

**REGULAMIN**

**GRY MIEJSKIEJ „W POSZUKIWANIU WAWRZYŃCA”**

1. Organizator:

Biblioteka Publiczna im. Jarosława Iwaszkiewicza w Sępólnie Krajeńskim

ul. Wojska Polskiego 22, 89-400 Sępólno Krajeńskie

tel. 52 388 02 20, e-mail: kontakt@biblioteka-sepolno.pl

1. Cele Gry Miejskiej:
* włączenie do Gry Miejskiej lokalnej społeczności oraz integracja dzieci i młodzieży,
* poznawanie tajemnic i ciekawostek związanych z rodzimym miastem, a w  szczególności patronem Gminy Sępólno Krajeńskie Św. Wawrzyńcem,
* popularyzacja wiedzy o Św. Wawrzyńcu,
* nauka kreatywnego spędzania wolnego czasu,
* 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 osób od 11 do 15 roku życia. Gra Miejska przeznaczona jest dla młodzieży, która lubi spędzać czas w miłej atmosferze i podejmować nowe wyzwania.
	3. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są dostarczyć pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na ich uczestnictwo w Grze Miejskiej. Podpisaną zgodę (Załącznik nr 2) należy dołączyć do Karty Uczestnictwa (Załącznik nr 1) i dostarczyć do siedziby biblioteki nie później niż do **13 sierpnia 2015 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. Motywem przewodnim Gry Miejskiej będzie poszukiwanie Św. Wawrzyńca. Tematyka Gry Miejskiej jest związana z obchodami „Dni Sępólna Krajeńskiego” – Św. Wawrzyniec to patron Gminy Sępólna Krajeńskiego.
	6. Zadaniem uczestników będzie pokonanie zaplanowanej trasy Gry Miejskiej i zaznaczenie jej na mapie Sępólna Krajeńskiego, oraz zdobycie 9 elementów herbu Sępólna Krajeńskiego. Aby poszukiwania kolejnych części herbu zakończyły się sukcesem, gracze będą musieli rozwiązać szereg zadań, które wytyczą im kolejne wskazówki w trasie Gry Miejskiej.
	7. 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. Na mecie drużyna będzie musiała rozwiązać finałowe zadanie. Wolontariusze będą egzekwować, czy przewidziane w konkretnym punkcie trasy zadanie, zostało wykonane poprawnie.
	8. Aby Grę Miejską zakończyć sukcesem należy przebyć wyznaczoną trasę, rozwiązując zadania, znajdujące się w wyznaczonych miejscach strategicznych. Ponadto trzeba wykonać zadanie finałowe – wytyczyć szlak Gry Miejskiej na mapie Sępólna Krajeńskiego oraz ułożyć herb Sępólna Krajeńskiego z zebranych wcześniej elementów.
	9. Uczestnicy Gry Miejskiej w trakcie jej trwania muszą się poruszać wyłącznie pieszo. Złamanie tej zasady przez uczestnika oznacza jego wykluczenie z drużyny.
	10. Gracze muszą poruszać się z punktu do punktu razem pod opieką opiekuna.
	11. 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.
	12. W celu potwierdzenia swojego przybycia uczestnicy przed rozpoczęciem Gry Miejskiej zobowiązani są podpisać listę obecności.
	13. 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 **13 sierpnia 2015 r.** złożyć osobiście w bibliotece, bądź przesłać ją elektronicznie na adres: kontakt@biblioteka-sepolno.pl, a następnie dostarczyć oryginał do siedziby biblioteki przy ul. Wojska Polskiego 22 w Sępólnie Krajeńskim wraz z wypełnionym formularzem, zawierającym pisemną **Zgodę rodzica/opiekuna prawnego zezwalającą na uczestnictwo** osoby niepełnoletniej w Grze Miejskiej (Załącznik nr 2).
7. O uczestnictwie w Grze Miejskiej decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Gra miejska odbędzie się **14 sierpnia 2015 r.** Tego dnia o godzinie **10.00** nastąpi uroczyste otwarcie Gry Miejskiej. Drużyny będą startowały z 15 minutowym odstępem czasu, wyruszając z biblioteki. Gra przewidziana jest do godziny **14.00** i odbywać będzie się na terenie Sępólna Krajeńskiego.
9. Podana godzina trwania Gry Miejskiej jest orientacyjna. Organizator zastrzega sobie prawo do jego skrócenia lub wydłużenia, w zależności od tempa przemierzania wyznaczonej trasy przez uczestników.
10. Nadesłanie karty zgłoszenia jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego Regulaminu.
11. Postanowienia końcowe:
	1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora i na jego stronie internetowej [www.biblioteka-sepolno.pl](http://www.biblioteka-sepolno.pl).
	2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry Miejskiej, nieprzewidzianych 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.