



## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ Z ANIOŁAMI WIEDZY „ZACZYTANI W DRODZE” KAT. 10-15

### § 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Zaczytani w drodze” (zwanej dalej Grą) jest Stowarzyszenie Anioły Wiedzy z siedzibą przy ul. Legnickiej 65, 54-206 Wrocław; REGON: 367102472; NIP: 8943103568; KRS: 0000674547.

2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie Szkoły Podstawowej nr 74 im. Prymasa Tysiąclecia przy ulicy Kleczkowskiej 2 we Wrocławiu oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### § 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Zaczytani w drodze” odbywa się 22 września 2018 roku w budynku Szkoły Podstawowej nr 74 we Wrocławiu.
2. W godzinach 10.00 – 13.00, stanowi formę zabawy w przestrzeni szkolnej.
3. Celem Gry jest promocja czytania.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. W Grze mogą brać udział dzieci (uczniowie szkół podstawowych) wyłącznie za zgodą rodziców.
6. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz odpowiadaniem na pytania w aplikacji City-Go i wykonywanie następujących po sobie zadań.
7. Po trasie Gry dzieci w grupach dwu/trzy osobowych poruszają się wraz z osobą dorosłą – wyznaczonym wolontariuszem.
8. W czasie Gry obowiązuje zasada zachowania bezpieczeństwa. Grupa, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
9. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
10. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.

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. 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 wypełnienie przez rodzica formularza zgłoszeniowego oraz zgody dostępnej w szkole.
2. Wypełniając Formularz Zgłoszeniowy, uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej regulaminem.
3. W dniu Gry (22.09) do godz. 9.30 należy potwierdzić udział w grze w punkcie startowym.
4. W dniu Gry (22.09) o godz. 9.30 odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania itp.)
5. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko w przypadku dostarczenia Organizatorom pisemnej zgody rodziców/opiekunów prawnych. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć przed startem.
6. 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 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);
  - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
7. 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 w najkrótszym czasie pokona trasę i rozwiąże we wszystkich punktach kontrolnych zadania. W przypadku dotarcia na Metę w jednym czasie dwóch lub więcej grup przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Gminy Wrocław
3. Fundatorem części nagród są Partnerzy i Sponsorzy projektu „Zaczytani w drodze” – Gra Miejska z Aniołami Wiedzy.
4. Zakończenie Gry, podsumowanie wyników i wręczenie nagród zwycięzcom nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako meta o godzinie 13.00.

#### **§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na facebookowym profilu wydarzenia (Zaczytani w drodze – gra miejska z Aniołami Wiedzy. Wrocław) oraz na stronie internetowej Stowarzyszenia Anioły Wiedzy (aniolywiedzy.pl).
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 wprowadzenia zmian w regulaminie.