

**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ**

**„Sępólno Krajeńskie pod lupą poszukiwaczy ciekawostek”**

1. Organizator:

**Stowarzyszenie „Dorośli – Dzieciom” w Sępólnie Krajeńskim**

ul. Szkolna 8/7, 89-400 Sępólno Krajeńskie

tel. 52 388 25 97, e-mail: gci.sala5@gmail.com

**Zadanie jest współfinansowane ze środków Województwa Kujawsko-Pomorskiego**.

1. Cele Gry Miejskiej:
* poznawanie tajemnic i ciekawostek związanych z rodzimym miastem,
* popularyzacja wiedzy o Sępólnie Krajeńskim, a w  szczególności zachęcenie uczestników do samodzielnego jej zgłębiania,
* nauka kreatywnego spędzania wolnego czasu,
* integracja dzieci i młodzieży podczas Gry miejskiej,
* doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.
1. Zasady uczestnictwa:
	1. W Grze Miejskiej mogą wziąć udział maksymalnie 4 drużyny liczące od 5 do 7 uczestników. Łącznie maksymalnie 28 osób. Drużyny będą różniły się kolorami przypisanymi do konkretnej grupy. Każda będzie miała opiekuna, którego obowiązkiem będzie utrzymanie porządku, czuwanie nad sprawnym przebiegiem wydarzenia i egzekwowanie zasad Regulaminu podczas Gry Miejskiej.
	2. Gra Miejska przewidziana jest dla dzieci od 7 roku życia, które chcą rozwijać swoją wiedzę w ciekawy sposób oraz podejmować nowe wyzwania.
	3. Osoby chcące wziąć udział w grze zobowiązane są dostarczyć pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na ich uczestnictwo w Grze Miejskiej (**Karta uczestnictwa** – załącznik nr 1) i dostarczyć do siedziby Punktu Informacji Turystycznej osobiście lub drogą mailową: gci.sala5@gmail.com nie później niż do **23 sierpnia 2016 r.**
	4. W Grze Miejskiej mogą uczestniczyć osoby, których stan zdrowia na to  pozwala. Ponadto uczestnicy ponoszą za siebie odpowiedzialność ubezpieczają się we własnym zakresie.
	5. Zadaniem uczestników będzie pokonanie zaplanowanej trasy Gry Miejskiej i zaznaczenie jej na mapie Sępólna Krajeńskiego oraz zdobycie 9 elementów herbu Sępólna Krajeńskiego. Aby pokonać szlak Gry Miejskiej z sukcesem, gracze będą musieli rozwiązać szereg zadań, które wytyczą im kolejne wskazówki.
	6. Trasa Gry Miejskiej opiera się na 9 strategicznych miejscach, w których na uczestników będą czekać wolontariusze z kopertami zawierającymi zadania i wskazówki (dotyczące lokalizacji kolejnego punktu) oraz inne materiały niezbędne do realizacji Gry Miejskiej. 10 jest meta, na której drużyna będzie musiała rozwiązać finałowe zadanie. Po ukończeniu zadania z graczami zostanie przeprowadzony wywiad, który dotyczyć będzie wrażeń zdobytych podczas pokonywania szlaku.
	7. Wolontariusze będą egzekwować, czy przewidziane w konkretnym punkcie trasy zadanie, zostało wykonane poprawnie.
	8. Uczestnicy Gry Miejskiej w trakcie jej trwania muszą się poruszać wyłącznie pieszo. Złamanie tej zasady przez uczestnika oznacza jego wykluczenie z drużyny.
	9. Gracze muszą poruszać się z punktu do punktu razem pod opieką opiekuna. Aby otrzymać kolejne zadanie, drużyna musi być w komplecie.
	10. W razie naruszenia przez uczestnika Gry Miejskiej zasad Regulaminu, zachowania nie fair play lub w innych przypadkach, które kwestionowałyby uczciwość podjętej przez niego gry, Organizator zastrzega możliwość wykluczenia go z drużyny.
	11. W celu potwierdzenia swojego przybycia uczestnicy przed rozpoczęciem Gry Miejskiej zobowiązani są podpisać listę obecności.
	12. Udział w Grze Miejskiej jest bezpłatny.
2. Poprzez dostarczenie zgłoszenia do udziału w Grze Miejskiej uczestnicy wyrażają zgodę na:
3. wzięcie udziału w Grze Miejskiej na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
4. przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry Miejskiej (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 roku (Dz.U. z 1997 r., nr 133, poz. 883 z późn. zm.).
5. na utrwalenie i rozpowszechnienie ich wizerunku w zakresie związanym z grą miejską, a w szczególności do umieszczenia go w różnego rodzaju mediach (np. Internet czy prasa).
6. Aby wziąć udział w Grze Miejskiej należy **Kartę zgłoszenia** (załącznik nr 1) do **23 sierpnia 2016 r.** złożyć osobiście w Punkcie Informacji Turystycznej, bądź przesłać ją elektronicznie na adres: gci.sala5@gmail.com, a następnie dostarczyć oryginał do siedziby przy ul. Jeziornej 6 w Sępólnie Krajeńskim.
7. O uczestnictwie w Grze Miejskiej decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Gra miejska odbędzie się **26 sierpnia 2016 r.** Tego dnia o godzinie **10.00** nastąpi otwarcie Gry Miejskiej. Drużyny będą startowały z 10 minutowym odstępem czasu, wyruszając z Punktu Informacji Turystycznej. Gra odbywać będzie się na terenie Sępólna Krajeńskiego.
9. Nadesłanie karty zgłoszenia jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego Regulaminu.
10. Postanowienia końcowe:
	1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora i na jego stronie internetowej www.doroslidzieciom.pl
	2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry Miejskiej, nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
	3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.
	4. Gra Miejska odbywa się na terenie Sępólna Krajeńskiego, więc wszystkich uczestników obowiązuje przestrzeganie przepisów ruchu drogowego.