

---

# REGULAMIN EDUKACYJNEJ GRY PLENEROWEJ „OBROŃCY ŹRÓDEŁ” - 20 WRZEŚNIA 2013 r.

## §1. Zasady ogólne

1. Niniejszy regulamin obowiązuje przy realizacji edukacyjnej gry plenerowej „Obrońcy źródeł” (zwanej dalej Grą), która zostanie rozegrana dnia 20 września 2013 r.
2. Wszystkie osoby biorące udział w Grze (zwane dalej Uczestnikami) są zobowiązane do przestrzegania przepisów niniejszego regulaminu oraz przepisów porządkowych obowiązujących na terenie, na którym Gra zostanie przeprowadzona (Park Reagan’a w pasie nadmorskim).
3. Uczestnikami mogą być wyłącznie uczniowie klas V szkół publicznych i prywatnych wraz z opiekunami, które przejdą pomyślnie proces rekrutacyjny.
4. Organizatorem Gry jest Gdańska Infrastruktura Wodociągowo-Kanalizacyjna Sp. z o.o. (zwana dalej Organizator).

## §2. Zasady szczegółowe

1. Udział w Grze jest bezpłatny.
2. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu własnemu i innych uczestników a w szczególności zobowiązani są przestrzegać postanowień niniejszego regulaminu i stosować się do zaleceń i zarządzeń Organizatora.
3. Uczestnicy są zobowiązani do poszanowania wszelkich materiałów i urządzeń oraz instalacji technicznych przygotowanych i udostępnionych w celu realizacji Gry oraz mienia Organizatora i właściciela terenu, na którym odbywa się Gra.
4. W przypadku naruszenia przez Uczestników warunków określonych w niniejszym regulaminie, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia materiałów i urządzeń oraz instalacji technicznych, Organizator, w dowolnym momencie, ma prawo wykluczyć Uczestnika i jego zespół z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
5. Urządzenia techniczne znajdujące się na terenie realizacji Gry mogą być obsługiwane tylko przez osoby do tego upoważnione.
6. Wszelkie problemy i zapytania należy zgłaszać przedstawicielom Organizatora.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie Uczestników pozostawione na terenie, na którym odbywa się Gra.

# REGULAMIN EDUKACYJNEJ GRY PLENEROWEJ „OBROŃCY ŹRÓDEŁ” - 20 WRZEŚNIA 2013 r.

---

8. Odpady żywności, opakowania i inne odpady należy wrzucać do przeznaczonych do tego celu pojemników zapewnionych przez Organizatora.
9. Podczas Gry zabrania się załatwiania potrzeb fizjologicznych w miejscach innych niż toaleta udostępniona przez Organizatora na czas realizacji Gry.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do:
  - 10.1. zmian w przebiegu Gry z powodów nieprzewidzianych i nieuniknionych (siła wyższa np. deszcz/załamanie pogody/awaria sprzętu itp.);
  - 10.2. zmiany harmonogramu Gry, jej skrócenia, bądź odwołania.
11. Osoby uczestniczące w Grze wyrażają zgodę na bezpłatne wykorzystywanie ich wizerunku w ewentualnych materiałach filmowych, radiowych i promocyjnych realizowanych przez Organizatora, w tym na stronach internetowych, m.in. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania materiałów, ich rozpowszechniania poprzez publiczne wykonanie, wystawienie, nadawanie a także publiczne udostępnianie materiałów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp.

### **§3. Zasady Gry**

1. Gra zostanie przeprowadzona w piątek, dnia 20 września 2013 r. w godz. 9.00-14.00 na terenie Parku Regana w Gdańsku.
2. Celem Gry będzie zapoznanie Uczestników z ciekawostkami dotyczącymi wody i ekologii. By osiągnąć ten cel Uczestnicy będą musieli wykonywać przygotowane przez Organizatorów zadania.
3. Skrót zasad Gry Uczestnicy otrzymają razem z pakietem startowym w momencie stawienia się dnia 20 września 2013 r. w przygotowanym na terenie realizacji Gry punkcie rejestracyjnym.
4. Uczestnicy realizują zadania w zespołach. Warunkiem udziału w Grze jest zgłoszenie klasy, która, w zależności od liczebności, będzie tworzyć jeden zespół lub zostanie podzielona na dwa zespoły. Zespół powinien składać się z co najmniej 9 uczniów i jednego opiekuna – osoby dorosłej, ale nie więcej niż z 14 uczniów i jednego opiekuna – osoby dorosłej.
5. Nie ma ograniczeń dotyczących ilości osób, jeśli zgłoszenie dotyczyć będzie jednej klasy szkolnej. Jeżeli klasa szkolna liczy mniej niż 18 a więcej niż 14 osób, powinna być uzupełniona o uczestników z innej klasy z danej szkoły (niepodlegającej osobnemu zgłoszeniu). Klasa „mieszana” nie może być liczniejsza niż 24 osoby.
6. Z jednej szkoły mogą być zgłoszone maksymalnie dwie klasy (2-4 zespoły).
7. Każdy z Uczestników powinien być w dobrym stanie zdrowia, pozwalającym na udział w Grze.
8. Maksymalna ilość Uczestników (nie licząc opiekunów), która może wziąć udział w grze to 300 osób, które zostaną podzielone na 24 zespoły.

