podczas Gry.
13. Przebieg Gry monitorowany będzie przez przedstawicieli Organizatora. W przypadku

naruszenia przez Uczestników danego Zespołu zasad zawartych w niniejszym Regulaminie, Organizator może podjąć decyzję o obniżeniu punktacji tego Zespołu.

§ 7 Zasady Gry - PUNKTACJA

1. Suma zdobytych punktów będzie obliczana na podstawie zaszyfrowanych ocen zadań wpisanych przez Animatorów do Karty Gry.
2. Za wykonanie zadania głównego zespół otrzymuje o 1 do 5 punktów. Punkty są przyznawane przez Animatora według określonych przez Organizatora dla każdego zadania kryteriów oceny.

§ 8 Zasady Gry - ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 21 marca 2017r około godz. 14.00. Zespoły zobowiązane są oddać Karty do Gry w Miejscu Zakończenia Gry, który jest równocześnie ostatnim punktem na mapie Gry, czyli przy Gimnazjum nr 1.
2. Wszyscy Opiekunowie zespołów są zobowiązani wraz ze swoim zespołem do oddania Karty Gry na sali gimnastycznej Gimnazjum nr 1.
3. Po oddaniu kart uczestnicy gry przechodzą na boisko szkolne, a w przypadku niepogody pozostają w Sali gimnastycznej.
4. Uczestnicy gry mogą opuścić teren szkoły tylko i wyłącznie za zgodą swojego Opiekuna.

§ 9 Nagrody

1. Grę wygrywa zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów.
2. Organizator przyzna trzy równorzędne pierwsze miejsca: I miejsce wśród zespołów klas I, pierwsze miejsce wśród zespołów klas II i I miejsce wśród zespołów klas III.
3. Kolejność pozostałych zespołów ustala się w zależności od liczby zdobytych przez nich punktów. W przypadku gdy dwa zespoły zdobędą tę samą liczbę punktów o wygranej zdecyduje czas w jakim zespół zrealizował wszystkie zadania.
4. Warunkiem przyznania nagrody jest ukończenie Gry w Miejscu Zakończenia Gry zgodnie z zasadami Regulaminu.
5. Nagrody w grze miejskiej:

- a) Organizator zobowiązuje się przygotować nagrody rzeczowe dla zwycięskiej drużyny.
 - b) Członkowie zwycięskich drużyn otrzymują również prawo wyboru jednego dnia bez pytania.
 - c) Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny.
6. Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów Gry na inne osoby.
 7. O przeznaczeniu nagród nieprzyznanych i/lub nieodebranych decyduje Organizator.
 8. Wartość pojedynczej nagrody nie przekracza kwoty, która zobowiązywałaby osobę uprawnioną do zapłaty podatku dochodowego.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Wszelkie kwestie związane z przebiegiem Gry rozstrzyga Organizator, czuwa nad przestrzeganiem Regulaminu przez Uczestników, a także wyłania zwycięzców Gry.
2. Decyzje Organizatora są ostateczne i nieodwołalne, bez prawa wnoszenia reklamacji.
3. W sytuacjach zagrażających bezpieczeństwu i zdrowiu Uczestników, Organizator ma prawo przerwać Grę w dowolnej chwili.
4. Niniejszy Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania Gry.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu przez cały czas trwania Gry, w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Gry.
6. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub cały Zespół niniejszego Regulaminu lub niedochowania zasad „fair play”, albo utrudniania Gry innym Uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć danego Uczestnika lub cały Zespół z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii będzie ostateczna, bez prawa odwoływania się od niej.
7. Organizator gromadzi dane osobowe Uczestników, którym przyznane zostaną nagrody oraz dane osób dokonujących rejestracji i będzie używać ich jedynie w celu i przez okres niezbędny do przeprowadzenia Gry (zarejestrowania Uczestników Gry, wyłonienia Zwycięzców Gry, przekazania nagród
8. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, nieodwołalnej i bezterminowej zgody na wykorzystanie (rozpowszechnianie i korzystanie) wizerunku utrwalonego na fotografiach sporządzonych w trakcie trwania Gry zgodnie z zasadami obowiązującymi w Gimnazjum nr 1.
9. Wszystkie wytwory powstałe w wyniku wykonywania zadań przez uczestników

(filmy wideo, zdjęcia, rysunki) stanowią własność Organizatora. Uczestnicy gry udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, nieodwołalnej i bezterminowej zgody na wykorzystanie tych utworów wykorzystanie dla potrzeb związanych z działaniami informacyjnymi, promocyjnymi szkoły

10. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz innych ustaw. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie internetowej szkoły.
11. Odpowiedzialność odszkodowawcza Organizatora ograniczona jest względem Uczestnika do wysokości wartości nagrody.
12. Zmian niniejszego Regulaminu może dokonać Organizator.
13. Regulamin wchodzi w życie z dniem 5 marca 2017r.