**REGULAMIN**

**Wielopokoleniowej Miejskiej Gry Terenowej**„Świętujemy Cud nad Wisłą”

**1. Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem Wielopokoleniowej Miejskiej Gry Terenowej, zwanej w dalszej części Grą, jest:  
     
   Miejskie Centrum Kultury  
   ul. 18 Stycznia 2  
   09-500 Gostynin,

przy współudziale:  
  
Urząd Miasta Gostynina  
ul. Rynek 26  
09-500 Gostynin  
  
oraz  
  
Szkoła Podstawowa Nr 1 im. Armii Krajowej  
ul. Ozdowskiego 2  
09-500 Gostynin.

Wielopokoleniowa Miejska Gra Terenowa została dofinansowana ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022 w ramach programu Dotacyjnego „Koalicje dla Niepodległej”.

1. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Gostynina oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

**2. Zasady Gry**

1. Wielopokoleniowa Miejska Gra Terenowa odbywa się 19 września 2020 roku na terenie miasta Gostynina.
2. W grze będą brały udział trzyosobowe drużyny. Z każdej szkoły podstawowej w Gostyninie zostanie wyłonionych pięć drużyn. W grze mogą brać udział uczniowie klas VI, VII, i VIII. Na czele drużyny stoi wybrany przez uczestników kapitan. Drużyny rejestrują się u swojego nauczyciela historii, a nauczyciel przekazuje dane **Koordynatorowi Gry Robertowi Idzikowskiemu lub organizatorowi**. Aby gra miała charakter wielopokoleniowy do każdej drużyny musi przyłączyć się osoba dorosła (rodzic, dziadek itp.).
3. Celem Gry jest rozwiązywanie zagadek historycznych, które przybliżą jej uczestnikom informacje i ciekawostki dotyczące nieznanej historii miasta.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Uczestniczy przy rozwiązywaniu zagadek mogą korzystać z Internetu. Rozwiązanie zagadki to jednocześnie informacja gdzie uczestnicy muszą się udać się, aby wykonać następne zadanie. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji. Wygrywa ta drużyna, która w najkrótszym czasie rozwiąże zagadki. Za każdą nierozwiązaną zagadkę dolicza się 15 minut karnych.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
7. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
8. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
9. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
10. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
11. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
12. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
14. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

**3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego 3 osoby do **16 września 2020 r.**
2. Zgłoszenia Drużyny należy dokonać u swojego nauczyciela historii, poprzez złożenie uzupełnionego Formularza.
3. W dniu **18 września 2020 r.** około godziny 15.00 kapitanowie drużyn zostaną powiadomieni o miejscu i godzinie startu, a także otrzymają instrukcje dotyczące przebiegu gry.
4. Członkiem każdego z Zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia (rodzice, dziadkowie, itp.). Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz ze Formularzem zgłoszeniowym.
5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:  
   - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;   
   - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 roku Dz.U. 2018 poz. 1000);   
   - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
6. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

**4. Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu, gdy wszystkie Drużyny zadeklarują zakończenie wykonywania zadań i po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych.
2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

**5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.