# REGULAMIN EDUKACYJNEJ GRY PLENEROWEJ „OBROŃCY ŹRÓDEŁ” - 20 WRZEŚNIA 2013 r.

---

9. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje Organizator, który zastrzega sobie prawo odmowy przyjęcia zgłoszenia danej klasy, jeśli mogłoby to spowodować przekroczenie dopuszczalnej, określonej w pkt 8, liczby osób mogących wziąć udział w Grze.
10. Zgłoszenia do Gry przyjmowane będą od 3 do 13 września 2013 r. włącznie, za pośrednictwem formularza rejestracyjnego stanowiącego odrębny dokument. Formularz wraz z pismem przewodnim zostanie wysłany do szkół drogą mailową i Fax-em.
11. Nadesłane zgłoszenia będą weryfikowane przez Organizatora pod kątem zgodności z niniejszym regulaminem. Dodatkowo, o zakwalifikowaniu do Gry decydować będzie kolejność zgłoszeń.
12. Każda klasa, która zostanie zakwalifikowana do udziału w Grze, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia na adres mailowy opiekuna podany w zgłoszeniu. Tylko potwierdzone zgłoszenia uznaje się za ważne.
13. Wszystkie zakwalifikowane klasy otrzymają z wyprzedzeniem informacje niezbędne do przystąpienia do Gry.
14. Uczestnicy powinni stawić się na starcie o godzinie 9.00 w celu rejestracji i otrzymania materiałów startowych.
15. Oprócz startu/mety Organizator przewiduje uruchomienie 12 stanowisk z zadaniami oraz dodatkową atrakcję – Warsztaty bębniarskie (dalej Warsztaty).
16. Na starcie Gry ze zgłoszonych klas zostaną wydzielone zespoły, z których każdy otrzyma odróżniający dany zespół identyfikator, Kartę Zadań oraz instrukcje dotyczące lokalizacji indywidualnie ustalonego stanowiska startowego danego zespołu.
17. Zespoły zostaną przydzielone do dwóch grup, z których jedna zostanie skierowana na trasę stanowisk z zadaniami, a druga na Warsztaty. Mniej więcej w połowie czasu przewidzianego na realizację gry, nastąpi zamiana grup.
18. Za wykonanie zadania na danym stanowisku zespół otrzymuje jeden punkt. Punkty może przyznawać wyłącznie animator prowadzący dane stanowisko. Potwierdzeniem przyznania punktu będzie umieszczenie przez animatora stosownej naklejki na Karcie Zadań. Warsztaty nie są punktowane.
19. Warunkiem zaliczenia Gry jest odbycie Warsztatu, zebranie min. 10 punktów na Karcie Zadań oraz zdanie tej Karty na mecie przed godziną 13.30. Oddanie Karty na mecie jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez zespół, więc nie może to nastąpić przed udziałem zespołu w Warsztatach.
20. Niedotrzymanie warunków określonych w pkt 19 regulaminu jest równoznaczne z wykluczeniem zespołu z końcowej klasyfikacji Gry. W przypadku, jeśli jeden z zespołów z danej klasy zostanie wykluczony z końcowej klasyfikacji, klasa ta nie będzie miała możliwości uczestniczenia w losowaniu nagród głównych.

# REGULAMIN EDUKACYJNEJ GRY PLENEROWEJ „OBROŃCY ŹRÓDEŁ” - 20 WRZEŚNIA 2013 r.

---

## **§4. Wyłanianie zwycięzców**

1. O wygranej danej klasy decyduje losowanie. Warunki uprawniające do wzięcia udziału w losowaniu nagród głównych zostały określone w par. 3 pkt 19 i 20.
2. Losowanie i wręczenie nagród nastąpi dnia 20 września 2013 r. nie później niż o godz. 13.45 na mecie Gry.

## **§5. Nagrody**

1. Wśród klas biorących udział w Grze, które zostaną dopuszczone do udziału w losowaniu, zostaną rozlosowane 3 nagrody główne, których fundatorem jest Organizator.
2. Dodatkową nagrodą dla wszystkich Uczestników, niezależnie od wyników uzyskanych podczas Gry, będzie zestaw poczęstunkowy zawierający posiłek oraz drobny upominek.
3. Warunkiem odbioru nagrody głównej jest:
  - 3.1. Dopełnienie warunków określonych w par. 3 pkt 19 i 20 niniejszego regulaminu.
  - 3.2. Uczestnictwo w Grze, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie.
  - 3.3. Stawienie się klasy na metę Gry w dniu 20 września 2013 r. do godz. 13.30 i jej obecność podczas losowania.
  - 3.4. Pisemne potwierdzenie odbioru nagrody głównej przez opiekuna zwycięskiej klasy.
4. Przebieg losowania:
  - 4.1. Po wylosowaniu danej klasy jeden z jej członków musi w przeciągu 1 minuty zgłosić się po odbiór nagrody wraz z opiekunem, który potwierdzi odbiór.
  - 4.2. W ciągu minuty przewidzianej na zgłoszenie się po odbiór nagrody, wylosowana klasa będzie wywoływana trzykrotnie.
  - 4.3. Po upływie minuty i niezgłoszeniu się po nagrodę, prawo klasy do danej nagrody i pozostałych nagród podlegających losowaniu przepada.
  - 4.4. W miejsce klasy, która nie odebrała nagrody, losowana będzie kolejna klasa z zachowaniem powyższej procedury.
5. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.

## **§6. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry nieobjętych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

# REGULAMIN EDUKACYJNEJ GRY PLENEROWEJ „OBROŃCY ŹRÓDEŁ” - 20 WRZEŚNIA 2013 r.

---

3. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze Uczestnicy wyrażają zgodę na:
  - 3.1. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
  - 3.2. przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry [zgodnie z Ustawą z dnia 29 września 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. Nr 133 poz. 883)].
4. Odbierając Kartę Zadań, Uczestnicy zgadzają się na warunki Gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej Regulaminem.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.