Rodzinna Ekologiczna Gra Miejska - Regulamin

1. ORGANIZATOR GRY

1. Organizatorem Rodzinnej Ekologicznej Gry Miejskiej (zwanej dalej Grą) jest Europejska Fundacja Ochrony Zabytków w Gdańsku z siedzibą na ulicy Traugutta 94-94a wraz z Gimnazjum nr 26 im. Jana Sobieskiego w Gdańsku.
2. Gra jest częścią projektu „Dbamy o Jaśkowy Las 2015" w ramach zadania publicznego Gminy Miasta Gdańska „Ekologia i ochrona zwierząt oraz ochrona dziedzictwa przyrodniczego".
3. Organizator zobowiązuje się dołożyć wszelkich starań w celu przygotowania Gry w sposób zgodny z Regulaminem.

2. CELE GRY

1. Edukacja ekologiczna mieszkańców Gdańska w zakresie ochrony przyrody na terenie miasta Gdańska i obowiązku utrzymania czystości w przestrzeni miejskiej.
2. Promocja aktywnego i rodzinnego sposobu spędzania czasu wolnego z zachowaniem zasad ekologii i dbałości o dziedzictwo przyrodnicze.
3. Zaproponowanie uczestnikom Gry niebanalnego sposobu na spędzenie wolnego czasu.

3. TERMIN I MIEJSCE GRY

1. Gra miejska odbędzie się dnia 13 czerwca 2015 r. na terenie Gdańska Wrzeszcza.
2. Gra odbędzie się bez względu na warunki atmosferyczne.
3. Trasę Gry uczestnicy muszą pokonać pieszo.
4. Trasa Gry będzie prowadziła z punktu startu, przez ok.10 punktów kontrolnych, w których Drużyny będą wykonywały określone scenariuszem zadania. Na punktach kontrolnych będą stały młodzieżowe Zespoły „Punktowych" z dorosłym opiekunem, które będą czuwały nad poprawnością wykonywanych zadań. Za poprawne wykonanie zadania w Grze Drużyna zostanie oceniona i otrzyma punkty. Punktacja będzie nanoszona na Kartę Gry Drużyny (dalej „Karta").
5. Rejestracja Drużyn uczestniczących w Grze rozpocznie się o godz. 9.00, w punkcie startu mieszczącego się w Gimnazjum nr 26 na ulicy R. Traugutta 92.
6. Gra potrwa około 3 godzin i zakończy się w punkcie końcowym, do którego muszą dotrzeć wszyscy uczestnicy Gry.

4. UCZESTNICTWO I ZGŁOSZENIA DO GRY

1. W Grze mogą wziąć udział drużyny składające się z 4 lub 3 osób, powiązanych ze sobą więzami rodzinnymi. Każda drużyna musi mieć ustanowionego pełnoletniego lidera drużyny, który przyjmie na siebie odpowiedzialność za pozostałych członków drużyny.
2. Do udziału w Grze można zgłaszać Drużyny poprzez wypełnione formularza na stronie www.efoz.org.pl lub przesłanie go do organizatorów do dnia 10 czerwca 2015 r.
3. Po przesłaniu zgłoszenia Drużyny otrzymają drogą mailową informację potwierdzającą zakwalifikowanie Zespołu do udziału w Grze.
4. W dniu 13 czerwca 2015 r. od godz. 9.00 zarejestrowane Drużyny wyruszają z punktu startu, po otrzymaniu Karty Gry oraz Pakietu Startowego, który zawiera mapę, apteczkę, niezbędne rekwizyty, wodę itp. Odbierając Kartę, uczestnicy zgadzają się na warunki gry oraz podpisują Regulamin Gry.

5. Na każdym punkcie Gry liczba graczy w Drużynie będzie porównywana z liczbą graczy podaną na Karcie. W przypadku niezgodności Drużyna może zostać przez Organizatorów wykluczona z dalszego udziału w Grze.
6. Wszystkie osoby uczestniczące w Grze zobowiązane są do podpisania pisemnej zgody na publikowanie wizerunków oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę lub wyróżnienie, w materiałach związanych z projektem do wykorzystania na wszelkich znanych i stosowanych do tego rodzaju materiałów polach eksploatacji.
7. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych i udostępniają je w celu przeprowadzenia Gry.
8. Udział w Grze jest bezpłatny.

