**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ**

**PT. „Wolność kocham i rozumiem”**

**§ 1. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. **„Wolność kocham i rozumiem”**

(zwanej dalej Grą) jest Biblioteka Publiczna w Stęszewie.

2. Patronat nad Grą miejską objął Burmistrz Gminy Stęszew

3. Partnerami są: Dom Kultury w Stęszewie i Muzeum Regionalne w Stęszewie.

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

**§ 2. Zasady Gry**

Gra Miejska pt. **„Wolność kocham i rozumiem”** odbywa się **8 czerwca 2019 r.**

w Stęszewie w godzinach **13,30.00 – 15.00**, stanowi formę zabawy w przestrzeni miejskiej.

Celem Gry jest:

* uczczenie 30.rocznicy pierwszych wolnych wyborów do Sejmu i Senatu.
* skłonienie uczestników do kreatywności i wykazania przedsiębiorczego myślenia poprzez wykonywanie poszczególnych zadań łączących naukę z zabawą.
* integracja poszczególnych grup i uczestników, którzy uczą się pracować razem.

3. Udział w Grze jest bezpłatny.

4. W Grze mogą brać udział osoby pełnoletnie w grupach (minimum 3 osoby) oraz osoby niepełnoletnie pod opieką osoby dorosłej, które w punkcie startowym pobiorą Kartę Startową z załączoną mapą.

5. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty oraz fragmenty fotografii, z których na ostatnim Punkcie złożą w całość.

6. Po trasie Gry grupy poruszają się pieszo.

7. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Grupa, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona 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 Grupy 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 grupę 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. Uczestnicy powinni posiadać kontakt do głównego organizatora gry i bezwzględnie stosować się do jego poleceń i instrukcji.

**§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja w Bibliotece Publicznej Rynek 22 lub na adres e-maila [biblioteka@steszew.pl](mailto:biblioteka@steszew.pl) do dnia **5 czerwca 2019 r.**

2. Zgłoszenie grupy musi zawierać imię i nazwisko uczestników, numer telefonu komórkowego jednego z członków Grupy.

2. Odbierając Kartę Startową, uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej regulaminem.

3. 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 rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE); Administratorem danych jest Biblioteka Publiczna w Stęszewie.

- 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 Grup nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Grupy będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Grupa będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

**§ 4.**

**Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcą Gry zostaje grupa, która rozwiąże we wszystkich punktach kontrolnych zadania i w ostatnim Punkcie Kontrolnym poskleja w całość fragmenty fotografii. W przypadku tej samej liczby punktów Grupy otrzymają dodatkowe zadanie, które wyłoni zwycięzców. Dla zwycięzców Gry przewidziano nagrody.

2. Zakończenie Gry, podsumowanie wyników i wręczenie nagród zwycięzcom nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako Meta (Hala widowiskowo-sportowa – Poznańska 22)

**§ 5.**

**Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora www. <http://bibliotekasteszew.info/>

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.