***REGULAMIN GRY TERENOWEJ***

***pt. „Pokoloruj Trzynastkę”***

***§ 1. Organizator***

*1.* *Organizatorem Gry Terenowej pt. „Pokoloruj Trzynastkę” jest Szkoła Podstawowa im. Ignacego Jana Paderewskiego w Zagościńcu.   
Pomysłodawcami i twórcami gry są nauczyciele: Ewa Zielińska i Sylwia Łaskowska.*

*2.* *Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych   
na terenie trasy oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego   
jej przebiegu.*

***§ 2. Zasady Gry***

*1.Gra Terenowa pt. „Pokoloruj Trzynastkę” odbywa się* ***13 maja 2023*** *roku w gminie Wołomin w godzinach* ***09.00 – 12.30.*** *Miejscem STARTU jest Szkoła Podstawowa im. I.J. Paderewskiego w Zagościńcu.*

*2.* *Celem gry jest wsparcie leczenia Oliwii Jędrysiak oraz rozpropagowanie akcji charytatywnej “Kolorowe Kredki”.Fabuła Gry oparta jest na przygodach   
z kredkami oraz na dobrej zabawie. Zadania konkursowe oparte będą   
na wykonywaniu zadań twórczych, kreatywnych oraz sprawnościowych   
z wykorzystaniem kredek.*

*3.* *Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie dyspozycji w nich przygotowanych.   
Nie obowiązuje narzucona kolejność wykonywanych zadań, poza ostatnim Punktem Kontrolnym - METĄ. Za każde wykonane ćwiczenie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności realizacji   
- punkty zostaną odnotowane na kredkach, które każda drużyna otrzyma   
w Punkcie Kontrolnym po wykonaniu zadania. O zaliczeniu zadania i liczbie zdobytych punktów decyduje opiekun Punktu.*

*4.* *Drużyny są zobowiązane do zabrania ze sobą telefonów komórkowych   
z możliwością zrobienia zdjęcia oraz temperówek (po 1 dla każdego członka drużyny) – temperówki, po użyciu, zostają przekazane na wsparcie akcji „Kolorowe Kredki”.*

*5.* *Drużyny będą nagradzane dodatkowymi punktami za przygotowanie   
strojów-przebrań, nawiązujących do gry.*

*6.* *Udział w Grze jest bezpłatny.*

*7.Po trasie Gry zespoły poruszają się wyłącznie pieszo.*

*8.* *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.*

*9.Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy   
są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator zapewnia opiekę medyczną dla osób uczestniczących w Grze.*

*10.Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po trasie Gry na własną odpowiedzialność.*

*11.Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponosi opiekun zespołu (rodzic/nauczyciel/opiekun)*

*12.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.*

*13.Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi,   
iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.*

*14.Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.*

*15.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.*

*2.* *Poziom trudności zadań do wykonania dostosowany będzie do wieku Uczestników.*

*3.* *Zgłoszenia dokonać można drogą mailową na adres kolorowekredki.zbieraj@gmail.com do dnia* ***06.05.2023r****.*

*4.* *W dniu Gry o godz.* ***08:30*** *odbędzie się odprawa uczestników w miejscu STARTU, tj. przed budynkiem Szkoły Podstawowej im. I.J. Paderewskiego   
w Zagościńcu, ul. Szkolna 1 - wyjaśnienie zasad gry, przekazanie mapki, określenie sposobu oceniania, itp. Punktualne stawienie się drużyn oznacza przystąpienie do udziału w Grze.*

*5.* *Członkiem każdego z Zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic, muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców na udział w Grze.*

*6.* *Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.*

*7.* *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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), (Dz. Urz. UE L119 z 04.05.2016), Ustawą z dnia 10 maja 2018 r o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2019 poz 1781) oraz Ustawą   
z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych - art. 81 ust. 1 (Dz. U. z 2018 poz. 1191)*

-*opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz   
w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.*

*8.* *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 około godziny* ***12.30****. Nastąpi to w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „Meta”. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.*

*2.* *Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów   
o wygranej decyduje czas przybycia na METĘ.*

***§ 5. Postanowienia końcowe***

*1.Regulamin znajduje się do wglądu na profilu FB oraz na stronie internetowej Szkoły Podstawowej im. I.J. Paderewskiego w Zagościńcu.*

*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.*