

**REGULAMIN
RODZINNEJ GRY MIEJSKIEJ NA PSIM POLU**

**„CZTERY ŁAPY -
GRA MIEJSKA NA PSIAKU”
Edycja II**

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Rodzinnej Gry Miejskiej na Psim Polu „Cztery Łapy – gra miejska na Psiaku” Edycja Druga jest Miejska Biblioteka Publiczna we Wrocławiu – Filia nr 11 przy ul. Krzywoustego 286 we współpracy z Szkołą Podstawową nr 98 przy ul. Sycowskiej 22a.
2. Gra odbywa się w ramach działalności Klubu Rodzica.
3. Gra przeprowadzona zostanie dnia 26 maja 2018 roku na Psim Polu we Wrocławiu w godzinach 11.00-13.30 w ramach Festynu Partnerstwa Zawidawie.
4. Gra skierowana jest do dzieci w wieku 3-12 lat i ich rodziców.
5. Liczba uczestników jest ograniczona i może wziąć w niej udział maksymalnie 30 Drużyn.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków Drużyn.
8. Podczas gry zabronione jest korzystanie z Internetu oraz komunikacja pomiędzy Drużynami.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. W grze biorą udział zgłoszone wcześniej rodzinne Drużyny. Drużyna musi składać się z minimum 2 osób, w tym co najmniej jednej osoby pełnoletniej. Drużyna może mieć maksymalnie 4 członków. Przynajmniej jednym członkiem Drużyny musi być dziecko w wieku 3-12 lat.
2. Zgłoszenia Drużyn można dokonać osobiście w Filii nr 11 Biblioteki Miejskiej w CBK Fama przy ul. Krzywoustego 286 lub on-line poprzez przesłanie zgłoszenia na adres e-mail: mbp11@biblioteka.wroc.pl Formularz do pobrania na stronie www.biblioteka.wroc.pl.
3. Zgłoszenie musi zawierać: imiona i nazwiska wszystkich członków drużyny, wiek nieletnich członków drużyny, telefon do dorosłej osoby z drużyny oraz adres e-mail.
4. Zgłoszenia będą przyjmowane od 7 maja 2018 r. do 25 maja 2018 (do końca dnia) lub do wyczerpania miejsc.
5. O zakwalifikowaniu się Drużyny do gry decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Rozpoczęcie gry nastąpi dnia 26.05.2018 r. o godz. 11.00 w Punkcie Obsługi Gry, znajdującym się na terenie boiska przy Szkole Podstawowej nr 98 we Wrocławiu przy ul. Sycowskiej 22a i oznaczonym jako stanowisko Filii nr 11 Miejskiej Biblioteki Publicznej.
7. W godzinach: 11:00–11:30 w Punkcie Obsługi Gry drużynom zostaną rozdane materiały niezbędne do przeprowadzenia gry. Za materiały uznaje się mapę oraz kartę zaliczeniową.
8. Poprzez odbiór materiałów do gry członkowie Drużyn:
 - akceptują regulamin gry
 - wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych zdjęć oraz relacji z gry.
9. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Miejska Biblioteka Publiczna we Wrocławiu. Wizerunki graczy mogą zostać opublikowane na stronach internetowych Organizatora w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych z Gry. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania.
10. Uczestnicy, biorący udział w Grze udzielają Organizatorowi nieodwołalne, nieograniczone czasowo i nieodpłatne prawo do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich

wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania Gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o Grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.

11. Podanie danych osobowych przez uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Grze.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Zadaniem Drużyn jest wykonanie 8 zadań nadzorowanych przez Animatorów oraz zadania 9 przy oddawaniu karty w Punkcie Obsługi Gry.
2. Animatorzy to 8 osób, które z ramienia Organizatora przeprowadzają grę miejską.
3. Animatorzy znajdować się będą na terenie boiska należącego do Szkoły Podstawowej nr 98 Wrocławiu oraz na przylegających ulicach – ul. Sycowskiej i ul. Krzywoustego. Stanowiska Animatorów oznaczone będą zdjęciami przedstawiającymi psy w roli bohaterów literackich lub filmowych.
4. Zadaniem Drużyn jest zlokalizowanie Animatorów na podstawie mapy, którą zawodnicy otrzymają w materiałach do gry. Kolejność odwiedzin u Animatorów jest dowolna.
5. Każdy animator ma dla Drużyny zadanie do wykonania. W wykonaniu zadania wymagane jest zaangażowanie całej Drużyny i obecność wszystkich zawodników. Na wykonanie zadania Drużyna ma ograniczony czas.
6. Każde zadanie jest punktowane. O ilości możliwych do zdobycia punktów w danym zadaniu informuje Animator przed przystąpieniem Drużyny do zadania. Poprawne wykonanie zadania odnotowywane jest przez Animatora na karcie gry.
7. W przypadku, gdy u danego Animatora na wykonanie zadania oczekują inne Drużyny, decyzja o pozostaniu w kolejce lub przejściu do następnego Animatora leży wyłącznie w gestii Drużyny.
8. Karty zaliczeniowe można zdawać w godzinach: 11.00 – 13.30 w Punkcie Obsługi Gry. Przy odbieraniu karty organizatorzy przewidują dodatkowe punktowane zadanie dla Drużyn.
9. Gra kończy się 26 maja 2018 r. o godzinie 13:30 zdaniem karty do gry w Punkcie Obsługi Gry. Po tej godzinie karty nie będą przyjmowane. Zadania u Animatorów można wykonywać do godziny 13.15.

§ 4. WYGRANA I NAGRODY

1. Każda Drużyna, która weźmie udział w grze i odda kartę zaliczeniową w wymaganym czasie, otrzyma nagrodę – upominek.
2. Wśród wszystkich Drużyn, biorących udział w grze, wyłonione zostaną 3 zwycięskie Drużyny, które zdobyły największą liczbę punktów.
3. W przypadku zdobycia tej samej ilości punktów przez wiele Drużyn o kolejności decyduje czas wykonania wszystkich zadań: od rozpoczęcia do zakończenia gry przez Drużynę.
4. Zwycięzcy zostaną ogłoszeni w dniu 26 maja 2018 r. o godz. 14:00 w Punkcie Obsługi Gry na boisku przy Szkole Podstawowej nr 98 we Wrocławiu na zakończenie Festynu Partnerstwa Zawidawie. Lista zwycięzców zostanie również opublikowana na stronie Organizatora.
5. Nagrody będą wręczane podczas ogłaszania wyników o godz. 14:00 w Punkcie Obsługi Gry.
6. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją. W przypadku dyskwalifikacji Drużyna otrzymuje 0 punktów za całą grę.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: www.biblioteka.wroc.pl, a także w Punkcie Obsługi Gry w dniu 26.05.2018 r.

3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.