5. PRAWA UCZESTNIKA

1. Uczestnicy mają prawo do udziału w Grze na zasadach określonych Regulaminem Gry.
2. Uczestnicy otrzymają gorący posiłek.
3. Uczestnicy otrzymują pamiątkowe nagrody (więcej informacji pkt. 8 regulaminu).

6. OBOWIĄZKI UCZESTNIKA

1. Organizator oraz wszystkie osoby działające w jego imieniu lub z jego upoważnienia nie ponoszą odpowiedzialności za szkody osobowe i majątkowe uczestników, które wystąpią przed Grą, w jej trakcie lub po zakończeniu Gry.
2. Drużyny nie mogą się rozdzielać oraz łączyć pod groźbą wykluczenia z gry.
3. Członkowie Drużyny mają obowiązek podczas trwania Gry noszenia koszulki dostarczonej przez organizatora w Pakiecie Startowym.
4. W przypadku rezygnacji Drużyny z Gry w trakcie jej trwania Lider Drużyny zobowiązany jest do niezwłocznego zgłoszenia tego faktu Organizatorowi Gry. Uwaga! Rezygnacja jednego uczestnika z Drużyny dyskwalifikuje całą Drużynę z udziału w Grze
5. W trakcie Gry obowiązuje zakaz używania telefonów komórkowych oraz wszelkich innych środków w celu uzyskiwania pomocy w rozwiązywaniu zadań od osób nie biorących udziału w Grze.
6. Uczestnicy Gry po zakończeniu rozgrywki są zobowiązani do zwrotu Kart Gry i apteczek, Organizatorowi.
7. Uczestnicy Gry muszą być ubrani odpowiednio do pogody, czyli wziąć ze sobą np. płaszcze przeciwdeszczowe itp.
8. Lider zespołu ma obowiązek posiadania telefonu komórkowego do użycia w nagłym wypadku oraz znać alarmowe numery telefonów.
9. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających. Osoby nietrzeźwe zostaną niezwłocznie wycofane z terenu przebiegu Gry.
    1. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tych wymogów, jest automatycznie wykluczany z dalszej rozgrywki.

7. UBEZPIECZENIE

1. Organizator zobowiązuje się do ubezpieczenia uczestników Gry od następstw nieszczęśliwych wypadków na czas trwania gry.
2. Organizator przekaże Liderowi numery telefonów kontaktowych do koordynatora i organizatora Gry.
3. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i uczestnicy Gry są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności. Opiekunowie „Punktowych” są zobowiązani do udzielenia pomocy przedmedycznej.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez uczestników Gry podczas jej trwania.
5. Organizator nie jest stroną między uczestnikami Gry a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone przez Grę.

8. NAGRODY

1. Nagrody główne za trzy pierwsze miejsca zabezpieczają Organizatorzy wspierani przez Sponsorów.
2. Organizator przewidział wręczenie nagród również dla pozostałych drużyn.
3. Każdy gracz otrzyma koszulkę .
4. Do otrzymania Nagród uprawieni są uczestnicy Gry, którzy posiadają ważną Kartę Gry.

9. JURY

1. Jury stanowią przedstawiciele partnerów projektu
2. Zadaniem Jury jest rozstrzyganie wszelkich kwestii związanych z przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu Gry.
3. Opinia Jury jest nieodwołalna i nie podlega weryfikacji.
4. Jury ma prawo wyeliminować Gracza z Gry bez podania przyczyny.
5. Jury ma prawo przerwać Grę w dowolnym momencie po podaniu uzasadnienia.
6. Jury podejmuje decyzje zwykłą większością głosów.

10. KONTAKT

1. Wszelkie pytania prosimy kierować mailowo na adres **office@efoz.org.pl** bądź telefonicznie pod nr tel.: 58 305 30 20. Osobą do kontaktu jest pracownik Europejskiej Fundacji Ochrony Zabytków Alicja Zakrzewska.
2. Więcej informacji o grze na stronie internetowej www.efoz.org.pl***.***

11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Aktualny regulamin znajduje się na stronie internetowej Gry www.efoz.org.pl***.***
2. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Gry. Wszystkie ewentualne zmiany w regulaminie będą ogłaszane na stronie www.efoz.org.pl